



CIBER EXPERT@



FORMACIÓN EN EL USO
SEGURO DE INTERNET

SÉ INTELIGENTE, CONVIÉRTETE EN CIBEREXPERT@



Tema 9

APPS, JUEGOS

Y CONTENIDOS INAPROPIADOS



www.ciberexperto.org

seguridadescolar@policia.es

organiza



apoya

Telefónica



APPS, JUEGOS Y CONTENIDOS INAPROPIADOS

OBJETIVOS DEL TEMA

Las aplicaciones (apps) que utilizamos en móviles o tabletas, son uno de los grandes inventos del último siglo. Sin embargo, pueden provocar problemas si no sabemos gestionarlas correctamente.

Cada vez se utilizan más los juegos, tanto en los terminales móviles como en ordenadores o consolas. Con la conexión a Internet, son un modo de participar en comunidades en línea.

También hemos de ser conscientes de que no todos los contenidos que existen en las redes son adecuados, no sólo para los menores, sino para los adultos. Existen contenidos que no son apropiados para nadie. Además, en torno a esos contenidos, pueden formarse comunidades que resulten ser peligrosas.

El objetivo del tema es profundizar en el conocimiento sobre las Apps y los juegos, así como conocer los contenidos de Internet que pueden resultar inapropiados:

- Qué son las Apps y qué permisos requieren.
- Cómo son los juegos y revisión del catálogo PEGI.
- Información sobre los problemas en Apps y juegos.
- Qué contenidos son apropiados y cuáles no.
- Comunidades peligrosas en línea.
- Consejos de uso.



1. APPs (aplicaciones en móviles y tabletas)

Cabría preguntarse por qué las apps solicitan tantos permisos cuando las instalamos. Cada vez que descargamos una aplicación en el teléfono móvil o la tableta, ésta nos informa de los accesos que precisa para el funcionamiento correcto de la misma. Sin embargo, aunque algunos son necesarios, otros no tienen demasiado sentido. El problema radica en que solemos aceptar las condiciones sin pararnos a leer, lo que puede suponer el inicio de muchos problemas.

Al igual que facilitar información en las redes sociales puede suponer un grave menoscabo de nuestra privacidad, otorgar acceso a nuestros terminales a través de aplicaciones en apariencia inofensiva, podría acarrear similares complicaciones. Aceptando sin pensar las condiciones que las apps nos ofrecen, estamos dando acceso a un desconocido a nuestra agenda, las conversaciones, imágenes, vídeos, etc.

El objetivo principal de estos accesos, es recopilar información sobre nosotros para realizar un perfil que puedan vender o utilizar con fines publicitarios, es decir, para enviarnos publicidad adaptada y personalizada. Sin embargo, también existe la posibilidad de que algunas aplicaciones resulten ser maliciosas y aprovechen los permisos para instalar malware que pretenda recoger nuestros datos con intereses delictivos.

Los permisos más solicitados por las apps maliciosas son los siguientes:

Ubicación: solamente tiene sentido si es una app de navegación, como Google Maps. También pueden solicitarla las aplicaciones de ofertas en restaurantes o espectáculos, para facilitar una publicidad y un servicio basado en nuestra ubicación. En el resto de casos, las intenciones no son nada claras.

Acceso a ajustes: debemos tener mucho cuidado con esta opción y permitirlo sólo si es una aplicación básica de Google quien lo solicita. En cualquier otro caso, es aconsejable NO instalar esa app.

