

CiberBullying

GUÍA RÁPIDA para la prevención del acoso
por medio de las nuevas tecnologías



ararteko

Herriaren Defendatzailea
Defensoría del Pueblo

Dirección: **Jorge Flores Fernández**
Autoría: **Jorge Flores Fernández, Manu Casal Lodeiro**
Diseño: **Alfredo Requejo**
Animación e Ilustración: **Neco Animation**

Editado por:



www.ararteko.net
Tel.: 945 135 118

Un material de:



PantallasAmigas

www.pantallasamigas.net



www.edex.es

ISBN: 978-84-9726-465-5 • DL: BI-174-08
(c) 2008 PantallasAmigas, reservados todos los derechos

PantallasAmigas es una iniciativa de **EDEX** e **Integral de Medios S.L.** para la promoción del uso seguro y saludable de Internet y las nuevas tecnologías on-line por parte de los/as menores.

Presentación

Las Naciones Unidas denuncian que “con la llegada de Internet y los teléfonos celulares ha surgido una cultura de ciberintimidación”. (*Estudio Mundial sobre la Violencia contra los Niños*, 2005)

En efecto, la violencia entre iguales es una cuestión preocupante que ha adquirido en los últimos tiempos un nuevo perfil, el ciberbullying, como forma de acoso por medio de las nuevas tecnologías.

No es un asunto menor, tanto si se tiene en cuenta su extensión como si se atiende a los efectos que puede causar en quienes lo padecen. Se desarrolla sobre todo a través de Internet, aunque cada vez es más frecuente que se den casos por medio del móvil o de las videoconsolas con conexión on-line.

Esta respuesta educativa se suma a otras iniciativas del Ararteko en materia de protección de la infancia y cuenta con aportaciones de la Dra. Parry Aftab, experta estadounidense colaboradora de PantallasAmigas como autora de la guía “Ciberbullying”(*).



(*). Aftab, Parry. *Ciberbullying. Guía práctica para madres, padres y personal docente*. Fundación EDEX. Bilbao, 2006. (Libro ilustrado)

Aspectos generales

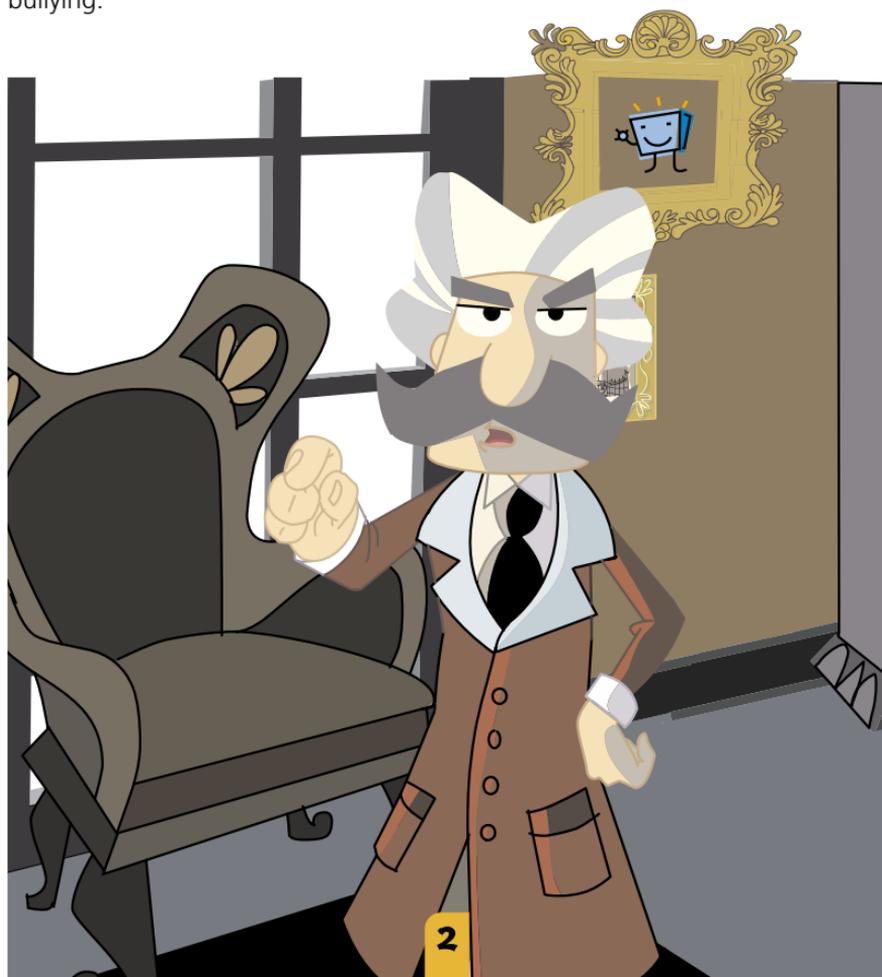
¿Qué se entiende por ciberbullying?

