

LA INICIACIÓN DEL MENOR A LA INFRACCIÓN 2.0 Uso irresponsable de las TIC.

(The initiation of the child to breach 2.0 Irresponsible use of ICT)

Abraham Fdez. Murcia

Educador Social y Pedagogo
Colegio Profesional Educadoras/es Sociales Reg. de Murcia

Resumen

Para los profesionales socioeducativos se hace cada día más necesario afrontar los posibles problemas que el uso inadecuado de las TIC puedan generar en el desarrollo de los menores de nuestro entorno más próximo. Para ello se hace preciso identificar los factores de riesgo y generar una respuesta a modo de factor de protección.

No resulta descabellado pensar que la brecha digital creada entre menores y adultos puede tender a aumentar, debido sin duda a la constante y a veces agotadora evolución de las nuevas tecnologías y la fácil plasticidad neuronal de los menores.

Identificamos aquellas conductas más significativas que reproducen los menores a la hora de internarse en el mundo de las TIC, tal y como recogen numerosos estudios. De esta forma será posible actuar preventivamente e implementar las posibles soluciones ante conductas infractoras.

Palabras clave: menor, internet, TIC, vulnerabilidad, infracción, prevención, educación

Abstract

For social educators every day it becomes more and more necessary to confront potential problems that inappropriate use of ICT could generate in the development of children in our immediate environment. Thus it becomes necessary to identify the risk factors and generate a response as a protective factor.

It is not unreasonable to think that the digital gap created between children and adults may tend to increase, due no doubt to the constant and sometimes exhausting evolution of new technologies and the neuronal plasticity of these children.

We identify the most significant behaviors that children reproduce when entering the world of ITC, as it is shown in numerous studies and researches. This will make possible to act preventively and to implement possible solutions to offending behavior.

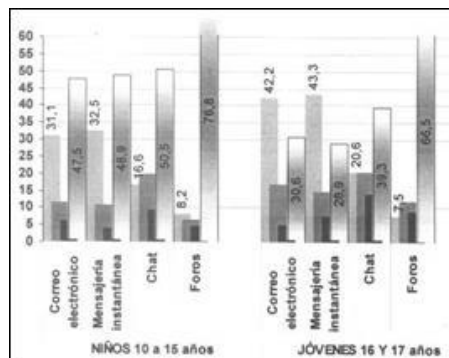
Keywords: child, internet, ICT, vulnerability, infringement, prevention, education

1. RAZONAMIENTO DEL USO INFANTO-JUVENIL DE LAS REDES SOCIALES

Determinar los hábitos y motivaciones que establecen los menores respecto a las redes sociales nos permite como profesionales conocer y actuar en prevención, desarrollando estrategias con un buen nivel de efectividad ante la necesidad manifiesta de formar a los menores, al encontrar cada día más usuarios menores de edad. Por tanto, la manera como los eduquemos y los conduzcamos en la formación social con valores, redundará en el comportamiento que adopten en un futuro.

Algunos estudios demuestran el involucramiento de los menores, independientemente de la educación que les impartan sus padres. *Internet and American Life Project* en 2007, indicaba que cerca del 100% de los adolescentes entre 12-17 años utilizan de forma cada vez de forma más intensiva internet, ya sea como herramienta de comunicación o como primera fuente de información sobre temas diversos. Sólo uno de cada tres menores que utilizan Internet usualmente, tiene como objetivo principal la "búsqueda de información varia" (34%). Un 66% lo concibe como una herramienta de ocio, de los cuales el 36% se conecta para mantener conversaciones en chat, foros y otros espacios, otro 17% para jugar en línea y, finalmente, otro 13% para buscar y descargar música. Así mismo, se observan diferencias significativas atendiendo a los distintos niveles escolares (*Estudio sobre Seguridad Infantil y Costumbres de los Menores en Internet, publicado por el Defensor del Menor en 2003*).

Atendiendo al estudio *Infancia y adolescencia en la sociedad de la información (ONTSI, 2005)* destacamos que los jóvenes de 16-17 años utilizan Internet semanalmente de forma significativa (39%). En los cuatro servicios de comunicación: correo electrónico, mensajería instantánea, Chat y foros apenas se observan diferencias entre los menores.



*Tabla 1. Cuatro servicios de comunicación. Observatorio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI).

Existe entre estos menores, preferentemente jóvenes, una gran diferencia en función del sexo. Los varones dicen que están conectados un total de 4-5 horas por semana, y aproximadamente 2-3 horas los fines de semana primando el uso recreativo. Ellas reducen las horas de conexión semanal a 2-3 horas durante la semana y aproximadamente se aumenta en 4-6 horas por día los fines de semana siendo más bien un uso como medio de comunicación entre su círculo de amistades (*Comisión Europea. Abril 2007*).

Como observamos, el mundo de los jóvenes y los adolescentes van estrechamente ligado al de las redes sociales, la mayoría han nacido conociéndolas y entendiéndolas como el espacio de integración primario, han sido socializados culturalmente bajo la influencia de las nuevas tecnologías, facilitando nuevos vínculos sociales. Incluso así lo afirma el centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud a través del estudio "Jóvenes y Comunicación. La impronta de lo virtual", en el que se arrojó que quienes no se relacionan con el mundo digital está en riesgo de exclusión social. Esto nos conduce a la posibilidad de que se desarrolle un mayor riesgo de problemas emocionales entre los jóvenes y adolescentes.