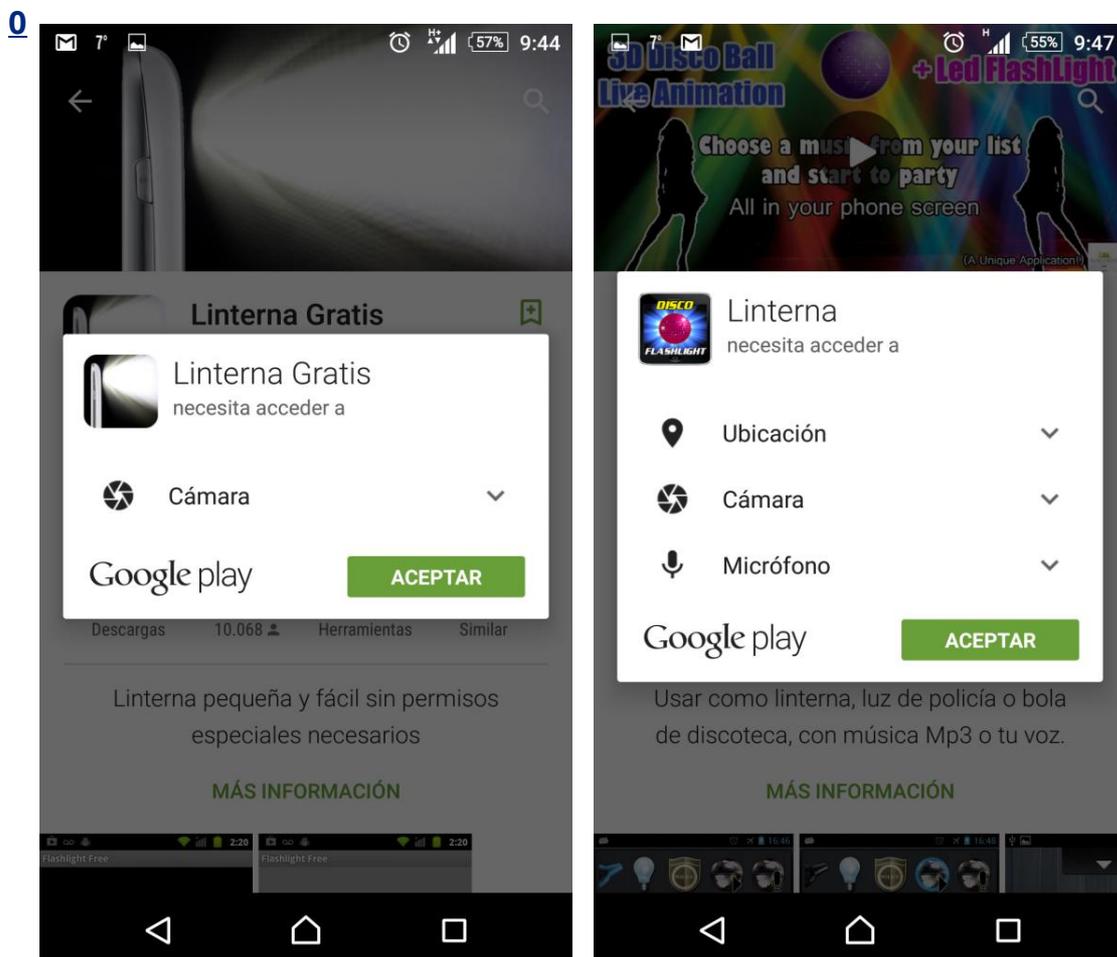
SMS: si la aplicación es maliciosa o está infectada, podría enviar mensajes de texto por los que nos cobren tarifas desorbitadas.



Teléfono: permitir que una aplicación disponga de este permiso, es darle acceso a grabar nuestras conversaciones y consultar nuestros SMS. Si utilizamos el terminal móvil para realizar compras y actividades bancarias, podrían dejar al descubierto nuestras cuentas.

Lo más importante es que debemos prestar atención a los permisos que las distintas aplicaciones solicitan y valorar si son, o no, necesarios para el correcto funcionamiento de la app. En caso de cualquier duda, la mejor solución siempre es, **NO INSTALAR** la aplicación.

Aquí tenemos un ejemplo de dos app que se utilizan para lo mismo y la diferencia entre los permisos que ambas solicitan.





2. JUEGOS

Los juegos de ordenador, consola o tableta, no tienen por qué ser inadecuados para los niños. La clave de su buen uso es la moderación. Según el Parlamento Europeo, una buena utilización, permite a los menores desarrollar habilidades como la cooperación o la creatividad. Los debates suscitados con respecto a los videojuegos, han permitido que la sociedad conozca y reconozca las posibilidades de desarrollo intelectual en aquellos que los utilizan, así como la variedad de conocimientos y capacidades que pueden aportar. El Minecraft es un buen ejemplo de ello, galardonado en multitud de ocasiones. Tiene concedido hasta un premio BAFTA (Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión) al Mejor Juego Familiar.



