



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CORTOMETRAJE:
“VIDAS VIRTUALES, INFLUENCIA Y
VULNERABILIDAD EN LOS
JÓVENES: VERÓNICA”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y
Producción Audiovisual.

Profesor Guía:

Msc. Paulina Donoso B.

Autor:

Edison Andrés Castillo Silva

Año:

2013

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Msc. Paulina Donoso B.

C.I.: 171356066-0

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se repataron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Edison Andrés Castillo Silva

C.I.: 171918450-7

AGRADECIMIENTO

A mis padres por su apoyo para cumplir mis sueños. A mi hermano Santiago y mi hermana María José por la motivación para realizar este proyecto de tesis.

A Jacobo Heredia, Antonio Arcos, Iván Gómez y Jorge Cevallos (Arcabuz) por sus consejos para la realización de este proyecto de tesis.

A todos mis amigos y compañeros del la carrera de Producción Audiovisual y Multimedia.

A Paulina Donoso por su excelente desempeño como directora del proyecto de tesis.

A Enrique Saltos por su excelente desempeño como director de la carrera de Producción Audiovisual y Multimedia y su ayuda brindada durante mis estudios de la carrera y en la realización de este proyecto de tesis.

DEDICATORIA

A mis Padres y a mis hermanos por estar en constante apoyo para la realización del proyecto de tesis.

RESUMEN

El tema de tesis trata sobre los malos usos de las redes sociales en los niños y los adolescentes del cual se ha escogido uno de los tantos existentes para llevarlo a un cortometraje de animación.

El trabajo tiene el fin de poder dar a conocer a los estudiantes secundarios este problema con el fin de que puedan conocer más sobre los malos usos de las redes sociales. Además tiene el objetivo de investigar sobre este problema para que se lo documente y se lo pueda usar como consulta.

Para la realización del mismo se recopiló información de estudios especializados, libros, artículos de internet, entre otros. En lo que respecta a la realización del cortometraje se utilizó softwares especializados en animación digital.

Este trabajo puede utilizarse para poder consultar y conocer más acerca del tema y utilizar el video como material para poder proyectarlo en instituciones educativas, clubes, etc con el fin de difundirlo y dar a conocer sobre los malos uso de las redes sociales en niños y adolescentes.

ABSTRACT

The thesis topic is about the misuse of social media in children and adolescents which has been chosen one of many available to take into a short animated film.

The work has to be able to give high school students meet this problem so they can learn more about the misuse of social networking. Also aims to investigate this problem to have it documented and it can be used as reference.

To carry out the project, this was based in specialized study compiled information, books, Internet, among others. With respect to the completion of the short film, specialized softwares in digital animation were used .

This work can be used to view and learn more about the issue and use the short film as a material for projecting to educational institutions, clubs, etc. in order to disseminate and raise awareness on the bad use of social media in children and adolescents.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I REDES SOCIALES VIRTUALES	10
1.1 LAS REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIEDAD ACTUAL.....	10
1.1.1 Introducción.....	10
1.1.2 Las redes sociales.....	11
1.1.3 Seis grados de separación y los tres grados de influencia.....	14
1.2 REDES SOCIALES VIRTUALES Y SU EVOLUCIÓN.....	16
1.2.1 Definición.....	16
1.2.2 Historia de las redes sociales virtuales.....	16
1.3 IMPORTANCIA Y BENEFICIO DE LAS REDES SOCIALES VIRTUALES EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES.....	21
1.3.1 Beneficio de las redes sociales virtuales en los niños y adolescentes.....	25
1.3.1.1 Participación ciudadana y comunitaria.....	25
1.3.1.2 Beneficios en la socialización.....	26
1.3.1.3 Beneficios en la educación.....	27

1.3.2 Tipos de redes sociales para la educación.....	27
1.3.2.1 Los usos y beneficios de las redes sociales educativas.....	29
1.4 RIESGOS Y MALOS USOS EN LAS REDES SOCIALES VIRTUALES.....	31
1.5 CIBERBULLYING.....	33
1.5.1 Definición.....	33
1.5.2 Consideraciones relevantes sobre el ciberbullying.....	35
1.5.3 Tipos de ciberbullyng.....	37
1.5.4 Comportamientos e indicadores de posibles implicación directa en ciberbullying.....	38
1.5.5 Comportamientos y actitudes de riesgo para convertirse en víctima de ciberbullying.....	38
1.5.6 Comportamientos e indicadores de un posible agresor.....	39
1.5.7 Como actuar si existe una sospecha de ciberbullying.....	40
1.5.8 Como actuar ante un caso de ciberbullying.....	43
1.5.9 Decálogo para frenar el hostigamiento. Consejos para las víctimas.....	46
1.5.10 Intervención del sistema penal.....	49
1.5.11 Sistemas de pruebas Específicos.....	50
1.5.12 Respuesta Legal.....	54
1.5.13 Conclusiones.....	56

1.6 GROOMING.....	57
1.6.1 Definición de Grooming.....	58
1.6.2 Fases del Acoso.....	63
1.6.2.1 Fase de amistad.....	63
1.6.2.2 Fase de relación.....	63
1.6.2.3 Componente Sexual.....	64
1.6.3 Sextorsión.....	64
1.6.4 Amigos virtuales en las redes sociales.....	65
1.6.5 La atracción de las nuevas tecnologías en los más jóvenes.....	66
1.6.6 La atracción de las nuevas tecnologías en los depredadores sexuales.....	68
1.6.7 Información personal en línea.....	69
1.6.8 Elementos empleados en el acoso a través de medios tecnológicos.....	71
1.6.9 El grooming en el ámbito jurídico.....	72
1.6.10 Recomendaciones dirigidas a menores.....	73
1.6.11 Recomendaciones dirigidas a los padres.....	74
1.6.12 Conclusiones.....	75

1.7 AMENAZAS A LA PRIVACIDAD.....	76
1.7.1 Causas.....	77
1.7.2 Comportamientos en los menores.....	77
1.7.3 Recomendaciones.....	79
1.7.4 Conclusiones.....	80
1.8 OTROS RIESGOS Y MALOS USOS DE LAS REDES SOCIALES VIRTUALES.....	81
1.8.1 USO ABUSIVO Y ADICCIÓN.....	81
1.8.1.1 Conductas presentadas con el uso abusivo y/o adicción.....	82
1.8.1.2 Recomendaciones.....	83
1.8.2 RIESGOS ECONÓMICOS Y/O FRAUDES.....	85
1.8.2.1 Otros tipos de delito a través del fraude electrónico.....	86
1.8.2.2 Recomendaciones.....	86
1.8.3 AMENAZAS TÉCNICAS Y/O MALWARE.....	87
1.8.4 VULNERACIÓN DE DERECHO DE PROPIEDAD INTELECTUAL.....	88
1.8.5 ACCESO A CONTENIDOS INAPROPIADOS.....	88

CAPÍTULO II EL CORTOMETRAJE ANIMADO.....90

2.1 ANIMACIÓN.....90

2.1.1 Definición.....90

2.1.2 Breve historia de la animación.....90

2.1.3 La animación en el Ecuador.....93

2.1.4 Técnicas de Animación.....96

2.2 EL CORTOMETRAJE.....98

2.2.1 El encuadre.....98

2.2.2 Uso de luz.....101

2.2.3 Cromática.....103

2.2.4 Regla de los tercios.....104

2.3 PROPUESTA PARA EL CORTOMETRAJE.....104

CAPÍTULO III PREPRODUCCIÓN.....108

3.1 DESARROLLO DE GUIÓN.....108

3.2 DESARROLLO DE ARTE CONCEPTUAL.....112

3.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES.....118

3.3 STORYBOARD.....129

CAPÍTULO IV PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN.....130

4.1 MODELADO 3D.....	130
4.2 UV'S Y TEXTURAS	131
4.3 ILUMINACIÓN.....	132
4.4 RIGGING Y SKINNING.....	133
4.5 ANIMACIÓN.....	134
4.6 POSTPRODUCCIÓN.....	135
4.7 EDICIÓN.....	136