Es el uso de los medios telemáticos (Internet, telefonía móvil, videojuegos conectados on-line...) para ejercer el acoso psicológico entre iguales. Se excluye el acoso o abuso de índole estrictamente sexual y los casos en los que intervienen personas adultas.

¿Tiene algo que ver el ciberbullying con el bullying o acoso escolar?

En ambas modalidades de acoso se da un abuso entre iguales, pero poco más tienen en común en la mayoría de los casos. El ciberbullying puede tener otras causas, se manifiesta de formas muy diversas y sus estrategias de abordaje y consecuencias también difieren.

Sucede, en muchas ocasiones, que el bullying es seguido de ciberbullying y, con menos frecuencia, que el ciberbullying desemboca en una situación de bullying.





¿Cómo se manifiesta el ciberbullying?

Las formas que adopta son muy variadas y sólo se encuentran limitadas por la pericia tecnológica y la imaginación de los/as menores acosadores/as. Veamos algunos ejemplos concretos:

- Colgar en Internet una imagen comprometida (real o trucada) o datos que pueden perjudicar o avergonzar a la víctima y darlo a conocer en su entorno de relaciones.
- Dar de alta a la víctima, con foto incluida, en un sitio web donde se elige a la persona más fea, a la más repelente... y cargarle de "votos" para que aparezca en los primeros lugares.
- Crear un perfil o espacio falso en nombre de la víctima, donde ésta comparta intimidades, realice demandas explícitas de contactos sexuales, etc.
- Dejar comentarios ofensivos en foros o participar agresivamente en chats haciéndose pasar por la víctima, de modo que las reacciones adversas vayan dirigidas a quien ha sufrido la usurpación de personalidad.
- Dar de alta en determinados sitios la dirección de correo electrónico de la persona acosada para que sea víctima de spam, de contactos con desconocidos, etc.
- Robar su clave de correo electrónico para leer los mensajes que le llegan a su buzón, violando su intimidad, e impedir que su legítimo propietario lo consulte.
- Provocar a la víctima en servicios web que disponen de una persona que vigila o modera lo que allí sucede (chats, juegos on-line, comunidades virtuales...) para conseguir una reacción violenta que, una vez denunciada, suponga la exclusión de quien no es sino una víctima.
- Poner en circulación rumores acerca de un comportamiento reprochable, ofensivo o desleal por parte de la víctima, de modo que sean otras personas quienes, sin poner en duda lo que leen, ejerzan acciones de represalia o acoso.
- Enviar mensajes amenazantes por e-mail o SMS.
- Perseguir y acechar a la víctima en los lugares de Internet en los se relaciona de manera habitual, provocándole estrés.

Ciberbullying: un fenómeno en crecimiento

Alta disponibilidad

Las nuevas tecnologías (Internet, móvil...) están cada vez más presentes en la vida de los menores. Ello facilita que el acoso se pueda perpetrar desde cualquier lugar y momento, sin necesidad de que abusón y víctima coincidan ni en el espacio ni en el tiempo.

Importancia en aumento

El "ciberespacio" tiene cada vez más peso en la socialización de nuestros menores. Por ello, un acoso en este "mundo" puede llegar a ser tan traumático o más que una situación de abuso en el centro escolar.

Menor percepción del daño causado

Cuando el abuso se produce de la manera tradicional, víctima y acosador se conocen, están cerca o incluso cara a cara, de manera que tanto el que abusa como el grupo de testigos asisten de manera directa a las consecuencias del acoso. En los casos de ciberbullying esto no es así, por lo que la remisión de la actitud acosadora o la intervención defensiva de los testigos es improbable.

Mayor número de candidatos

La víctima no tiene por qué ser un compañero de clase o una vecina. Puede ser cualquier persona a la que lleguemos por medio de Internet, el móvil o los videojuegos. Quien abusa no tiene por qué ser fuerte, valiente, contar con el beneplácito del grupo o estar protegido por terceros. En este contexto, que exige tan pocas condiciones a las partes intervinientes, las posibilidades son múltiples.

Sensación de impunidad

Detrás del ordenador o del móvil, quien acosa tiene sensación de anonimato, lo que no es del todo cierto. Además, aunque descubran su identidad, no es frecuente que haya de enfrentarse a las consecuencias, ya provengan de la víctima, sus compañeros o amigos, los responsables escolares, su madre o su padre.

Adopción de roles y actitudes aceptadas

En ocasiones, el abuso se produce como un juego en el que quien acosa no es consciente del daño que ocasiona. Otras veces, ocurre que ni siquiera se plantea las consecuencias de su acción, ya que ésta se atribuye a un personaje o rol que es interpretado en la Red. Esto hace más difícil que el acosador se reconozca en su papel y lo abandone.