Sin embargo, no todos los juegos que salen al mercado son adecuados para los menores. Para distinguir entre cuáles lo son, o no, se ha creado una catalogación conocida como PEGI (Pan European Game Information). Fue desarrollada por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) y se puso en funcionamiento en abril del 2003.



Tema9: APPS, JUEGOS Y CONTENIDOS INAPROPIADOS

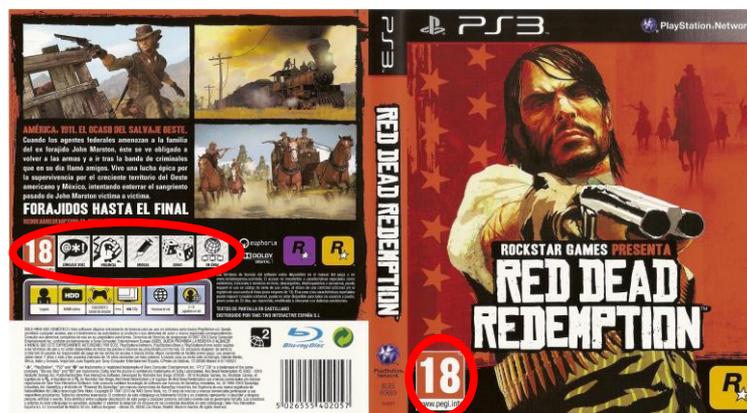


El sistema PEGI se aplica en 30 países (Austria, Dinamarca, Hungría, Letonia, Noruega, Eslovenia, Bélgica, Estonia, Islandia, Lituania, Polonia, España, Bulgaria, Finlandia, Irlanda, Luxemburgo, Portugal, Suecia, Chipre, Francia, Israel, Malta, Rumanía, Suiza, República Checa, Grecia, Italia, Países Bajos, República Eslovaca y Reino Unido). La participación es voluntaria, a discreción del creador en España (algunos países como Reino Unido lo han establecido como obligatorio). El software se clasifica de dos formas: una por edades sugeridas y otra sobre seis descripciones de contenido (lenguaje inapropiado, violencia, drogas, etc.).

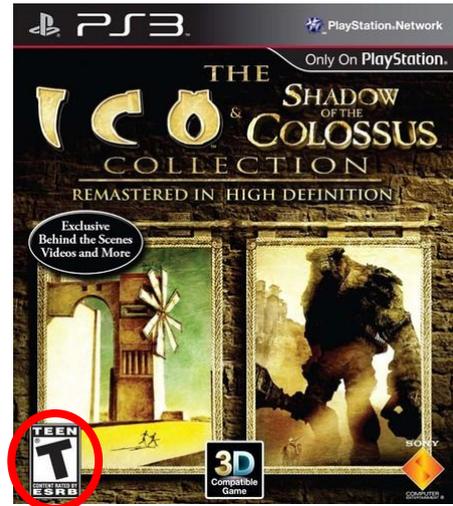


La última etiqueta (PEGI OK), ha sido creada para la creciente multitud de sitios Web que contienen pequeños juegos en línea. Esta etiqueta quiere decir que los juegos en cuestión no tienen ninguna de las catalogaciones secundarias y que pueden utilizarlo usuarios de todos los grupos de edad.

Las etiquetas se presentan en la esquina inferior izquierda de la portada y en la parte trasera de la carátula de los juegos.



En América, los juegos se rigen por una catalogación distinta dictada por el Entertainment Software Rating Board (ESRB).



