Ciberbullying

¿Juego de niños?

Para los nativos digitales (los niños y jóvenes de hoy) el uso de la tecnología es parte de su formación escolar y su medio de socialización, y muchos de ellos pasan conectados las 24 horas del día. ¿Qué pasa cuando el ambiente virtual, al que están expuestos todo el tiempo, se vuelve hostil? Averígualo aquí y dales las herramientas para cuidarse de la violencia cibernética.

Ya sea como víctima, agresor o testigo, la mayoría de los adultos recordamos compañeros violentos o violentados de nuestra infancia; se trata del *bullying*, un término relativamente nuevo, acuñado en 1993 por el investigador noruego Dan Olweus, que se define como "una forma de comportamiento violento, intencional, dañino y persistente, que se puede ejercer durante semanas e incluso meses, y supone una presión hacia las víctimas que las deja en situación de completa indefensión. En toda situación de *bullying* hay siempre un abuso de poder y deseo de intimidar y dominar"[1].

Aunque evidentemente el *ciberbullying* tiene sus raíces en el *bullying*, no son tan similares como podría creerse, pues como todo lo que se ha digitalizado, en el ciberespacio el fenómeno adquiere características propias y sus alcances y consecuencias suelen ser mayores.

¿Qué es el *ciberbullying*?

Es el uso de las tecnologías de la información (llamadas comúnmente TIC) como internet, celulares, *smartphones*, iPods, tabletas o videojuegos en línea principalmente, por menores de edad para ejercer el acoso psicológico entre iguales. No incluye el acoso o abuso de índole estrictamente sexual ni los casos en los que personas adultas intervienen, pues éstos son otros tipos de ciberacoso.

Los agresores o *ciberbullies* pueden ser compañeros de clase, conocidos de otros círculos sociales, e incluso internautas anónimos, pero lo más frecuente es que conozcan a sus víctimas. Las manifestaciones de este fenómeno dependen de la creatividad y pericia tecnológica de los menores acosadores; algunos ejemplos son:

- Subir a la red una imagen o video comprometedor (real o alterado), datos delicados, información perjudicial o vergonzosa para la víctima.

- Dar de alta, con foto incluida, a la víctima en un sitio donde se trata de votar a la persona más fea, a la menos inteligente... y cargarle de puntos o votos para que aparezca en los primeros lugares.
- Crear un perfil o página falsa en su nombre, donde se escriban, a modo de confesiones en primera persona, determinados acontecimientos personales, demandas explícitas de contactos sexuales.
- Usurpar su identidad y dejar comentarios ofensivos en foros o participar agresivamente en chats, de manera que las reacciones vayan posteriormente dirigidas a la víctima.
- Dar de alta su dirección de correo electrónico en determinados sitios para que luego sea víctima de *spam* o de contacto con desconocidos.
- Usurpar su contraseña para cambiarla, de forma que su legítimo propietario no pueda recuperar su perfil y su intimidad se vea violentada.
- Provocar a la víctima en servicios web que cuentan con un moderador (chats, juegos *online*, comunidades virtuales...) para conseguir una reacción violenta que, una vez denunciada o evidenciada, le suponga la expulsión de tal grupo.
- Hacer circular rumores sobre conductas reprochables o desleales por parte la víctima, dañando su reputación, de manera que sean otros quienes, sin poner en duda lo que leen, ejerzan sus propias formas de represalia o acoso.
- Enviarle mensajes amenazantes, perseguirla y acecharla en sitios en los que se relaciona de forma habitual.

¿Por qué es tan dañino?

- **Tiene lugar en el hogar,** lo que le quita a los niños el lugar en el que suelen sentirse más seguros.
- **Tiende a ser más cruel,** pues en ambientes virtuales los niños se dicen cosas que no se dirían en persona, sobre todo porque no pueden ver la reacción del otro.
- **Su alcance es mayor,** con unos cuantos clics la burla puede llegar a todo un salón, una escuela, o a todo el mundo.
- **El anonimato** bajo el que se esconden algunos *ciberbullies* causa un completo agobio a la víctima.
- **No hay escapatoria aparente,** aunque el niño pueda desconectarse, no puede evitar el involucramiento de su red social.

Consecuencias

Es importante entender que no se trata de un rito pasajero que todos los estudiantes experimentan y que forma parte de un proceso natural de maduración, sino de una práctica que daña al ser humano en su etapa de formación, cuando es más vulnerable. Ni el *bullying* ni el *ciberbullying* son juego de niños, pueden provocar en las víctimas ansiedad, depresión y, en casos muy graves, hasta suicidio.

Signos de alerta para los padres

Sobre todo en el caso de adolescentes, no es fácil detectar que están pasando por una situación de *ciberbullying*. Una de las señales más comunes es una obsesión por estar conectados y un evidente enojo en cuanto dejan la computadora o *smartphone*. Otros síntomas son:

- Deterioro del desempeño escolar.
- Depresión.
- Retraimiento, encierro.
- Ansiedad.
- Mal humor e irritabilidad.
- Pérdida de interés en actividades que se solía disfrutar.
- Comportamiento agresivo.

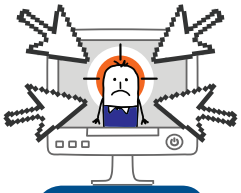
> Los niños que se conducen con insultos y burlas en las redes sociales tienen el doble de posibilidades de ser objeto de *ciberbullying*:
> **"No hagas a nadie lo que no quieras que te hagan a ti"**
> **"Si no lo dirías de frente, no lo digas en internet"**

Lo que deben hacer los niños

- No borrar los mensajes, guardarlos por si es necesario hacer una denuncia.
- Hablar con los padres o con un adulto de confianza.
- Nunca responder o dar *forward* a las agresiones.
- No buscar venganza ni cometer *ciberbullying* en represalia por lo sufrido.
- De ser posible, reportar a la persona a los administradores de la página web.

Lo que pueden hacer los padres

- Informarles sobre estas prácticas, tomando en cuenta los consejos anteriores, antes de que los niños sean activos en internet.
- No retirarles la computadora o smartphone si caen en una situación semejante (40% de las víctimas no lo reportan por temor a que les quiten sus dispositivos electrónicos).
- Si el incidente está relacionado con la escuela, acudir a reportarlo y solicitar acción; y si es anónimo, denunciarlo a las autoridades.
- De ser necesario buscar terapia para superarlo (no sólo la víctima, sino también el agresor).



Tan sólo en el DF, una encuesta realizada por ASI reveló que en las escuelas privadas:

98% de los alumnos tiene computadora en casa

99.8% de los que cursan secundaria cuenta con celular

42% mantiene un plan de acceso ilimitado a internet

90% declaró haber sido testigo, actor o víctima de *ciberbullying*

[1] "Guía ASI para la prevención del Ciberbullying", en http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Guia2012_SOLO-ASI_Ciber-Bullying_WP_FINAL.pdf

Fuentes
· Alianza por la Seguridad en Internet. (Julio de 2012). "Guía ASI para la prevención del Ciberbullying, 2012". Consultado el 10 de enero de 2013, en http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Guia2012_SOLO-ASI_Ciber-Bullying_WP_FINAL.pdf
· Ciberbullying. Ciberacoso escolar entre menores. Consultado el 10 de enero de 2013, en http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/
· National Crime Prevention Unit. "Cyberbullying". (s.f.) Consultado el 10 de enero de 2013, en http://www.ncpc.org/topics/cyberbullying