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES.....137

5.1 CONCLUSIONES.....	137
5.2 RECOMENDACIONES.....	138

REFERENCIAS.....140

ANEXOS.....148

ANEXO 1.....	149
ANEXO 2.....	158
ANEXO 3.....	199
ANEXO 4.....	202
ANEXO 5.....	206

INTRODUCCIÓN

El Internet en los últimos 20 años ha tenido un crecimiento exponencial muy importante obteniendo popularidad en nuestros días ya que el número de millones de usuarios ha crecido hasta llegar a aproximadamente a mil quinientos millones (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15). En la actualidad el internet ha variado la forma comunicarnos entre las personas proponiendo cuatro cambios importantes en las redes de interacción social:

- Enormidad: Las inmensa red a la que nos encontramos actualmente y la capacidad de usuarios a los que podemos contactar. Ejemplo: Sitios como Twitter que posee la facilidad de contactarse y difundir información al instante.
- Comunalidad: La capacidad de compartir información y esfuerzos conjuntos en una gran escala. Ejemplo: Sitios web como Viadeo donde usuarios reciben e intercambian información y conocimiento.
- Especificidad: Corresponden a los vínculos que podemos formar en situaciones o temas muy específicos. Ejemplos: Sitios como Last.fm (vínculos en gustos musicales)
- Virtualidad: La capacidad de asumir vidas virtuales. Ejemplo: Sitios de Video juegos en línea, Redes Sociales Virtuales (Christakis & Fowler, 2010, pág. 283)

Las vidas virtuales corresponden a un usuario creado en un entorno artificial generada por un ordenador o un sistema informático donde podemos interactuar, con otros usuarios tal como lo hacemos en la vida real (realidadvirtual.com, 2005). Las identidades virtuales pueden ser creadas dentro de un video juego o en las populares redes sociales virtuales, como por ejemplo Facebook, que ha llegado en los últimos 4 años a tener popularidad en regiones como América y Europa y llegando a 500 millones de usuarios en todo el mundo (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 16).

Los niños y adolescentes dedican parte de su tiempo al uso de las redes sociales ya que corresponde a una etapa importante de su vida donde es necesario interactuar, compartir, comunicarse, socializar e intercambia información con sus amigos y familiares. Este sector, específicamente, maneja y mantiene la vida real y la virtual como parte de su cotidianidad. A través de la virtualidad se ha beneficiado, recibido e intercambiando información y para estar en contacto con el mundo.

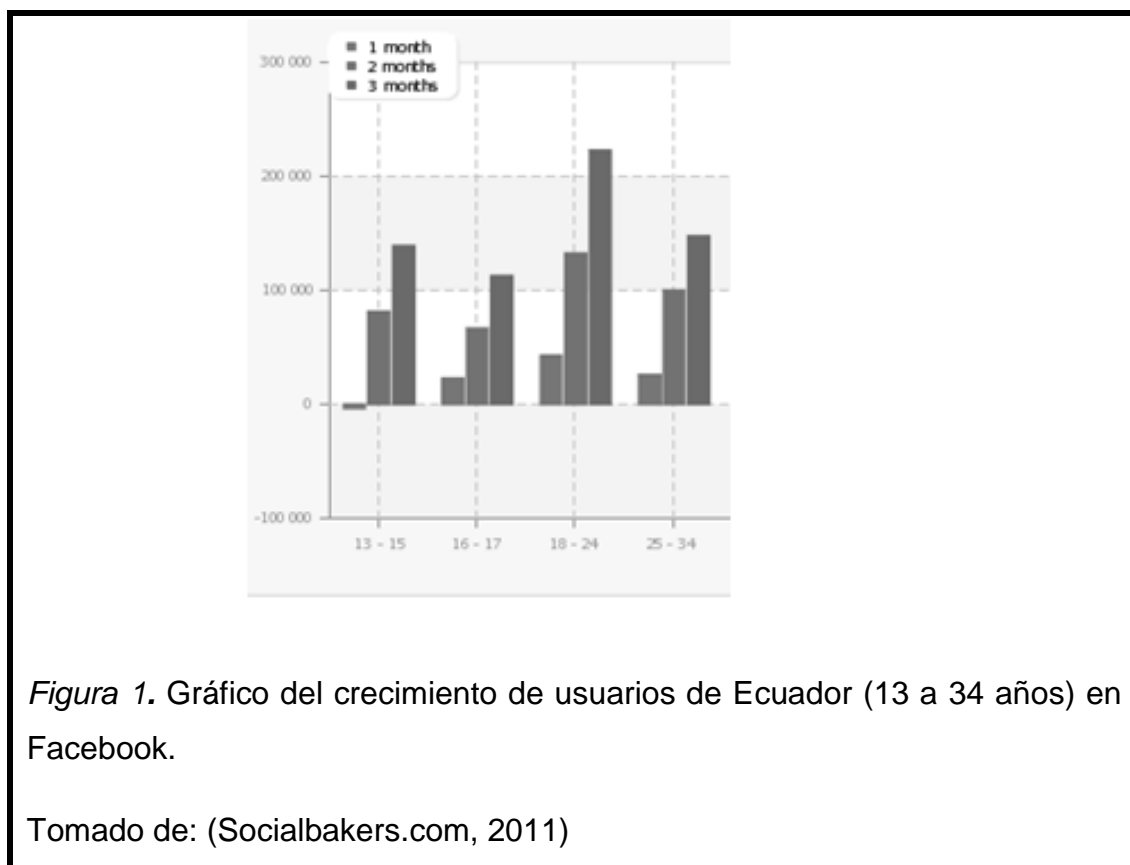
Actualmente, la red social con más usuarios en Ecuador es Facebook, la cual cuenta con 4'460.320 de cibernautas (junio 2012) (Socialbakers.com, 2012) y ocupa el primer puesto de los sitios Web más visitados en el país (Alexa.com, 2011). Esta red social dejó atrás a otra muy importante y popular, HI 5, que contaba con aproximadamente entre 700.000 y 1'000.000 de usuarios (Info Desarrollo, 2011). Twitter, la red social que ofrece el servicio de microblogging cuenta con 3000 usuarios que han indicado a Ecuador como locación (LÍDERES, 2009).

La mayor población de usuarios de Facebook en el Ecuador corresponde a las edades entre 18 y 24 años con un 33%, seguido de las edades entre 25 y 34 años con un 23%, en tercer lugar la ocupan los adolescentes entre 16 y 17 años seguido de los adolescentes de 13 y 15 años con un 14 y 13 % respectivamente (Socialbakers.com, 2012). Existe además un 2.20% que corresponde a usuarios menores de 13 años (Gordón, 2010). A pesar de que existen límites en la edad para el uso de esta herramienta ya que en el contrato indica que no puede ser usado por menores 14 años (Efe, Madrid, 2010).