Los juegos, con la llegada de Internet, han evolucionado de manera exponencial. Ahora no sólo podemos obviar el soporte físico, descargando directamente los contenidos de la red, sino que podemos compartir las partidas con otros usuarios sin importar dónde se encuentren. Centrándonos en la parte positiva, jugar online con otra gente, puede ser una experiencia enriquecedora, aporta componentes muy útiles desde el punto de vista lúdico, pero también en cuanto al desarrollo personal y social. Cada vez existen más mundos virtuales en los que los usuarios pueden intervenir experimentando un entorno variable al que deben saber adaptarse. Se crean estrategias colectivas, se colabora a la hora de construir elementos, se comparten objetivos y medios en una comunidad, se evalúa e incluso se enriquecen las aportaciones individuales.

Sin embargo, existen también factores de riesgo que se ven multiplicados por la opción de multijugador. A todo ello, se le añade la falta de experiencia vital de los menores para reaccionar ante los problemas que se les pueden presentar.



- Publicidad personalizada:** nos conocen por nuestro uso del juego y nos ofrecen aquello que queremos o necesitamos.
- Contacto con desconocidos:** el rango de edad de los jugadores es amplio, y los desconocidos no siempre son quien dicen ser.
- Relajación de las pautas de control parental y de la autoprotección:** permanece el carácter lúdico, permitiendo que relajemos nuestra seguridad ante otros usuarios.
- Amenazas a la privacidad:** en ocasiones, un juego puede tener rasgos de red social o puede estar relacionado con una, sin dibujar una división clara, poniendo en riesgo nuestra privacidad.
- Gasto económico:** la mayoría de los juegos online, sean o no gratuitos, ofrecen una serie de servicios añadidos que suponen un coste económico.
- Adicción:** se trata de mundos en continuo cambio, aunque el usuario no esté conectado. Eso puede generar la necesidad de utilizar el juego para no perderse los cambios o novedades, continuamente.
- Imposibilidad de un censo:** los datos aportados por los usuarios no tienen por qué ser reales, imposibilitando censar a los jugadores para permitir la localización de los infractores de un manera efectiva.

También cabría comentar la extendida práctica de adquirir videojuegos, de manera ilícita, mediante descargas “piratas” o “top-manta”. Estas copias, al no haber sido sometidas a los controles pertinentes, pueden contener software malicioso que dañe nuestras consolas, que presenten fallos o incluso que estén incompletas. El usuario decide si quiere o no arriesgarse a los daños que puede ocasionar por ahorrarse el precio del juego.



3. CONTENIDOS INAPROPIADOS

Entendemos por **contenido inapropiado** *todo aquel material que, percibido por un menor de edad, puede causarle un perjuicio psíquico o físico.* Este material puede ser ilegal, perjudicial, o no ser entendido por motivos de su desarrollo madurativo, y la exposición al mismo se produce de forma intencionada o accidental. Pueden ser imágenes, actitudes, estímulos, opiniones, etc.

En este tema, conviene distinguir entre:

Contenidos ilícitos

- Apología del terrorismo.
- Pornografía infantil.
- Provocar e incitar a Delitos de Odio.
- Difamación en Internet.
- Distribución de material que vulnera la dignidad humana.

Contenidos Nocivos

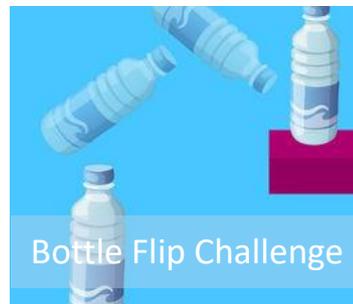
- Pornografía entre adultos.
- Violencia.
- Juegos de azar.
- Trastornos alimenticios (Pro-Ana, Pro-Mia).
- Ideas autolíticas.
- Vídeos Virales sobre actividades lesivas (p.ej. retos de youtube).
- Publicidad engañosa.
- Sectas.

A la hora de hablar de este tipo de contenidos, debemos ser muy cuidadosos. Mencionar todas estas temáticas ante los menores, puede suponer abrirles una puerta que todavía ni habían imaginado que existía. Lo más adecuado, en este caso, sería explicarles la definición de Contenidos Inapropiados y preguntarles cuáles consideran ellos que son. Una vez sean ellos quienes los mencionan, la mejor actitud es hablar de ellos con total



franqueza y sinceridad, para dejar claro lo perjudiciales que pueden ser para ellos.