2. PROBLEMAS RELATIVOS AL MAL USO DE LAS TIC POR MENORES

Indicábamos que los menores y adolescentes hacen uso de Internet de forma habitual como primera fuente de información y como medio de comunicación y socialización con su grupo de iguales e incluso otros adultos. Esta exposición prolongada a las redes sociales puede suponer de igual forma la posibilidad de acceso con regularidad a contenidos inapropiados y/o nocivos para el desarrollo de estos menores donde se promueven modelos de conducta negativos o inapropiados (páginas de apología del

racismo y xenofobia hasta pornografía, pasando por las conocidas páginas pro-trastornos de la conducta alimentaria) y carentes de todo tipo de valores. Ello supone la interiorización de conductas con una fuerte carga de violencia y sexismo entre otras.

La mayoría de los menores utilizan las TIC (Internet, teléfono móvil, etc.) con absoluto desconocimiento sobre nuestra legislación al respecto, y suelen iniciarse en este tipo de acciones negligentes como si de un juego se tratase. Una acción delictiva, incluso de manera prorrogada, por la que pueden terminar siendo denunciados, juzgados y condenados en base al Código Penal español.

2.1 Pornografía. Es el contenido más abundante y de fácil acceso a través de páginas web gratuitas, foros, etc que tienen como principal objetivo la difusión de imágenes y vídeos de contenido pornográfico. Cualquier menor puede acceder a ingentes cantidades de este contenido sin complicación alguna, independientemente de que exista algún sistema de filtrado o supervisión paterna.

2.2 Violencia audiovisual. Tampoco es inusual que proliferen páginas sobre contenido especialmente violento (enfrentamientos, linchamientos en la calle, mensajes de suicidios, violaciones a los derechos humanos, etc).

2.3 Sectarismo y otros movimientos. Tanto sectas de carácter religioso-cultural como demás organizaciones infanto-juveniles (bandas, tribus urbanas, etc) contemplan los recursos que ofrece Internet para realizar la captación de nuevos adeptos y difusión de su actividad, a su vez inadecuada para los menores, sin fundamento y que ponen en peligro la integridad de quienes las realizan.

2.4 Páginas pro-TCA (trastornos de la conducta alimentaria). Las conocidas páginas como ANA y MIA presentan numerosos métodos extremistas conocidos como TIPS para promulgar estilos de vida voluntarios según los principios de la anorexia, bulimia, vigorexia, y otros TCA que refuerzan la conducta de las menores con este tipo de problemática, y les permiten desarrollar un sentimiento de pertenencia a un grupo. Se reconoce un 78% de usuarios de dichas páginas menores de edad y si hablamos de menores de 14 años, hay informes que indican alcanzar hasta un 10% de participación.

3. DESORDEN DE ADICCIÓN

Cuando el usuario, joven o adulto, reproduce una serie de características y conductas inapropiadas o que puedan suponer un riesgo, a partir de lo ya mencionado como la rápida evolución de la tecnología y la presión por no sentirse separados o desinformados, hablaríamos de un Desorden de Adicción a Internet, pudiendo detectarse e incluso corregirse de forma parcial o integral.

Somos conscientes que para los y las adolescentes las TIC y RRSS son una necesidad, no una opción, y que aquellos que desarrollan un Desorden de Adicción a Internet y nuevas tecnologías terminan haciendo uso de estas para la búsqueda de sensaciones. Es un “analgésico” virtual en detrimento del mundo real. Son menores que reconocen la necesidad de conectarse con frecuencia, entiéndase a diario o casi a diario y llegan a navegar más de 20 horas semanales. Este tipo de conducta supone una alteración del sueño (supresión de esas horas), un posible síndrome de abstinencia, etc.

Además del cúmulo de horas, existen otros factores que nos revelan una posible adicción propiamente dicha. Entre estos factores encontramos los siguientes:

- Disfunción Atencional. El menor se conecta para realizar una tarea y no es capaz de centrarse sólo en aquello que iba a hacer. No es capaz de centrar su atención y por consiguiente las acciones que emprende (*email, visita de páginas, chat, etc.*) triplican la duración de la actividad.

De esta dispersión, el menor no será consciente del tiempo transcurrido desde que inició la tarea, siendo esto una pérdida de control sobre el tiempo dedicado.

- Búsqueda de satisfacción y estimulación. Suele traducirse en la búsqueda diaria de contenidos narcisistas y consumistas. El menor siente la necesidad de conectarse cuantas veces puede, independientemente de la temporalidad que se disponga, simplemente para satisfacer su necesidad momentánea, incluso aunque como consecuencia perjudique a alguna de sus obligaciones.

- Desarrollo de tolerancia. El menor se habitúa a un determinado nivel de estimulación. Con el uso y el paso del tiempo el usuario precisará de contenidos o situaciones cada vez más estimulantes, para alcanzar el mismo nivel de satisfacción y placer.

Si tenemos tolerancia esta crea dependencia, y por tanto relativo sufrimiento, que provoca una conducta en el menor de irascibilidad, alteración permanente, impulsividad, etc.

- Dependencia afectivo-emocional. El menor sustituye de forma prolongada el mundo real por el virtual, y precisa por tanto del mismo tipo de contactos y relaciones, para ello buscará amistades y demás relaciones que sirvan de sustitutivo.

Es primordial trabajar una correcta intervención socioeducativa con los menores reconociendo estos aspectos descritos con anterioridad, de tal forma que si no son capaces de identificar estos signos comenzaríamos a hablar de un nivel superior de adicción.