La población de niños y adolescentes, a pesar de encontrarse después de estos dos rangos de usuarios, el crecimiento de usuarios por edad de 13 a 17 años se encuentra primero con aproximadamente 250.000 usuarios registrados en los últimos 3 meses seguido del rango de usuarios de 18 a 24 años con 225.000 usuarios aproximadamente (Socialbakers.com, 2011)

El gráfico que se muestra a continuación podemos ver las tres poblaciones más importantes de crecimiento por usuarios en Ecuador por edad. Los dos primeros grupos corresponden a usuarios entre 13 y 17 años.

Las suma de las terceras barras dan un total de 250.000 usuarios a comparación del tercer grupo (usuarios entre 18 y 24 años) cuya tercera barra da un total de 225.000 usuarios.



Hay que considerar también que la población de niños y adolescentes de 10 a 17 años corresponde a la segunda más importante en las ciudades de Quito y Guayaquil con el 7,8% y el 8,2% respectivamente después de la población de 18 y 29 años con el 11.2 y 10.9% (CONQUITO, 2004) De esta forma podemos ver que es una importante población de usuarios, que puede crecer a futuro, ya que el crecimiento poblacional de usuarios de esta red social en el Ecuador ha aumentado significativamente. Se ha registrado en abril del 2010 que el número era de 1'002.045 (ecuadorinternetmarketing.wordpress.com, 2010)

pasando a 4'460.320 de cibernautas para junio del 2012 (Socialbakers.com, 2012).

En este sector poblacional incluyendo a usuarios menores de 13 años se han suscitado cuestionamientos sobre el uso de las redes sociales. En el especial "Usted y la Tecnología" de Diario El Comercio se especifican algunas desventajas del uso de esta red en los niños y adolescentes estas son:

- **Aislamiento:** Las redes sociales tienen la facilidad de crear cientos de amigos virtuales en la cuenta del usuario, esto puede permitir a que los niños y adolescentes creen un mundo virtual que les lleve a alejarse con gente de su edad en la vida real. También presenta desconcentraciones en el estudio y el hogar por el uso de opciones como el chat y los mensajes instantáneos.
- **Adicción:** Los niños y adolescentes pueden presentar cambios en su comportamiento diario, lo cual puede llevar a una adicción. Esto se presentaría cuando el uso de la redes sociales hacen que renuncien a su actividad cotidiana destinando una cantidad excesiva de horas al uso de las redes sociales (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15).

En el artículo del diario Hoy, la psicóloga clínica Adriana Pavón explica que ha tratado cerca de 100 casos por adicción que a pesar de ser una cifra baja esto se da porque es una nueva adicción en el Ecuador (HOY, 2010)

- **Privacidad Vulnerada:** Los niños y adolescentes pueden de ser influenciados por gente o amigos virtuales que les pueden llevar a correr riesgos de inicio sexual temprano, a entrar a grupos que incitan a cometer delitos, como también al consumo de drogas (Diario EL COMERCIO,2011,pág.15).

En el artículo de CNN México se señala otro problema que presentan niños y adolescentes, este corresponde a los datos personales de los usuarios. El artículo señala que la red social Facebook ha presentado presión por los reguladores en países como Australia y EEUU, para que la información de niños y adolescentes de 13 a 17 años sea protegida de cualquier persona en la red (CNN México, 2011)

Esto se debe a que los niveles de privacidad de la red social han cambiado en los últimos 6 años. En la infografía publicada por el sitio web Fast Company, se muestra que a partir del año 2005 al año 2010 los datos de los usuarios están mayormente expuestos hasta llegar al nivel de ser visto por todos los usuarios en Facebook, estas incluyen: gustos e intereses, publicaciones de amigos, publicaciones personales, redes, lista de amigos, nombre, fecha de nacimiento, religión e ideología política (Kuang, 2010)

En el artículo de CNN México el senador estadounidense Franken explica sobre los riesgos que conllevan exponer la información de niños y adolescentes en la red: "La nueva política de privacidad de Facebook pondrá en peligro la privacidad y la seguridad de los niños tan jóvenes como de 13 años. Bajo la política de Facebook, a 13 millones de usuarios menores de 18 años se les permite compartir su información personal como si fueran usuarios adultos "A pesar de que la red social Facebook expulsa a 20000 usuarios menores de 13 años cada día el artículo señala que este sistema no es perfecto (CNN México, 2011)

El sitio Web Facebook en su sección de seguridad ofrece mecanismos de protección para usuarios de 13 y 17 años de edad entre estos está que no se ubique el perfil de estos usuarios cuando se hacen búsquedas públicas (Facebook, 2011). A pesar de esto el artículo "Usted y la Tecnología" de diario El Comercio señala que al iniciar un perfil en la red social, el contrato explica que no existen garantías absolutas de que los perfiles de los usuarios se encuentren en total seguridad (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 13).

Según el Especialista en redes sociales, Jorge Márquez, los niños no evalúan los riesgos al usar las redes sociales . Es importante que sepan que datos va a proporcionar al público.

“Los niños toman menos precauciones, ofrecen información personal, suben fotos de amigos y familiares. Algunos incluso describen las acciones que están realizando o los planes a futuro” (El Comercio.com, 2010).

Un ejemplo que cita Márquez es cuando publican en su cuenta información como un viaje, paseo o que por alguna razón no se van a encontrar en su casa por un determinado tiempo y si está o no al cuidado de sus padres o familiares. Esto trae como consecuencias riesgos en la seguridad de los niños y jóvenes ya que delincuentes o secuestradores pueden obtener información de su víctima que pueden también ser usados para chantaje, extorsión y robos (El Comercio.com, 2010).

A esto también hay que agregar que los jóvenes pueden presentar malos usos de las redes sociales en el amor, así como en el ámbito laboral. Causas, que se dan principalmente por el mal manejo de la información personal en las redes sociales.

“Sus videos pueden ser utilizados incluso por venganza. En la red existen casos de parejas que al separarse difunden videos privados , incluso como medio de chantaje o calumnia.” (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 16)

En un artículo publicado por la revista Líderes, el manejo de la información de una empresa puede causar con gerentes o jefes del empleado. Arturo Castillo, motivador y profesor de técnicas psicorelajantes explica que: “Se trata simplemente de comentarios en red que pueden afectar los intereses y la privacidad de las compañías” (Zauzich, 2011, pág. 24)

Esto puede ser útil y aplicable no solamente al ámbito laboral sino también académico. Por lo tanto es importante manejar un comportamiento que no desfavorezca la imagen de la empresa o del centro de estudio.

Los delitos en las redes sociales virtuales también están presentes de los cuales, niños y adolescentes pueden ser víctimas:

- **Phishing o robo de identidad:** Delincuentes obtienen información del usuario al descifrar claves personales de su perfil de la red social. Bienes materiales y cuentas del usuario son los que corren riesgos (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15)
- **Abuso sexual y pornografía:** Niños y adolescentes son vulnerables ya que personas inescrupulosas convencen a las víctimas con beneficios económicos o materiales (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15). En el artículo del diario Últimas Noticias se reportó a la Fiscalía un caso de una adolescente de 17 años que fue presuntamente abusada sexualmente por un hombre de 42 años al que conoció en la red social HI5 y Facebook. (Últimas Noticias Sucesos, 2011, pág. 8)
- **Fraude electrónico:** Se han presentado en el 2010 al menos 1308 personas afectadas. El dinero de los usuarios desaparece de una cuenta a otra ya que los delincuentes acceden a las mismas y evaden las seguridades (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15).
- **Ciberbullying:** Este comportamiento se lo conoce como “El hostigamiento de un niño hacia otro niño, en forma de insultos, amenazas o extorsiones” a través del uso de las TIC (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 78).