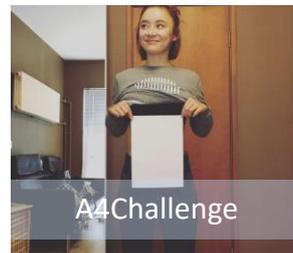
Los temas que mencionan con más habitualidad cuando se les pregunta, suelen ser la pornografía, la violencia y, sobre todo, los retos virales. Éstos consisten en que, por lo general, algún youtuber lanza un reto a través de su canal que el resto tienen que reproducir. Algunos son inocentes y no ofrecen ningún tipo de problemática, pero la mayoría, pueden llegar a poner en riesgo la salud de aquellos que los realizan. Estos son algunos de los más populares en los últimos años. Comenzamos con los inofensivos más virales:



- **Mannequin Challenge:** este ha sido uno de los retos más virales de los últimos tiempos. Para realizarlo, un grupo de personas permanece en una postura estática en la que parezca que están realizando una acción, mientras una cámara pasa grabando la escena sin que nadie se mueva. Ha sido tan popular, que incluso la Policía Nacional ha realizado el reto en dos ocasiones (una el grupo de la Oficina de Prensa y Relaciones Informativas, en el programa de televisión “El Hormiguero” y la otra la Unidad de Caballería).
- **Bottle Flip Challenge o Reto de la Botella:** este es otro de los retos que no reviste riesgos para la salud. Se trata de lanzar una botella, medio llena, para que voltée en el aire y caiga de pie. Los problemas pueden aparecer cuando se intenta que el reto



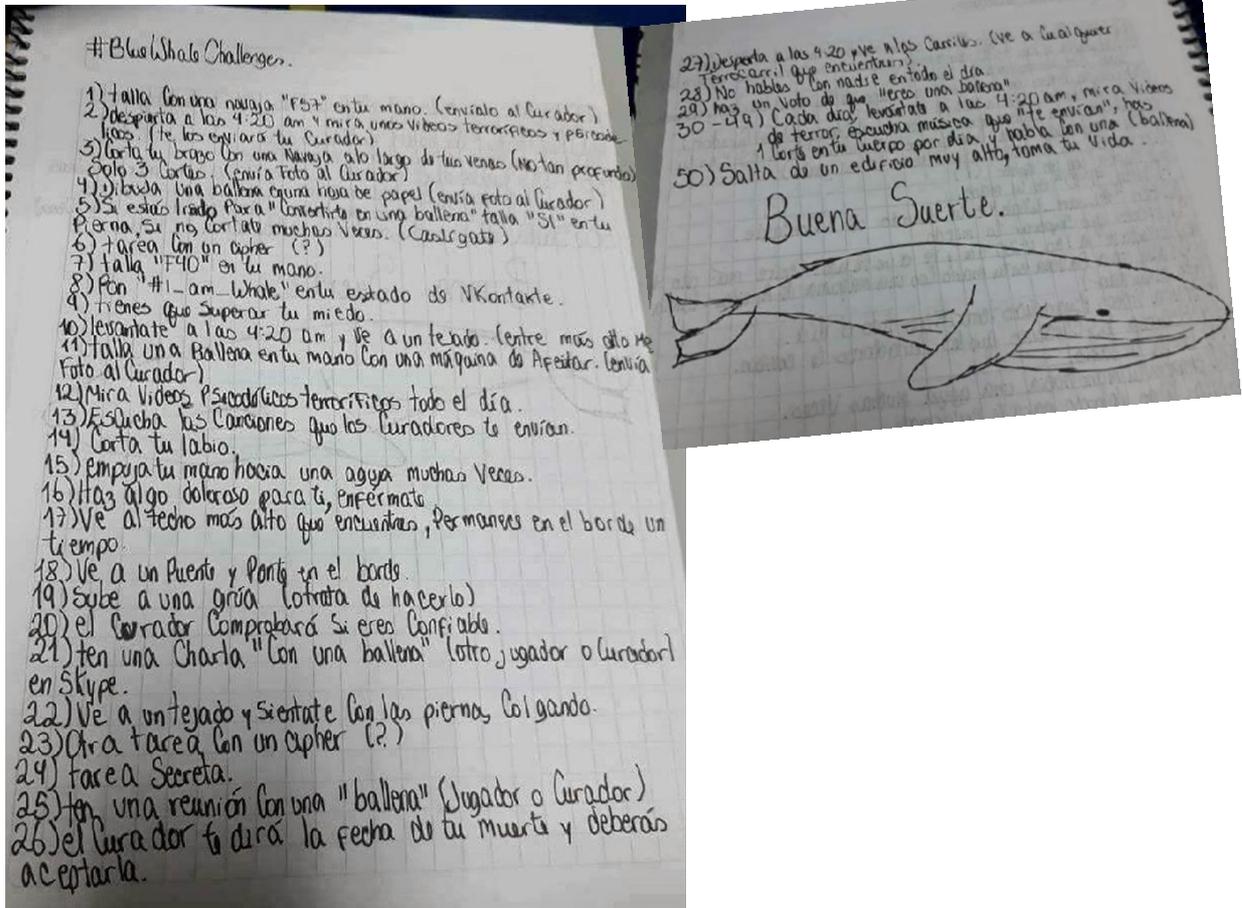
se haga cada vez de manera más original, lanzando la botella hacia o en lugares que puedan suponer un peligro.