3.1. Adición a videojuegos

Es de sobra conocido que la interacción con diversos videojuegos puede reforzar habilidades y conocimientos psicológicos básicos como la atención, percepción, aprendizaje, memoria, la motivación e incluso integración y diferenciación de procesos. No obstante, un mal uso, conlleva consecuencias negativas para el menor. A ello habría que añadir que, entre los menores, se conciben los videojuegos como un instrumento básico de su ocio y tiempo libre.

Ante esta situación, la industria de los videojuegos asumió el llamado código PEGI (*Pan European Game Information*), que establece una clasificación por edades en la mayoría de los videojuegos. A partir de entonces se ha constatado irregularidades referentes a la requerida clasificación tanto en la industria promotora como en los establecimientos de venta de videojuegos minoritarios que controlan la venta.

El riesgo que supone la práctica abusiva de los videojuegos es concretamente su potencial adictivo al practicarse en espacios de ocio inicialmente, porque su inicio en hogares no supone un coste añadido de la inversión inicial de compra, y la baja supervisión familiar respecto al consumo de horas o producto tipo.

Los menores reconocen jugar preferentemente con videojuegos en los que se reproduce violencia contra personas, y entre los más vendidos encontramos:

- *Resident Evil*. Escenas de **violencia física** tan inaudita como desagradable. En el caso de la edición NARC, para potenciar sus habilidades, el jugador **consume drogas** que incluyen marihuana, éxtasis y LSD.
- *Grand Theft Auto*. Incluye **asesinatos, robos y destrucción** a todos los niveles imaginables. Baste un ejemplo: el jugador recupera su salud visitando prostíbulos para luego recuperar su dinero golpeándolas hasta matarlas.
- *God of War*. Se hacen prisioneros que son quemados vivos.
- *The Warriors*. Basado en una **banda callejera o maras** que lucha en Nueva York para hacerse de un territorio propio. Otro ejemplo sería *Crime Life: Gang Wars*.
- *Bully*. Rockstar (creadores de la saga GTA), presenta este juego que pone en la piel de un menor recién llegado a un internado, incluyendo **enzarzamientos, peleas con grupo de iguales o acoso a profesores**.

El dato obtenido en este sentido es desalentador, un 57% de los menores reconoce jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas. Esto pone de manifiesto que muchos menores están jugando y estimulándose con videojuegos con

escenas de extrema crueldad, y por consiguiente interiorizando este tipo de conductas hasta llegar a su normalización.

Así, entre el 20-25% de las demandas de tratamiento de la Unidad de Conductas Adictivas del adolescente del Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona son por adicción a nuevas tecnologías. Dicha Unidad registró un aumento considerable respecto a este tipo de adicción (videojuegos on line) a partir de 2008-2009. Del mismo modo la Unidad de Juego Patológico y Otras Adicciones Comportamentales del Hospital de Bellvitge superó la cifra del 17% de consultas referidas a la adicción a nuevas tecnologías en la anualidad 2013.

En este sentido, ya existe la categoría de trastorno por juego como indica la American Psychological Association (Juego patológico. APA, 2000) o la Organización Mundial de la Salud (Ludopatía. OMS, 1992).

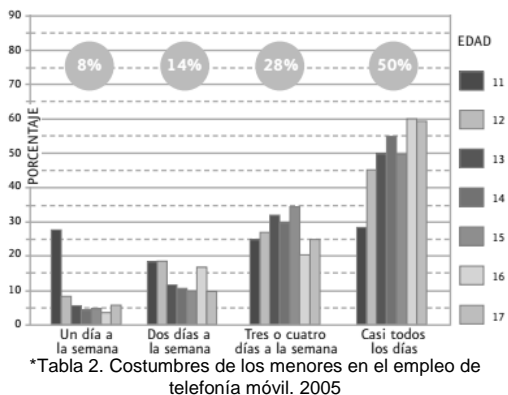
Normalmente hablamos de menores de entre 14-18 años con problemas asociados como trastornos de conducta, de personalidad o depresión, alteraciones donde subyace alguna dificultad emocional. La baja autoestima también parece ser un factor de riesgo. Esta situación se traduce en afectaciones a nivel emocional, conductual y familiar, con muestras de síntomas como alteraciones del humor, irritabilidad, ansiedad o alteración emocional, especialmente cuando no pueden estar conectados.

Analizando diversas variables como neuroticismo, extroversión, conducta antisocial, delictiva y/o frecuencia de juego se constataría la existencia de diferencias en la estructura de la personalidad entre jugadores habituales de videojuegos y aquellos sujetos que no se muestran interesados por ellos, sobre todo en diferencias significativas entre las variables de extroversión y conducta delictiva (Estallo, 1994).

3.2. Adición a telefonía móvil (Nomofobia)

Se estima a nivel nacional (España) que el 90% aprox. de los españoles tiene un dispositivo móvil, y que ronda la cantidad de 50 millones de tarjetas SIM para 47 millones de españoles (INE 2013).

Los menores, un alto porcentaje de usuarios de este tipo de dispositivos y cada vez a edades más tempranas, están accediendo a herramientas muy potentes como son este tipo de dispositivos pero utilizan con mucha mayor frecuencia el teléfono móvil para envió de mensajes (washapp, line, sms, mms, etc) y otros menesteres (internet, juegos pre-pago, música *-tipo spotify-*, GPS, etc) que para mantener conversaciones orales y en tiempo real. Así, un 22% de los menores envía mensajes cortos y otro tipo de acciones entre 1-2 días por semana, un 28% lo hace 3-4 cuatro días en el mismo periodo y, un 50% los envía a diario (Protégeles, 2005).