El tema se ha escogido de la necesidad de crear un producto audiovisual el cual informe a este sector sobre los diferentes aspectos que pueden desfavorecer y poner en desventaja a estos usuarios, pero destacando que es importante que no tengan restricciones en el uso de estas herramientas, sino que al usarlas la información mostrada en el cortometraje, sirva para que desarrollen criterios y cuestionamientos sobre el uso que le darán a las redes sociales virtuales.

En nuestro país, el tema se lo ha tratado, pero todavía no se lo ha analizado con profundidad ya que la aparición de estas nuevas formas de comunicación

han sido recientes. El producto final será un aporte que servirá como guía para más investigaciones y desarrollos de este tema y sobre todo, que intente ayudar a la creación de una red social virtual más sana y productiva.

El cortometraje no intenta evitar que los niños y adolescentes sigan utilizando el mundo virtual o eliminar las consecuencias de adicción a las vidas virtuales, pero es importante que entiendan y se informen de los comportamientos y causas que se pueden presentar debido a sus malos usos. De igual forma no intenta detener los delitos en las redes sociales, ni los malos usos que dan los niños y adolescentes con respecto a la información, sino que sirva como guía para que puedan informarse y hablen del tema de la vulnerabilidad a las vidas virtuales dentro de las redes sociales como también de la proyección del producto a la audiencia. Es decir, que intente aportar como iniciativa para el diálogo de éste tema, sobre todo con los familiares los cuales forman parte fundamental como guía a los niños y adolescentes en esta etapa.

El cortometraje está dirigido a estudiantes escolares y secundarios entre 10 y 17 años de edad, de género femenino y masculino, cuyos intereses básicos sean el estar en contacto con la tecnología y las herramientas de redes sociales, que tienen acceso a Internet en su hogar o centro de estudio por lo tanto el sector económico sería de clase media a alta.

El sector económico al que se enfoca el proyecto se debe a que principalmente los niños y adolescentes que pertenecen a esta clase socioeconómica tiene acceso a Internet cómodamente en su casa, centro de estudio y servicio móvil.

El proyecto tomará el rango escolar y adolescente ya que como lo mencionamos en los antecedentes, este grupo es vulnerable a adicciones y malos hábitos, exposición en los datos privados como malos usos de su información en las redes sociales así como víctimas de delitos. El cortometraje tendrá una duración aproximada de entre 4 y 6 minutos, en formato video HD, utilizando técnica de animación 3D.

Para la proyección del proyecto, este se lo mostrará en una audiencia joven secundaria el cual una vez proyectado se hará una encuesta donde podremos

ver si los estudiantes han podido conocer sobre uno de los malos usos de las redes sociales que se elige para la realización del cortometraje.

1. OBJETIVO GENERAL.

Investigar y determinar los malos usos que se dan en las comunidades virtuales actuales y mostrar uno de estos por medio de un cortometraje animado.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

1. Realizar un cortometraje animado de ficción con el fin de utilizarlo como pieza de portafolio promocional para el estudiante.
2. Poner en práctica los conocimientos adquiridos en la universidad y explicarlos en el proyecto de tesis para lograr un producto audiovisual de gran impacto.
3. Explicar que son las vidas virtuales y su influencia y vulnerabilidad en los niños y adolescentes.
4. Dar a conocer a los niños y los adolescentes sobre la importancia de dar un buen uso a las vidas virtuales.
5. Investigar, comprender, documentar y mostrar las causas y comportamientos que tienen los estudiantes hacia las vidas virtuales y como responden en su cotidianidad.
6. Usar Herramientas de software de animación y postproducción con el fin de expandir conocimientos en los mismos.
7. Realizar procesos de preproducción, producción y postproducción para el desarrollo del cortometraje animado de ficción.

CAPÍTULO I

REDES SOCIALES VIRTUALES

1.1 LAS REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN LA SOCIEDAD ACTUAL

1.1.1 Introducción.

Los seres humanos hemos estado conectados en redes sociales a lo largo de nuestra historia. Desde los primeros cazadores que se conectaban en pequeños grupos, pasando por tribus constituidas de centenares de personas hasta llegar a las grandes ciudades. Hoy en día nuestras conexiones en las redes sociales han pasado de la vida real al ciberespacio. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 239).

El ser humano para poder sobrevivir y reproducirse tenía que formar parte de una red social. Esto le permitió tener mejores recursos de alimentación así como también protegerse de amenazas y peligros. Las redes también favorecieron a que el ser humano tenga ventajas sobre otras especies y ser una importante población dentro de estas. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 227).

El cerebro humano está diseñado para las redes sociales ya que los cerebros que han poseído mayor capacidad cognitiva han tenido ventaja en la selección evolutiva porque poseen destrezas para responder a grupos sociales complejos. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 252).

Robin Dunbar, científico que dio a conocer la cifra conocida como el número de Dunbar manifiesta que “el desarrollo del lenguaje en los seres humanos tuvo una consecuencia añadida e inesperada. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 261). ” Ya que nos permitió como herramienta para poder interactuar con grandes grupos, desde tribus hasta ciudades e incluso naciones.

De esta forma, las redes sociales permitieron el desarrollo de nuestro cerebro que ayudó a la aparición del lenguaje, que dio paso a que el ser humano sea la especie dominante del planeta. Esto también permitió a la cooperación entre

seres humanos que ha formado grandes sociedades complejas y magníficas. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 261).

Al trasladar nuestras redes del mundo real al mundo electrónico (a través de teléfonos móviles o Internet), llevamos herramientas forjadas por la selección natural(necesidad de conectarnos y organizarnos en grupos), para crear un mundo jamás visto por la naturaleza”. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 261).

1.1.2 Las redes sociales.

Los investigadores Nicholas A. Christakis y James H. Fowler en su libro “Conectados, el sorprendente poder de las redes sociales y como nos afectan” definen a una red social como: “El conjunto organizado de personas formado por dos tipos de elementos: seres humanos y conexiones entre ellos”. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27).

Este grupo o conjunto organizado de personas ha permitido a los seres humanos lograr objetivos más eficaces ya que la efectividad no sería igual si en este grupo los individuos lo hicieran de forma independiente.

Tomamos como ejemplo una brigada de cubos que nos permitirá aclararlo más. Supongamos que ocurre un incendio en nuestra casa y necesitamos de un grupo de vecinos que nos ayude a detener el fuego ya que cerca de la vivienda existe un río.

Podemos por ejemplo usar a todo este grupo para que independientemente tome un cubo de agua del río y corre inmediatamente a detener el fuego, esto podría funcionar, pero no todos los vecinos poseerían el mismo estado físico para hacer repetidos viajes al río. Como vemos, el grupo está logrando el objetivo a través de esfuerzos individuales o independientes. Un grupo que cambia los esfuerzos independientes por los organizados puede restar muchas limitaciones individuales, en este caso, el estado físico de cada vecino. La red organizada que formaríamos sería una larga fila que parte desde el río hasta nuestra casa, de esta forma los cubos de agua se podrán pasar uno a uno

hasta llegar al incendio y detenerlo. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27).

Otro ejemplo tenemos el árbol telefónico. Queremos por ejemplo transmitir un mensaje a 100 personas por teléfono, el esquema organizado de la brigada de cubos podría ser una solución, es decir, transmitir el mensaje de una persona a otra y así sucesivamente; a diferencia de que una sola persona se encargue de llamar las cien persona por teléfono lo cual sería tedioso y agotador para una sola. Sin embargo podemos tener el problema de que los destinatarios no se encuentren en casa en ese momento.