- **Cinnamon Challenge o Reto de la Canela:** consisten en comerse una cucharada entera de canela sin agua. La dificultad radica en que la canela, al ser corteza de árbol pulverizada, contiene celulosa que no se deshace fácilmente. Las vías respiratorias se obstruyen obligando a quien lo hace a toser y expulsar la canela por la nariz y la boca en lo que se conoce como “aliento de dragón”. Si la canela llega a los pulmones, puede llegar a causar daños irreversibles.
- **Condom Challenge o Reto del Condón:** tenemos dos modalidades diferentes en este reto, la primera y más conocida, es la de llenar un preservativo con agua y dejarlo caer sobre la cabeza de quien asume el reto. Se forma una bolsa de agua alrededor de la cabeza que impide respirar por completo. La otra modalidad consiste en meterse un profiláctico por la nariz y sacar el otro extremo por la boca.
- **A4 Challenge:** este reto se puso muy de moda en páginas Pro-Ana y Pro-Mia. Consiste en ponerse un folio delante del abdomen, los cuerpos que queden tapados por él, son aptos, los que no, son considerados “gordos”. Existen multitud de iniciativas en las redes sociales para luchar contra este reto que se viralizó con el hashtag (etiqueta) #A4Challenge.
- **Fire Challenge:** consiste en rociarse el cuerpo con un líquido inflamable y prenderse fuego. La condición es estar cerca de una piscina o alguna otra fuente de agua para poder apagarlo en el momento. Este desafío se ha cobrado la vida de un menor de 15 años en Estados Unidos.



Otro de los contenidos que sale a colación en las charlas, es el tema de “La Ballena Azul”. Fue propuesto como un reto más. Sin embargo, este “juego” pretende que las personas elegidas vayan cumpliendo una serie de retos hasta el número 50 en el que después de tener que autolesionarse repetidas veces, se acaba pidiendo el suicidio.



En 2018 ha surgido un nuevo contenido viral que se utiliza para chantajear a los menores y obtener de ellos imágenes de índole sexual. Se llama “Momo”, y a través de las mensajerías de WhatsApp o Facebook, se envía esta fotografía, a altas horas de la madrugada (en concreto a las 3). Se solicita a los menores captados que realicen distintas “pruebas” y que envíen vídeos e imágenes que demuestren que las han llevado a cabo. A medida que avanzan las peticiones, comienza la extorsión, solicitando contenidos sexuales. El control se realiza a través del miedo, de la idea de que les están observando.