El mayor handicap, que además puede ser crucial a la hora de afrontar con mayor éxito la intervención, es la no toma de conciencia de que este tipo de conductas suponen un problema sociopersonal y la generación de nuevos conflictos filioparentales. Es preciso distinguir entre tres tipos de usuarios de móviles o «smartphones», en primer lugar, el menor que domina su terminal para beneficiarse y hacer un buen uso del mismo. Después, tenemos al usuario que está enganchado, aunque desconoce que tiene una adicción y, por último, está quien se sabe adicto a este tipo de dispositivos, pero no está interesado en cambiarlo. Es más, la dependencia llega a tal punto en este último sector que los usuarios llegan a tener dos teléfonos o más para estar permanentemente conectados.

La dependencia psicológica de la adicción al móvil se manifiesta a través de algunas características de personalidad comunes como el deseo o pulsión irresistible (craving), la focalización atencional, la modificación del estado de ánimo por problemas con la aceptación del propio cuerpo (ya sea, placer o alivio mientras se mantiene su uso o agitación e irritabilidad si no es posible), y la pérdida de control e impotencia ante déficit en habilidades sociales y en resolución de conflictos.

El tener y hacer uso de un dispositivo móvil no implica tener una adicción, sino que es el uso inadecuado, incontrolado y excesivo de forma prolongada lo que genera su dependencia.

3.1. Adición a internet (Phubbing)

El uso de internet supone a la fecha una de las fórmulas más atractivas de ocupación del tiempo libre y en la actualidad se trata de uno de los recursos, por no decir el prioritario, preferido por menores y adolescentes, tanto por el interés que les suscitan, como por el tiempo que les dedican. Cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo (Echeburúa y De Corral,

2010). Junto a videojuegos y móvil, la dependencia a internet es una de las adicciones tecnológicas más características.

El grupo infanto-juvenil constituye un grupo de riesgo porque tienden a buscar sensaciones nuevas y estas son las que más se asocian a Internet, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst, y Graner, 2009).

La adicción a Internet puede considerarse una adicción específicamente psicológica (como la adicción al sexo, las compras, los videojuegos, etc), con características comunes a otro tipo de adicciones. La consecuencia conductual supone una alteración en la vida cotidiana sociofamiliar, porque el menor o joven empieza a aislarse de familia, amigos y cualquier actividad lúdica que no pase por la red. Por ello, en muchos casos la adicción lleva asociada fracaso académico y pérdida de habilidades sociales, aparición de síndrome de abstinencia, fuerte dependencia psicológica y falta de interés por otras actividades.

El medio en el que se desenvuelve la adicción acarrea también una serie de cambios cognitivo-conductuales de corte perjudicial, consistentes en alteraciones del humor, ansiedad o impaciencia por la lentitud de las conexiones o por no encontrar lo deseado. Estos problemas surgidos de la dependencia a internet trascienden el ámbito de lo intrapersonal, desarrollando dificultades relacionales en los ámbitos familiar, académico y comunitario (incluiríamos profesional en jóvenes de iniciación laboral).

4. EL MENOR COMO POSIBLE PROTAGONISTA DE CIBERDELITOS

Desde una perspectiva holística, los cambios que acontecen desde la infancia hacia la adolescencia provocan un desarrollo madurativo de orden cognitivo, afectivo y psicosocial, cambios que tienen que ver con la identidad personal, las relaciones sociales y a la independencia familiar.

Para los menores, el atractivo de las redes sociales y las TIC se esconde en el espacio que representan y donde son protagonistas, donde se relacionan con otros semejantes, usan su propio lenguaje y donde caben sus gustos e intereses. Esto provoca un perfil de menor con una necesidad de conectarse imperiosa, varias veces al día incluso, forjando un usuario dependiente.

La utilización de las nuevas tecnologías para perpetrar infracciones castigadas en el Código Penal ha dado lugar al llamado ciber-delincuente, quien aprovecha el incommensurable y difuso ciberespacio para actuar en la ilicitud. Hay una abundante y variada casuística: delitos contra la intimidad, estafas, daños por intrusión en sistemas ajenos, distribución de pornografía infantil, etc.

Los menores han incorporado las nuevas tecnologías encontrándose en disposición de cometer acciones ilícitas con serias consecuencias para terceros, ya no tanto en espacio físico sino desde un área virtual. Independientemente de que puedan sufrir algún tipo de adicción acontecida con anterioridad, muchos de estos menores, en ocasiones, desconocen que sus acciones “virtuales” puedan ser penadas por la Ley. En otras, ignoran o minimizan las consecuencias que pueda suponer. Según INTERPOL la ciber-delincuencia, tal y como aparece en su propia página web, constituye uno de los ámbitos delictivos de más rápido crecimiento.