Una solución que permitirá la difusión del mensaje lo más instantáneo posible sería que la primera persona llame a otras tres personas y que estas tres lo hagan de igual forma y así sucesivamente. El mensaje por lo tanto no se distorsionará como la anterior solución planteada. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 23).

Un pelotón militar de 100 soldados es más efectivo si se agrupan de a 10 individuos, y que todos se conocerán bien para así ayudarse entre sí. Si un pelotón de soldados se distribuirá tal como una brigada de cubos, el tipo de cooperación no será igual, ya que 9 personas al mismo tiempo podrán ayudar a un soldado; en la red social lineal de la brigada cubos en cambio, se dispondría de tan solo un soldado dispuesto a cooperar con su semejante. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 21).

La brigada de cubos es lineal en organización, el árbol telefónico es ramificado y el pelotón de soldados viene impuesta por una jerarquía. Es decir, son redes sociales simples. El denominador común es que parten desde un punto o desde arriba y se conectan sucesivamente. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 23).

Los investigadores Nicholas A. Christakis y James H. Fowler señalan que las redes sociales naturales no tiene impuesta esta característica. “Las redes sociales reales y cotidianas evolucionan orgánicamente a partir de la tendencia natural de toda persona a establecer relaciones y hacer pocos o muchos

amigos, a tener una familia grande o pequeña y a trabajar en lugares donde se establecen relaciones acogedoras”. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27).

En el gráfico siguiente (figura 2) podemos ver una red social de estudiantes universitarios que se relacionan por vínculos de amistades, una de las diferencias con una red como la brigada de cubos es que las conexiones no son lineales, ya que las posiciones que ocupa cada individuo en la red son muy distintas entre sí.

Esta red de amistades destacan diferentes posiciones de cada individuo, podemos ver estudiantes que tiene como promedio 6 o más conexiones entre ellos, a diferencia con otros que manejan una conexión o muchas más conexiones.

Estas diferencias indican que hay tanto personas con muchas más interconexiones (centralidad) que otras que presentan menos vínculos (periferia). El contar con mayor número de amigos no centra y nos distantes de los márgenes. Cuando mejora la vinculación con nuestros amigos aumenta el nivel de conexión con la red social. Por lo tanto si queremos medir la centralidad de un individuo en la red no solo es necesario contar los amigos directos que tenemos, sino también el numero de amigos de nuestros amigos. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27).

En la gráfica mostrada a continuación se puede ver una red natural de amistades constituida por 105 estudiantes de una universidad; los círculos corresponden a cada alumno y las líneas sus conexiones entre ellos. A y B poseen 4 amigos respectivamente, sin embargo los amigos de A tienen más probabilidades de que sus amigos se conozcan entre ellos . B tiene amigos que no establecen vínculos entre ellos, por lo que A tiene mayor transitividad (las tres personas a las que se vinculan con A forman un triángulo por lo que se conocen más entre ellos que los amigos que posee B). C y D por su parte poseen seis amigos cada uno pero C ocupa un lugar más central ya que los amigos de sus amigos poseen más conexiones, mientras que los amigos de D

poseen pocas o casi ninguna. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27)

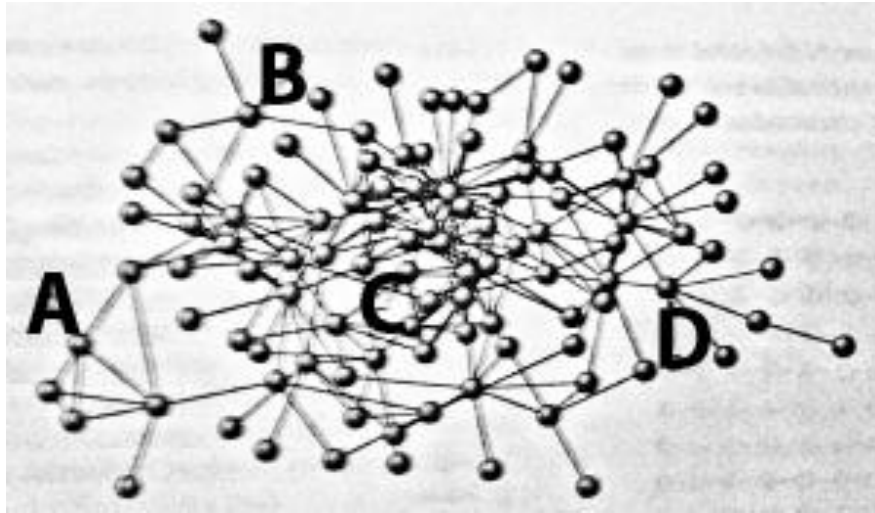


Figura 2. Red natural de amistades constituida por 105 estudiantes de una universidad.

Tomado de: (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 27)

De manera que Christakis y Fowler hacen una comparación entre redes orgánicas y redes organizadas:

“Por numerosas razones, las personas llegan a ocupar puntos en particular de las redes sociales que surgen y evolucionan continua y naturalmente en torno a nosotros. Las redes orgánicas tienen una estructura, complejidad, función, espontaneidad y belleza que no se encuentran en las redes organizadas”. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 28).

1.1.3 Seis grados de separación y los tres grados de influencia.

El psicólogo Stanley Migram ideó un experimento que demostró que todas las personas del mundo estamos interconectados por una media de seis grados de

separación. Tu amigo está a un grado de separación, el amigo de tu amigo está a dos grados y así sucesivamente.

Milgram ideó un experimento en donde se tenía que entregar una carta desde Nebraska a un destinatario en Boston. La carta tomó seis destinatarios incluyendo el bostoniano. Este experimento fue el que creó después el concepto de los seis grados de separación. (Nicholas Christakis, James H. Fowler, 2010, p. 39).

A pesar de que las personas vinculadas con todas por seis grados de separación no es igual que tengamos influencia sobre las personas a las que están hasta los seis grados de distancia.

La influencia en redes sociales está limitada hasta los tres grados de separación, es decir nuestro amigo (1er grado) en los amigos de nuestro amigo (2do grado) en los amigos de los amigos de nuestro amigo (3er grado). Ejemplos como conseguir un profesor de piano o un hogar para un cachorro suelen por lo general transmitirse en tres grados de separación.

La limitación de que el ser humano no salga de esta regla se da por tres posibles razones:

La fidelidad de la información: Esta va decreciendo y perdiendo credibilidad a medida que pasan los grados. Tal como un juego del teléfono estropeado, la fidelidad de la información se va deteriorando.

La influencia disminuye por la evolución de la red a distintos cambios. Por ejemplo, los vínculos en la red no duran para siempre, existen amistades que se terminan, viajes, divorcios, las personas fallecen.

La biología evolutiva ha determinado que es posible que no influya en personas después de los tres grados de separación en adelante.

Sin embargo, a pesar de encontrarnos en una "pequeñez" en el mundo debido a los 6 grados de separación, la fidelidad de la información, la evolución en la red y nuestra condición evolutiva determinan que no es posible influir a todas

las personas ya que el ser humano maneja limitaciones en la capacidad de establecer conexiones. (Nicholas Christakis, James H. Fowler , 2010, p. 40).