Características propicias de Internet

El fácil agrupamiento de hostigadores -sean conocidos o no- a quienes se puede pedir colaboración de manera rápida, así como la cómoda reproducción y distribución de contenidos audiovisuales son otros factores que, en ciertos casos, resultan determinantes para que surja o se consolide una situación de ciberacoso.

Miedo a la pérdida de permisos de uso

En ocasiones, quienes son acosados no piden ayuda porque temen que al confesarse "metidos en problemas" se les limite o retire el uso de Internet, el teléfono móvil o los videojuegos.

Consejos para los/las menores

- Sé muy cuidadoso con los datos personales: nombre, teléfono, dirección, fotografías, centro escolar... No los proporciones. Cuanto menos sepan de uno/a, mejor. Reflexiona sobre lo que expones abiertamente en chats o incluso en las salas privadas, ya que pueden ser pistas que otros utilicen para obtener tus datos. Usa siempre apodosos y nombre figurados.
- Presta especial atención a la netiqueta (reglas de comportamiento en Internet como saludar, usar emoticonos para expresar estados de ánimo, no escribir en mayúsculas...). Además, hay que considerar que los/as interlocutores/as pueden tener otra cultura, otro contexto social o malinterpretar nuestras palabras. Si se produce un malentendido, trata de aclararlo con cortesía.
- Nunca debes responder a una provocación y mucho menos si eres presa de la furia. Es mejor calmarse antes. Si contar hasta diez no te vale, haz algo que te entretenga durante unos minutos antes de volver a sentarte delante del ordenador. Responder suele ser la mayor alegría que le puedes dar al ciberabusón y un paso hacia el agravamiento del problema.
- Cuando la amenaza o el acoso persiste, es recomendable guardar pruebas de lo sucedido (aunque no tenga validez legal, guarda o imprime el mensaje o lo que aparezca en pantalla), cerrar la conexión y pedir ayuda a una persona adulta.
- En previsión de que hayan podido publicar on-line informaciones sobre ti, puedes utilizar Google para buscar tus datos (nombre, apodo...) y ver si hay algo en la Red que hace referencia a tu persona.

Consejos para las personas adultas

- Transmite a los/as menores la confianza suficiente como para que busquen ayuda en usted.
- No reaccione de forma brusca, porque eso no ayuda a mejorar las cosas. Primero, apoye al menor, de forma que remita su angustia, y luego ya llegará el momento de emprender acciones.
- Preste atención a la gravedad y frecuencia del acoso, para tratar de calibrar su magnitud. Cuando se dan amenazas graves de daño físico directo, el tema debe tomarse muy en serio, máxime si nos consta que quien acosa dispone de información precisa sobre el o la menor, como la dirección del domicilio o centro escolar. Recurrir a la policía no está de más en estos casos.



Orientaciones sobre el uso del CD-ROM

ELEMENTOS

El CD-ROM está destinado a los/as menores y ha sido desarrollado para que les resulte atractivo y divertido. Consta de una historia animada y dos juegos:

Historia animada: "El cibervampiro abusón"

El acosador aparece como un ente dispuesto a atacar al menor descuido. Van Tekling, famoso cazavampiros, introduce el tema citando casos en los que niños y niñas fueron víctimas del "cibervampiro abusón". A continuación, se muestran cuatro historias reales donde los protagonistas cometieron alguna imprudencia. Se trata de averiguar en qué error incurrieron.



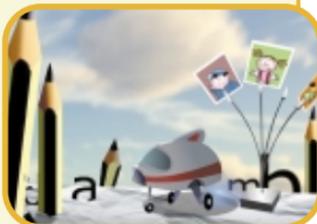
Juego: "La respuesta adecuada"

El juego simula el envío de mensajes por el móvil. Se reciben sucesivamente distintos SMS a los que es preciso dar respuesta eligiendo una de entre las posibles. En función de si lo contestado es o no adecuado para evitar situaciones de acoso, cambia el aspecto tanto del abusón, como del personaje acosado que representa al jugador.



Juego: "Aventura en el ciberespacio"

Los "ciberaliens" aparecerán en los diversos entornos en los que se manifiesta el ciberbullying: Internet, teléfono móvil o juegos on-line. En esos escenarios habrán de ser localizados y neutralizados en duelo, que se resolverá a nuestro favor si encontramos las respuestas adecuadas a las preguntas.



SUGERENCIAS DE USO

Se recomienda acompañar al menor o a la menor durante la visualización de este CD-ROM, al menos en la primera ocasión, de forma que ello suponga una oportunidad para el diálogo acerca de las normas de seguridad relativas a las comunicaciones electrónicas.