La comorbilidad predominante de estos menores es los trastornos afectivos depresivos en primer orden y luego los problemas adictivos. El perfil de este menor infractor no difiere al joven infractor no virtual, siendo el de una persona egocéntrica, con falta de habilidades sociales, fracaso escolar, materialista, que no acatan normas y déficit para una regulación emocional correcta. Si es cierto que habría que distinguir entre los jóvenes “ciber-rebeldes” de los “ciber-infractores”. Los primeros hacen uso de las redes sociales mayoritariamente por las tardes, han empezado a bajar las notas e iniciado un conflicto familiar, pero tienen un grupo de iguales y la motivación del uso está vinculada al ocio. Los ciber-infractores, en cambio, acostumbran a ser menores de edad más avanzada, a priori, y que suelen tener trastornos de regulación emocional más graves y problemas de relación, con un modelo familiar “consentidor” en donde predomina la justificación del medio por el fin, la incapacidad de responsabilizarse de sus propios actos, y la falta de consideración generalizada hacia los demás y las reglas de convivencia.

Dentro de las diferentes acciones negligentes a nivel virtual, encontramos:

4.1. Acoso o ciberbullying

Cada vez es mayor el número de casos en los que las redes sociales son usadas para realizar amenazas e injurias contra otras personas, incluso existiendo jurisprudencia al respecto en la que se condena por estos hechos, debido a que cada vez es mayor el número de horas que los y las jóvenes permanecen conectados.

Es así que el Código Penal recoge, en su artículo 169, la siguiente afirmación: *“El que amenazare a otro con causarle a él, a su familia o a otras personas con las que esté íntimamente vinculado un mal que constituya delitos de homicidio, lesiones, aborto, contra la libertad, torturas y contra la integridad moral, la libertad sexual, la intimidad, el honor, el patrimonio y el orden socioeconómico, será castigado”*.

Del mismo el artículo 208 continúa alegando *“es injuria la acción o expresión que lesionan la dignidad de otra persona, menoscabando su fama o atentando contra su propia estimación”* y quedando sustentado en el artículo 211 del mismo código penal, con la siguiente indicación *“la calumnia y la injuria se reputarán hechas con publicidad cuando se propaguen por medio de la imprenta, la radiodifusión o por cualquier otro medio de eficacia semejante”*

El cyberbullying se define como el uso de la información y comunicación a través de la tecnología que un individuo o un grupo utiliza deliberadamente y de manera repetida para el acoso o amenaza hacia otro. Es un modo sinuoso de acoso verbal y escrito mediante la hostigación hacia sus víctimas a través de ordenador y/o móvil. A través del ordenador, el menor infractor emite mensajes acosadores vía e-mail, en el instant messaging, mediante post obscenos, insultos en chats, foros, etc. Incluso la creación de websites para promover contenidos difamatorios.

Este tipo de infracción, una forma de violencia invasiva, hace que las víctimas de estos menores no tengan un lugar de protección, al ser un recurso móvil y atemporal las TIC. Como rasgos que caracterizan el acoso digital:

- a. Los menores ciber-infractores valoran el impacto de la agresión y la extensión de la potencial audiencia.
- b. El anonimato supone menos sensación de culpabilidad e incluso indiferencia ante las consecuencias causadas.
- c. Atemporalidad del contenido imperecedero
- d. Indiferencia del estado físico. La fuerza física como agresor no es relevante.
- e. El menor acosador no tiene porque proceder de espacios vulnerables.

En España, un estudio elaborado a partir de encuestas a menores de entre 6-16 años y a sus padres o tutores, muestra como un 5,9% de los menores afirman haber sido víctima de cyberbullying, mientras que un 2,9% reconocía haber actuado como acosador (INTECO, 2009)

4.2. Sexting

La pornografía infantil es un delito cuando se crea, se posee o se distribuye. Se considera pornografía infantil la protagonizada por quien no ha cumplido los 18 años. La imagen de alguien no se puede utilizar sin el consentimiento de la persona implicada, y en ciertos casos hace falta incluso otro tipo de autorizaciones. El "sexting" no es otra cosa que el envío de contenido sexualmente explícito a través de mensajes instantáneos, generalmente a través del servicio de mensajería WhatsApp. Es una práctica voluntaria cada vez más extendida entre los jóvenes, quienes son tanto promulgadores de este tipo de acciones como consentidores, llegando la información a terceros.

El menor ciber-infractor hace caso omiso a esta máxima, y realiza un envío spam de la imagen o contenido audiovisual, derivando en humillación y acoso colectivo, y en

consecuencia la víctima sufre un daño irreparable, un sufrimiento extremo, del que el menor infractor virtual es responsable.

Esta práctica obedece a un comportamiento activo agresivo que puede asimilarse al delito de exhibicionismo (tipificado en el artículo 185 del Código Penal). Pero la necesidad de identificación con el grupo, unida a la menor conciencia del riesgo y al exceso de confianza, genera una combinación de factores que puede suponer una amenaza para el menor, tanto agresor como víctima.

Los menores suelen hacer o proponer sexting para ligar (coquetear, flirtear...) pero su práctica supone un alto nivel de riesgo pues en estos casos no se suele tener suficiente certeza de con quien se mantiene conversación y mucho menos de que hará con ella, aunque se pida expresamente discreción.

Si es cierto que como menor, la infracción estriba en un posible abuso o corrupción del menor mediante chantaje de tipo sexual del documento que un o una menor ha emitido en actitudes sexuales (la pornografía infantil deriva en consecuencias penales). Así, por ejemplo, un reenvío o petición de una foto de sexting podría considerarse delito de revelación de secreto o otra vinculada, como explotación de menores, ya que la cuestión se agrava cuando se graban y difunden imágenes de otros menores.