1.2 REDES SOCIALES VIRTUALES Y SU EVOLUCIÓN

1.2.1 Definición.

Las redes sociales virtuales son:

“Servicios que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico en un entorno de acceso limitado, mostrar una lista de otros usuarios con quienes comparte una conexión y ven y navegan por las conexiones de otras personas del mismo sistema.” (Christakis & Fowler, 2010, pág. 278)

Los servicios de redes sociales virtuales tienen la característica de poder dar a conocer y mostrar tanto para nosotros y los demás nuestra propia red de contactos. Estos sitios a pesar de tener la opción de poder agregar amigos que están fuera de nuestra red de contactos, no están diseñados para conocer nuevas personas (al contrario de sitios como Match.com por ejemplo donde son portales para encuentro entre personas). (Christakis & Fowler, 2010, pág. 278)

1.2.2 Historia de las redes sociales virtuales.

La primera red social reconocida fue SixDegrees.com la cual que se creó en 1997. A pesar de que contó con un gran número de usuarios estuvo vigente hasta el año 2000. No fue efectivo como negocio ya que una de las razones fue que los usuarios todavía no asimilaban la idea de sitios de redes sociales virtuales, tal como sucede con los teléfonos o el fax por ejemplo, estas herramientas nos son útiles hasta que se sume otra gran cantidad de personas y las utilice. (Christakis & Fowler, 2010, pág. 279)

Friendster fue otro portal de redes sociales que se creó en el 2002 con el propósito de facilitar encuentro entre personas y como una competencia al sitio Match.com (sitio conocido con el fin de ofrecer el servicio de encuentros de

pareja). El sitio manejo la idea de que los amigos de los amigos son la fuente de recursos para encontrar pareja (Christakis & Fowler, pág. 279). Tal como sucede en la vida real, ya que en mayoría, la personas conocerán a un futuro cónyuge a través de a amigos de amigos o los que tiene una conexión lejana (Christakis & Fowler, 2010, pág. 79)

Para el año 2003 el sitio contaba con 300.000 usuarios, sin embargo el interés por el sitio a través de medios hizo que aumente la cantidad de usuarios, lo que llevó a problemas técnicos y sociales. El crecimiento exponencial de los cibernautas hizo que sus servidores no respondan a esta gran demanda. Por otro lado el problema social fue que no se cumplieron las normas convencionales con respecto a la coherencia entre usuarios.

Friendster, por ejemplo, en su inicio impedía ver los perfiles de los usuarios a cuatro grados de separación (amigos de amigos de amigos de amigos).

Los usuarios sin embargo, lograron superar esta limitación haciéndose amigos que estaban a cuatro grados. Friendster, a pesar de que se creó con la intención de expandir las conexiones con amigos a un grado de separación y conocer amigos y parejas hasta los 3 grados de separación como habíamos indicado anteriormente.

La popularidad del sitio cayó ya que al superar la limitación de ver los perfiles de los usuarios de 4 grados de separación, hizo que exista dentro del número de amigos de los usuarios un porcentaje mayor que correspondían a personas, los cuales, no los conocían en el mundo real, lo que llevo a que la popularidad del sitio caiga en Estados Unidos. (Christakis & Fowler, 2010, pág. 280)

El portal Hi 5 fue otro sitio popular en algunos países latinoamericanos (Bloomberg Businessweek, 2012). y fue fundado en el año 2003 (Bloomberg Businessweek, 2012). Sin embargo, En el año 2010 la red social pasó a tomar mayor importancia en juegos sociales (Venture Beat, 2011) ya que su popularidad como red social en el mundo ha descendido (Alexa.com). El sitio ocupa actualmente en el Ecuador el puesto número 60 de sitios más visitados (Alexa.com, 2011)

En el año 2003 apareció de igual manera Myspace como una nueva opción para los antiguos usuarios de la red social Friendster. Myspace ofreció opciones como las de crear perfiles para las bandas de rock independiente y músicos en general que ayudó a una mejor conexión de las agrupaciones con los fans y seguidores de los grupos.

Otra opción importante que desarrolló el sitio fue la posibilidad de personalizar los perfiles de los usuarios como también utilizar materiales de otros sitios y publicarlos en sus perfiles de Myspace. Al igual que Friendster, esta red social perdió atención ya que plantearon la tendencia a ser una red social general. Con esto un nuevo competidor apareció e hizo que Myspace decreciera en popularidad. (Christakis & Fowler, 2010, pág. 280)

Facebook se creó en la Universidad de Harvard en el año 2004, por un estudiante de segundo año llamado Mark Zuckerberg. Su nombre se debe a que la universidad publicaba anualmente un libro el cual figuraban todos los alumnos de la promoción junto con su información de contacto.

Otro de los usos que se le dio a la publicación, fue que los alumnos de primer año la utilizaban para poder conocer gente y ver que personas podían ser sus potenciales mentores o parejas la cual pronto se asemejaría a la versión on-line. Estos acontecimientos motivaron a Zuckerberg a llevar de la vida real a la red.

El sitio tomó popularidad y fue acogido por otras instituciones. En sus inicios, la red social pedía como requerimiento ser miembro de una comunidad universitaria, esto añadía una idea de privacidad tal como si existiera en una comunidad en el mundo real. Además Facebook permitía ver los perfiles entre usuarios que eran miembros de la comunidad, tal como si sucediera en la vida real pero de una manera anónima y también los vínculos virtuales que se daban entre estos usuarios de la comunidad.

Facebook dentro de un año permitió que se expandiera no solo a comunidades universitarias, sino que además permitió que estudiantes de secundaria, empresas y comunidades de distintas partes del mundo la utilicen.

Facebook superó a Myspace en número de usuarios en Junio del 2008 y en el año 2009 el sitio contaba con más de 175 millones de usuarios registrados y que lo utilicen activamente. A diferencia de Friendster, Facebook maneja restricciones en lo que respecta a la información de los datos de los usuarios. Friendster permitía que usuarios tengan acceso a perfiles de hasta cuatro grados de separación. Facebook por su parte maneja las conexiones entre usuarios con un grado de separación (amigos directos) y de vez en cuando con personas a dos grados de separación (amigos de amigos) con la opción “Gente que quizás conozcas”. Esto ha permitido evitar tener permitidos vínculos entre desconocidos y darles a las personas mayor relevancia de sus perfiles en su vida online. (Christakis & Fowler, 2010, págs. 280, 281) La popularidad del portal Facebook se ha expandido exponencialmente hasta nuestros días, llegando a una población de casi 800 millones de usuarios activos (Facebook, 2011)

Esta red social se ha presentado también dentro de la cultura popular ya que ha sido llevada al cine a través del largometraje “The social Network” del director David Fincher, la cual, tuvo un recibimiento positivo tanto por la crítica como por la audiencia (RottenTomatoes.com, 2010)

El reconocido director Quentin Tarantino destaca al filme como su segunda película favorita del año 2010 después de Toy Story 3 (Sciretta, 2011)

Roger Ebert, experto crítico estadounidense destaca que: “The social network es un gran filme no por su deslumbrante estilo o su inteligencia visual, sino porque esta espléndidamente bien hecha” (Ebert, 2010).

“A pesar de la complicaciones incompresibles sobre la programación en computador, estrategias en Internet, y la búsqueda de un gran financiamiento, el guión de Aaron Sorkin muestra al filme totalmente claro, y no se sigue a la historia tanto como nos la lleva a lo largo de la misma.