4. COMUNIDADES PELIGROSAS EN LÍNEA

Cuando hablamos de **Comunidades en Línea**, estamos englobando a un grupo de personas cuya relación viene definida por intereses comunes, que carecen de un lugar físico de reunión y que, por ello, tienen una identidad definida dentro de Internet. Pueden ser educativas, de ocio, sociales, etc.

En general, este tipo de comunidades no suponen un riesgo en sí mismas. Sin embargo, pueden llegar a serlo si manejan contenidos inapropiados (todos los mencionados en el epígrafe anterior) o pueden empujar a los usuarios hacia consecuencias trágicas. Otra de las características es que, debido a que carecen de un lugar físico donde afincarse, son dispersas y difíciles de controlar.

Estas colectividades suelen ser clandestinas y ocultarse para no ser detectadas por las autoridades, a fin de que sus páginas no sean retiradas o prohibidas en el país (por medio del veto de las principales compañías proveedoras de Internet). Sin embargo, extienden sus lazos hacia redes sociales de dominio público para continuar captando adeptos.

Las principales comunidades peligrosas que nos podemos encontrar, son las siguientes:





Hábitos de Vida
NO Saludable



Apología del
Suicidio



Apología de la
Pedofilia



Juegos Online





5. CIBER CONSEJOS

- 1 • Leer las solicitudes de permisos de las aplicaciones.
- 2 • Ante cualquier duda, siempre es preferible NO INSTALAR las apps.
- 3 • Hacer caso a las recomendaciones del sistema PEGI respecto a la edad.
- 4 • Debemos ser precavidos con la gente con la que contactamos en los juegos online, pueden no ser quienes dicen ser.
- 5 • Evitar facilitar información personal mientras jugamos con otros usuarios.
- 6 • Utilizar un nickname en lugar del nombre personal en los juegos.
- 7 • Tener cuidado con la adicción a los juegos.
- 8 • Evitar los contenidos que no sean apropiados para cada edad.
- 9 • Tener cuidado con los retos propuestos por youtubers, sobre todo si pueden suponer un riesgo para la salud.
- 10 • **Hablar con un adulto a la mínima señal de problemas.**



6. NOTA PARA PADRES Y PROFESORES

Perfil de riesgo en accesos a contenidos inapropiados o Comunidades Peligrosas en Línea

- Adolescentes deprimidos o enfadados con su entorno personal.
- Buscan en internet lo que no encuentran en la vida real: aprobación, emociones fuertes, salir de las normas, sentirse parte del grupo, aliviar el malestar, etc.
- Escasa percepción de las consecuencias de su vida online (pierden la conciencia de los daños que se pueden sufrir o infringir).
- Inmaduros, poco sociables, tímidos y conformistas.
- Escasos recursos o habilidades para gestionar situaciones conflictivas.
- Percepción de falta de apoyo social (no cuentan sus problemas).
- Jóvenes acomplejados e introvertidos: en el mundo virtual se transforman en las personas que les gustaría ser en la vida offline.
- Jóvenes en riesgo de exclusión social.

Prevención

- Formación y educación en el entorno de las TIC.
- Proporcionar información de los posibles riesgos.
- Compartir ocio con nuestros niños y jóvenes, conocer sus intereses y problemas.
- No compartir información sensible en la red.
- Generar un vínculo de confianza.
- Atención y control de los tiempos en el uso de internet.
- Control parental.
- Actitud crítica ante los contenidos online.
- Mantener una comunicación fluida con ellos para que tengan la confianza de plantear sus problemas.

Actuación

- No prohibir: efecto contrario.
- Hablar abiertamente, ESCUCHAR al menor.
- Comprobar el código PEGI de los juegos que les regalen.
- Contrastar la información: despertar el sentido crítico en relación con la información a la que acceden. Es importante analizar el riesgo junto con el menor, no desafiándolo.



- Buscar alternativas adaptadas a su edad (según su motivación: para disminuir ansiedad, afrontar los conflictos con compañeros, elevar su autoestima, etc.).
- Transmitir valores y fomentar la autoestima.
- Asistencia especializada (en casos de pertenencias a comunidades pro-anorexia, pro-bulimia, pro-suicidio, etc.).