El menor infractor virtual, al distribuir sin control el contenido de corte erótico-sexual de otro u otra menor, provoca que el menor afectado pueda verse humillado públicamente y sufrir riesgos a nivel neurológico o trastornos varios a causa de ello (ansiedad, depresión, pérdida de autoestima, aislamiento social, etc). Incluso incentivar un suicidio como el caso de Jessie Logan (Ohio, USA).

Dentro de las teorías criminológicas propiamente, de acuerdo con las teorías del aprendizaje social, el menor ciber-infractor primeramente observa el comportamiento que, sólo con posterioridad, llevará a la práctica él mismo.

4.3. Cyber-cheating

En este sentido se considera aquella conducta desviada propulsa a por los nuevos medios que las TIC han proporcionado a los menores para llevar a cabo prácticas consideradas inapropiadas, como casos de impropiedad y/o engaño, sobre todo a nivel académico-profesional. El proceso disuasivo de hacer trampas siempre será mucho más efectivo que el acto de detección de las trampas.

El Cyber cheating supone toda forma de engaño académico (falsedad documental o apropiación de un bien ajeno privado) mediante un contexto electrónico o virtual. Evidentemente, el cyber-cheating es más sencillo y menos costoso debido a las facilidades que nos ofrece las TIC's (como copiar y pegar), cosa que un material impreso supondría un mayor coste de tiempo y esfuerzo. Entre las más usuales encontramos

- Plagio (incorporar otra obra por parte del menor sin la cita de referencia o sugerir que el trabajo es un original del menor sin serlo).
- Falsificación (cuando el contenido a evaluar se ha inventado o falseado de forma deliberada)
- Desautorización (al tomar notas o dispositivos no autorizados en una prueba o la obtención de una copia de un examen).

Esta forma de infracción (en la mayoría de casos de carácter académico) es vista por los menores como menos grave, o "no realmente" una infracción como tal. Es así, que los menores estudiantes hacen uso de espacios web para la compra o descarga, previo abono de cuota, de trabajos ya elaborados.

Unificando este tipo de práctica con el uso de dispositivos electrónicos portátiles, como teléfonos móviles y/o PDA's, ha incrementado formas más sofisticadas de falsedad documental (mensajes de texto o envío gráfico de pruebas evaluadoras para que personas fuera de la sala aporten respuestas, grabación de audio mediante archivos MP3 -se utilizan títulos de las canciones para su ocultación-, auriculares y micrófonos inalámbricos diminutos, etc).

4.4. Hacking

A los menores procesados por este tipo de infracción se les imputa los delitos de revelación de secretos, daños informáticos, estafas y amenazas. Es asombroso el elevado dominio informático de algunos menores pese a poseer una escasa formación reglada.

Estos menores acceden, vulnerando los sistemas de seguridad, a un sistema informático ajeno con la intención de acceder a su archivo de datos, generalmente para la apropiación o manipulación de los archivos. Incluso puede usarse esta para una futura extorsión a terceros.

La metodología suele ser descriptar los programas de protección, usualmente mediante virus de tipo troyano, no detectable a través de un programa de seguridad específico. Mediante este ataque *on-line*, los menores infractores consiguen manipular cámaras webs, imágenes captadas, etc.

En otros casos, el menor inicia una incursión en correos electrónicos ajenos (e-mail), apoderándose de la cuenta, llegando incluso a comunicarse con algunos contactos a través de cualquier aplicación de chat y usurpando la identidad del propietario.

Los elementos que definen al Hacking como acción tipificada como delito son:

- se rompe o vulnera sistemas de seguridad de pc's privados.
- se colapsa servidores públicos y privados.
- se accede a zonas restringidas sin autorización.
- se altera redes o apoderación de las mismas.
- se utiliza las destrezas propias en métodos penalizados por el Código Penal.
- se produce un fraude en materia informática.
- se promueve un "espionaje informático amateur".
- se distribuye programas delictivos y/o nocivos (virus).

4.5. Phishing

En castellano supondría suplantación de identidad y que se comete mediante el intento de adquirir información confidencial de forma fraudulenta (como puede ser una contraseña o información detallada sobre tarjetas de crédito u otra información bancaria). El menor cibercriminal, conocido como phisher kid, se hace pasar por una persona o empresa de confianza en un aparente comunicado oficial, por lo común vía correo electrónico, o algún sistema de mensajería instantánea o incluso utilizando también llamadas telefónicas. Utiliza la manipulación en el diseño del correo electrónico para lograr que un enlace parezca una ruta legítima de la organización por la cual se hace pasar el impostor (URLs manipuladas).

El *phishing* toma como objetivo servicios de pago en línea, estableciendo la conexión entre banco y una posible víctima. A nivel empírico se ha otorgado una tasa de éxito de un 90% en ataques *phishing* en redes sociales (Jagatic, Jonson, Jakobsson y Menczer. 2006).

Los daños causados por los phisher kids oscilan entre la pérdida del acceso al correo electrónico a pérdidas económicas sustanciales de terceros. Usan datos personales para crear cuentas falsas utilizando el nombre de la víctima, gastar el crédito de la víctima, o incluso impedir a las víctimas acceder a sus propias cuentas. Esta tipificado según el art. 248.2.b (posesión, fabricación... programas de ordenador destinados a comisión de estafas) y art. 248.2.c (uso de tarjetas de crédito o débito, o cheques de viaje, o los datos obrantes en cualquiera de ellos, para realizar operaciones de cualquier clase en perjuicio de su titular o de un tercero).