Yo la veo a esta con una audiencia que parece envuelta en una forma inusual: Esta estaba muy, muy interesada” (Ebert, 2010)

Twitter es un sitio creado en el año 2006 como una herramienta de red social (Arrington, 2006) mensajería instantánea, blogging y SMS (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 16). El usuario puede establecer y administrar contactos con amigos y usuarios tal como las redes sociales a través de mensajes de texto (Arrington, 2006). Twitter ha abarcado gran popularidad desde su creación y actualmente ocupa el puesto #9 alrededor del mundo entre los sitios más visitados (Alexa.com, 2011)

Las ventajas que ofrece el sitio que lo ha hecho tan popular son que ofrece una difusión instantánea de información para empresas y clientes, recibir información noticiosa fácilmente y en directo, también como crear debates y opiniones sobre la noticia. Ofrece también la posibilidad de seguir a expertos que imparten la información al día, así como, seguir temas de interés durante la jornada y su facilidad de escribir mensajes de hasta 140 caracteres (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 16)

Goggle + es la nueva red social de Google y fue lanzada el 26 de junio del 2011 (washingtonpost.com, 2011) La red social según el diario Wall Street Journal, está creada para competir con la red social Facebook (El Comercio.com, 2011) Google plus cuenta actualmente con 10 millones de usuarios (AnsonAlex.com, 2011) y sus servicios que ofrece están la organización de contactos a través de círculos, es decir, cada uno de los usuarios puede elegir que compartir con cada uno de sus contactos o círculos de amigos.

Otros servicios que ofrece son el video chat, que puede usarse entre varias personas a la vez, también cuenta con la opción de acceder a temas de interés y noticias con la función Sparks. El servicio Picasa es un sitio compatible con Google y ofrece a los usuarios la creación de fotos para la red social (AnsonAlex.com, 2011)

Concluyendo el apartado, no está de manifiesto si la popularidad y el uso de los portales de redes sociales se mantendrán o durarán a lo largo del tiempo, pero sobrevivirán de alguna forma después de una década de desarrollos y mejoramientos (Christakis & Fowler, 2010, pág. 281)

Las redes sociales están ofreciendo cada vez más herramientas que solucionan la comunicación en tiempo real, tales como, el correo electrónico, la mensajería instantánea y entre otros. También se está ofreciendo la posibilidad de que los usuarios generen contenido para difundirlo en redes sociales. Ejemplos como Flickr para fotos o I Like para la música). Paso a paso los cibernautas están trasladando su vida real al mundo virtual (Christakis & Fowler, 2010, pág. 281)

“Second Life, World of Warcraft, Facebook y Myspace, son portales completamente independientes. Para participaren los cuatro uno debe mantener un perfil y una identidad separada para cada portal. Sin embargo, pronto será posible tener una única identidad gestionada desde un perfil único que nos permita entrar en muchos mundos virtuales y redes sociales” (Christakis & Fowler, 2010, pág. 282)

1.3 IMPORTANCIA Y BENEFICIO DE LAS REDES SOCIALES VIRTUALES EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES.

A lo largo de los años, han existido debates sobre los nuevos inventos tecnológicos que han beneficiado a la comunicación en la sociedad. Por un lado los pesimistas han manifestado su preocupación por que estas nuevas formas de comunicación pueden hacer perder poco a poco las formas tradicionales de relación entre las personas, ya que resaltan que estas forman una parte normal e indispensable en el diario vivir. Por otra parte en cambio, los optimistas argumentan que las nuevas tecnologías en la comunicación son herramientas que amplían y complementan estas formas tradicionales de relación entre las personas (Christakis & Fowler, 2010, pág. 266).

Dentro del Internet, los defensores, los defensores del mismo destacan el beneficio de contar con una red la cual permite interacciones anónimas con

muchos usuarios que son muy difíciles de establecer en la vida real. Es decir, en lugar de tener vínculos con pequeños grupos de personas estamos al alcance de centenares y miles de usuarios en una extensa red social global.

A pesar de esto, las nuevas tecnologías virtuales como juegos masivos on-line, como World of Warcraft o Second Life, redes sociales como Facebook o Myspace, sitios de información colectiva como YouTube, Wikipedia o E Bay, o portales de encuentros como Match.com o E Harmony son portales que limitan tendencias a conectarnos entre personas de la misma forma como se ha hecho desde épocas ancestrales. Es decir, a pesar del desarrollo virtual en la forma de comunicarse entre las personas, las redes sociales virtuales reflejan las mismas tendencias que el ser humano ha formado para conectarse desde la prehistoria. Las nuevas tecnologías como el teléfono o el Internet no pueden alejarnos del pasado en que se conectaban las personas como el contar una historia alrededor de una fogata, sino que estamos más cerca de estas formas que han estado desde los primeros días del hombre (Christakis & Fowler, 2010, págs. 266,267)

Cuando se inventó el teléfono a finales del siglo XIX y principios del siglo XX en Estados Unidos, existió una gran aceptación con la intención de que las diferencias se superarían y se crearía una mayor democratización en la sociedad. A su vez, también se planteó que facilitaría a reducir la soledad, sobre todo en comunidades agrarias. Por otra parte también existieron posturas pesimistas que manifestaban que esta invención interrumpiría la armonía diaria en el hogar con las continuas interrupciones que se dan en el exterior. Otra preocupación que se planteó al teléfono era que los interlocutores no podían detenerse en momentos a reflexionar, prepararse y cuestionar lo que discuten diferencia de cuando se escribe una carta. Este invento también presentaba problemas a las costumbres tradicionales como por ejemplo visitar a los amigos sin previo aviso, también se cuestionó la forma de cortejo que conducía a contactos sexuales inapropiados.

Estos cuestionamientos también se han asociado actualmente al Internet, interacciones apresuradas, pérdida de identidad y degradación moral, son

algunas preocupaciones al respecto, así como, el remplazo de contactos cercanos por contactos de amistades distantes (Christakis & Fowler, 2010, págs. 275,276)

El Sociólogo Charles Horton Coley vio en sus observaciones que a causa del teléfono y otros inventos tecnológicos, las conexiones entre los vecinos y el interés y apoyo entre los mismos se disminuirían debido a la apertura a establecer contactos más extendidos poniendo a las personas más cercanas de cierta forma más distantes. Sin embargo, la invención del teléfono tuvo el interés de mejorar las relaciones a nivel local antes que ponerlo en desventaja. El promedio de radio de distancia que existe desde una persona que quiera llamar de un lugar a otro es de 8 kilómetros y lo sigue siendo actualmente. Las personas al dar uso del teléfono no consideran de importancia superficial ya sea una llamada de larga o de corta distancia.

En 1911 un analista que defendía el uso del teléfono expuso beneficios como:

- Mayor cooperación y solidaridad.
- Una mejor integración en la familia separada.
- Es un elemento del cuerpo social y ha permitido, acuerdos, testificaciones, pleitos, discursos, matrimonios, entregar títulos, convencer votantes como también hacer todo tipo de intercambios verbales a través del mismo.

El teléfono por lo tanto, ha sido una herramienta que ha facilitado las interacciones sociales como un complemento mas no como una suplantación. El Internet ha permitido que las conexiones entre personas de maneras en que antes no hubiera sido posible. Estas tecnologías han ayudado además a que comunidades e interacciones locales cambien y mejoren. (Christakis & Fowler, 2010, pág. 276)

Los sociólogos Keith Hampton y Barry Wellman a finales de los 90 hicieron un estudio al que lo llamaron Netville, el cual, correspondía a un barrio ubicado en las afueras de la ciudad de Toronto, Canadá.

El promotor que construyó el proyecto del barrio de Netville ofreció a los vecinos el servicio de banda ancha por lo que existieron vecinos conectados con esta tecnología, y otros que no. Esto les permitió a los sociólogos estudiar como a nivel local estas tecnologías los iban a beneficiar o qué efecto iba a tener en esta comunidad.