4.6. Sniffing

Se trata de una técnica por la cual mediante aplicaciones shareware que actúan sobre todos los sistemas que componen el tráfico de una red, así como la interacción con otros usuarios y ordenadores, capturan, interpretan y almacenan los paquetes de datos que viajan por la red, para su posterior análisis (contraseñas, mensajes de correo electrónico, datos bancarios, etc.).

A si vemos que, el robo de información, aún sin ningún tipo de cifrado a diferencia de lo que se cree, en la mayoría de los casos no suele ser cuestión de un hacker, sino de

algún sniffer o joven descontento. Supone una amenaza grave para la seguridad no sólo de un dispositivo móvil sino también de toda una red.

5. EDUCACIÓN PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS EN REDES SOCIALES

La virtualidad de las redes sociales y las TIC no existe, no es un espacio o proceso que termina cuando apagamos el dispositivo en cuestión, es una extraordinaria forma de comunicación que influye muy positivamente en nuestras vidas gracias a los beneficios y bondades que nos aporta. Sin embargo, la red llega a ser peligrosa, potenciada por el desconocimiento e imprudencia del menor como hemos comprobado en estas líneas a partir de factores sociopersonales tales como fracaso en la socialización, necesidad de autoafirmación, autodeterminación débil, edad, insatisfacción personal, ...

Para evitar la impunidad ilusoria del menor, este deberá acoger, conocer y respetar la regulación legal recogida básicamente en la Ley Orgánica de Responsabilidad Penal del Menor (L.O 5/00 de 12 de enero) que atribuye instrucción e investigación de los delitos y faltas cometidas por menores, así como enjuiciamiento de las conductas ilícitas de los mismos. Por tanto, es de primordial relevancia que el menor vaya sustituyendo y reconstruyendo hábitos que existían antes de comenzar su adicción y conducta infractora.

Desde la reeducación en el uso de las TIC desde la acción socioeducativa, generadora de contextos educativos y acciones mediadoras posibilitando la incorporación del sujeto a la diversidad de las redes sociales, entendida como el desarrollo de la sociabilidad y circulación social, que amplíen las perspectivas educativas, de ocio y participación social, contribuimos a la necesaria alfabetización digital de los adolescentes y jóvenes, para que puedan aprovechar las TIC para su desarrollo personal y una mejor calidad de vida.

Cierto es que un uso adecuado tanto de las TIC como las RRSS (Redes Sociales) incide más en los aspectos actitudinales, y en el desarrollo y equilibrio emocional de las personas.

El proceso de actuación profesional pone, no obstante, el acento en distintas dimensiones de la praxis, pero resaltando aquellas acciones de acompañamiento y de sostenimiento de procesos que tienen como fin provocar, a modo de pacto de responsabilización por parte de los destinatarios, un encuentro con unos contenidos culturales-virtuales.

En concreto para transformar y mejorar su calidad de vida, así como para el comienzo de la actuación se demuestra como particularmente eficaz la siguiente secuencia de intervención socioeducativa:

- Control de estímulos. Debemos educar en la limitación temporal de la conexión o exposición (al margen de las obligaciones impuestas) y atender el correo una vez al día marcando para ello una hora concreta, supervisada y con una duración no mayor a 10 minutos. Es importante una correcta reestructuración cognitiva para eliminar y/o reconducir todas las creencias irracionales y no adaptativas relevantes en el menor infractor.

- Reeducación del ocio. Cabría sustituir las conductas nocivas y pasivas por otras actividades que puedan suplantar el "estrés" que puede suponer el no estar conectado, y cambio de expectativas acerca del grado de satisfacción que produce la conexión. Como técnica de tratamiento de tipo cognitivo-conductual se podría aplicar la exposición en vivo con prevención de respuestas.

También requiere este estadio la transmisión de estrategias de resolución de conflictos como medio eficaz para tomar decisiones de cara al afrontamiento de los problemas y detección de déficits.

- Prevención de recaídas. Cuyo objetivo ha de ser enseñar al menor a usar las redes sociales y TIC de forma controlada identificando las situaciones de riesgo (por ejemplo: quedarse solo en casa con mucho tiempo libre por delante), respuestas de enfrentamiento ante situaciones problema (por ejemplo: llamar a un amigo y salir de casa para ir a verle).

En esta situación, el papel de la familia también debe de evolucionar favoreciendo la comunicación, aumentando la dedicación y límites claros, ofreciendo un modelo de coherencia no sobreprotección o negligente que llega al abandono o a la crítica extrema. Esto favorecería la relación afectiva y de respeto. Es decir, ponerse en la piel de estos jóvenes y respetar que quieran entrar en las redes sociales; pero transmitiendo un modelo de responsabilidad preventiva. Hay un ser humano detrás de cada tweet, blog y correo electrónico, ¡recuérdalo! (Chris Brogan)

Es una buena oportunidad para que los adolescentes y jóvenes manifiesten algunos de sus patrones de conducta, los pongan en relación al adulto, y reformulen sus comportamientos para tomar conciencia de la situación actual en cuanto al uso o abuso de las nuevas tecnologías y a la posibilidad de adicción o conductas negligentes.

6. CONCLUSIONES

La vertiginosa implantación y actualización de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) en todas las esferas de la sociedad, impide a los diferentes agentes de socialización (familia, instituciones educativas, mass media) interferir entre ellas y los menores en deseo de un uso crítico y responsable de las mismas.

A esto debemos añadir que, los menores sólo dominan un cierto uso de las TIC, ocioso, y por tanto tienen una visión distorsionada y parcial del uso de las mismas que a veces se premia.

Del mismo modo, diversas fiscalías del Estado (Generalitat de Catalunya, Comunidad Valenciana, Comunidad Autónoma de Madrid y Andalucía) han constatado un aumento del uso de las redes sociales como escenarios para la comisión de "hechos delictivos graves" asociados a la violencia en sus diferentes tipos -lesiones, amenazas y vejaciones, etc-. Esto va en correlación con una progresiva disminución de las medidas extrajudiciales implantadas desde la administración local (servicio de información juvenil, programas específicos socioeducativos, equipo de mediación comunitaria, etc) por la priorización de recursos municipales hacia otras áreas de acción, y una aceptación generalizada respecto a la no existencia de peligro en estas formas de relación sin control (normalización).

Es por ello, que se evidencia que la criminalidad de estos menores no queda exenta del impacto de la tecnología informática. Esta ha abierto nuevos horizontes al joven delincuente, incitando su imaginación, favoreciendo su impunidad y potenciando los efectos del delito convencional. Entendemos por criminalidad on-line aquellos delitos producidos mediante soportes informáticos y que supongan acciones típicas, antijurídicas, que atenten contra la integridad, confidencialidad o disponibilidad de otros.

Por tanto, la única propuesta capaz de mejorar el uso de las TIC por parte de los menores, combinar medidas de prevención responsables, con un proceso educativo que cumpla un papel reproductor de valores de socialización, donde el menor asuma un papel protagonista hacia la autotransformación.

Desde este punto de vista, convendría adaptar las estrategias de prevención en función de los entornos en los que se desenvuelven habitualmente los menores (taylor-made prevention strategies).

Bibliografía

- Agustina, J. R. (2009) Arquitectura digital de Internet como factor criminógeno: Estrategias de prevención frente a la delincuencia virtual. *International E-Journal of Criminal Sciences*, (3).
- American Psychiatric Association (2000) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Text Revision*. Washington: American Psychiatric Association
- Balaguer, R. (2008) ¿Adicción a internet o adicción a la existencia?. *Revista Digital Universitaria UNAM*, 9 (8).
- Cánovas, G. (2004) *Ladrones de Inocencia*. Madrid: Editorial Nuevos Escritores
- Carbonell, X., Talam, A., Beranuy, M., Oberst, U. y Graner, C. (2009) Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Univ. Ramon Llull*, (25), 201-220.
- Carrión, H. D. (2001) *Presupuestos para la incriminación del hacking* (Tesis maestría) Universidad de Burgos. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de <http://delitosinformaticos.com/trabajos/hacking.pdf>
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de psicología*, 27 (2). 418-426
- Chóliz, M. y Villanueva, V. (2011) Evaluación de la adicción al móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencia*, 36 (2). 165-184.
- Cruzado, L., Matos, L. y Kendall, R. (2006) Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Med Hered* 17 (4), 196-205. <http://dx.doi.org/10.20453/rmh.v17i4.879>
- Del Pozo, J., Pérez, L. y Ferreras, M. (2009) *Adicciones y nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Perspectivas de su uso para la prevención y el tratamiento*. Logroño: Gobierno de la Rioja, Consejería de Salud.
- Del Río, J., Sádaba, C. y Bringué, X. (2010) Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al cyberbullying. *Revista de Estudios de juventud*, (88), 115-129
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010) Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22 (2), 91-96 <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Estallo, J. A. (1994) Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6, 181-190.

- García, F. (2010) *Internet en la vida de nuestros hijos. ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades?*. Navarra: Foro Generaciones Interactivas, Navarra.
- Griffiths, M.D. y Beranuy, M. (2009) Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, (73), 33-49.
- INTECO (Observatorio de la Seguridad de la Información) (2009). *Estudio Hábitos de seguridad en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de www.inteco.es/CERT/guias_estudios/Estudios/Estudio_ninos
- Jagatic, T., Johnson, N., Jakobsson, M. y Menczer, F. (2006) Social Phishing. *Communications of the ACM*.
- Jaishankar, K. (2009) Sexting: A new form of Victimless Crime? *International Journal of Cyber Criminology*, January-June, 3 (1), 21-25
- Jones, K., Reid, J. y Bartlett, R. (2008) Cyber Cheating in an Information Technology. En: Comas, R. y Sureda, J. [Coords.] *Academic Cyberplagiarism* [online dossier]. Digithum. 10. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de www.uoc.edu/digithum/10/dt/eng/jones_reid_bartlett.pdf
- Nizama, M. (1999) El fenómeno adictivo. *Revista Neuro-Psiquiatría*, 62, 51-79
- Luengo, A. (2004) Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo-Conductual*, 2, 22-52.
- ONTSI (Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información) (2005). *Estudio Infancia y adolescencia en la sociedad de la información*. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de www.ontsi.red.es/ontsi/es/estudios-informes/infancia-y-adolescencia-en-la-sociedad-de-la-informaci%C3%B3n-junio-2005
- Orjuela, L. [Coord.] (2010) *La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: Usos, riesgos y propuestas desde los protagonistas*. Save the Children
- Pew Internet and American Life Project. Teens and Social Media. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2007/PIP_Teens_Social_Media_Final.pdf.pdf
- Protégeles (2005) *Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil*. Madrid: Defensor del Menor Comunidad de Madrid. Recuperado el 15 de marzo de 2016 de www.protegeles.com/docs/estudio_telefonia.pdf