Los resultados fueron que en general los vecinos con acceso a la tecnología de banda ancha tenían conexiones más relevantes y amplias, así como, mayor vínculos entre ellos que los que no contaban con el servicio.

Otros resultados mostraron que los vecinos conectados a través del servicio conocían más el nombre de sus vecinos en una comparación de 25 frente a 8 de los que no contaban con el servicio. 6 a 3 en hablar con sus vecinos de manera regular, 5 a 3 en visitas entre vecinos a sus casas y 22 a 6 en llamadas entre los mismos. La comunicación entre los vecinos que contaban con el servicio mejoró en lugar de suplantarlos.

El servicio también permitió que los vecinos mantengan contacto con los vecinos que se cambiaron de barrio y que se encontraban a mayor distancia. Los vecinos también se movilizaban en conjunto para actividades y acontecimientos con respecto a su comunidad.

Una de las movilizaciones que se suscitaron fue hacia el mismo promotor que ofreció el servicio de banda ancha. La protesta fue que había problemas y fallas en la construcción de las viviendas. A pesar de los esfuerzos del promotor para lograr que los reclamos sean solucionados al largo plazo. La movilización se hizo inmediatamente y los esfuerzos por presionar al promotor no se hicieron esperar. Además los vecinos crearon una campaña para que el Ayuntamiento no permita al promotor trabajar en una segunda promoción urbanística. El Sociólogo Hampton con ironía resume dentro de su estudio que: el promotor con lo aprendido en el pueblo de Netville no ofrecerá más el servicio de banda ancha en el nuevo barrio que construya. (Christakis & Fowler, 2010, págs. 276,278).

1.3.1 Beneficio de las redes sociales virtuales en los niños y adolescentes.

Dentro de Las nuevas tecnologías de la información (TIC) nos encontramos con las redes sociales virtuales, las cuales, si son utilizadas adecuadamente pueden ofrecer beneficios u oportunidades para los niños y adolescentes (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 15)

El estudio de las TIC en los niños adolescentes han generado interés en diversas investigaciones, ya que en este sector necesita de una atención especial, puesto que el menor de edad se encuentra en un proceso de desarrollo y aprendizaje así como también se encuentra al cuidado de sus padres, por lo cual, es necesario una especial protección y guía (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 15)

Las TIC destacan oportunidades y beneficios como: La participación ciudadana y comunitaria, la socialización y la educación (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 24) Además las redes sociales virtuales permiten nuevas formas para la influencia y el contagio social (Christakis & Fowler, 2010, pág. 293)

1.3.1.1 Participación ciudadana y comunitaria.

Los jóvenes activistas en el Medio Oriente han sido un ejemplo de organización facilitada por la interacciones e intercambio de información a través de las redes virtuales.

Esta iniciativa que logró el levantamiento de gobiernos de Túnez que luego inspiraron las protestas en Egipto el 25 de enero del 2011 se crearon a través de la influencia social, tal como sucede en la vida real, pero esta vez a través del Internet.

En sus inicios, las organizaciones fueron a través de brigadas, pero no fue una solución suficiente para atraer seguidores ya que fueron reducidos por la

oposición política. El aumento de apoyo se logró a través del Internet que añadió fuerza a los movimientos jóvenes de estos países. A través de esta herramienta pudieron intercambiar ideas ya que esta tecnología permitió superar la vigilancia e intercambiando consejos de cómo organizarse frente a las protestas. Las redes sociales también fueron una herramienta de apoyo. Dentro de esta se creó un grupo llamado “Todos somos Khalid Said” en tributo a un joven que murió a golpes por la policía.

La influencia de las redes sociales ayudó a que se realicen las protestas motivando a la participación ciudadana. En una de las páginas se pidió a 50.000 personas que apoyen la salida a las calles pero esta llegó a 100.000 registrados (El Nuevo Día, 2011).

Las redes sociales virtuales fueron una herramienta que complementó la necesidad de los jóvenes que quisieron dar a conocer sus reclamos como la tortura, la pobreza la corrupción y el desempleo (Zayan, 2011)). Así como educar a los jóvenes a favor de los movimientos por la democracia (El Nuevo Día, 2011).

1.3.1.2 Beneficios en la socialización.

El efecto socializador de las TIC puede ser una oportunidad tanto para niños y adolescentes si se las usa adecuadamente. Internet como herramienta por ejemplo facilita las interacciones relacionadas a la comunicación donde dentro de este se destacan la mensajería instantánea, el correo electrónico y las redes sociales (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, págs. 25,26). Los “públicos en red” o audiencias donde se agrupan mediante redes tecnológicas como el Internet, redes móviles, etc., permiten desarrollar “un contexto para que los jóvenes desarrollen normas sociales mediante la negociación con sus compañeros” (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 26) Por lo cual las TIC se pueden mostrar como una herramienta que puede ayudar a desarrollar la socialización entre los ciber usuarios jóvenes.

1.3.1.3 Beneficios en la educación.

Dentro del aspecto educativo, las TIC también muestran oportunidades y beneficios a estos usuarios. La incorporación de estas nuevas tecnologías ha permitido que el intercambio de información para el aprendizaje se dé mediante dos formas:

Una es a través de la amistad entre compañeros, donde los usuarios comparten por medio de redes sociales especializadas en educación la información. La segunda corresponde al interés colectivo por un tema en específico llevando a nuevos tipos de comunicación más especializados (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 25)

1.3.2 Tipos de redes sociales para la educación.

Las redes sociales virtuales se pueden dividir en 2 tipos, estas son las redes sociales estrictas y las de servicios 2.0 (Haro, 2010, pág. 2) Las redes sociales estrictas corresponden específicamente al servicio de interacción y relación entre las personas o usuarios. Los servicios 2.0 por su parte corresponden al intercambio de información y entre usuarios y su objetivo principal es por lo tanto el intercambio de información, más no las relaciones entre personas. (Ej.: YouTube, Flickr, Slide share).

Dentro de las redes sociales estrictas, tenemos dos tipos de redes sociales que son: Horizontales y verticales. Las redes sociales horizontales tienen la característica de incorporar al usuario a redes con gran popularidad y número de usuarios por ejemplo: Facebook, Tuenti, Myspace.

Estas redes a pesar de permitir la creación de grupos donde los usuarios se pueden unir para intercambiar información y hablar de un tema en específico (en este caso el académico) no son sitios adecuados para la educación y aprendizaje entre alumnos. Esto se debe a dos problemas. El primero es a la privacidad de los alumnos, ya que son sitios de redes sociales que albergan a millones de usuarios y es posible que el alumno este en contacto con otros usuarios que forman parte del proceso educativo o de estudio. El segundo

problema se refiere al control de los contenidos, ya que la información que recibirá por parte de docentes o alumnos no se garantizará que puede ser controlada, así como, también las acciones que realice el alumno en este tipo de redes (Haro, 2010, pág. 3)

Debido a esto, las redes sociales verticales, son redes donde los usuarios se pueden cerrar del exterior de usuarios y donde pueden estar agrupados a un interés común en este caso académico o de cualquier otro tipo. Por lo tanto, las redes verticales solucionan los problemas de control del contenido y la privacidad, la cual no se garantiza en las redes sociales horizontales (Haro, 2010, págs. 3,4)

Por lo tanto, las redes sociales horizontales son redes ya existentes donde se incorporan usuarios, mientras que las redes verticales, los usuarios crean sus propias redes poniendo así exclusividad en un grupo académico permitiendo un mejor control en los contenidos y en la privacidad, evitando injerencias externas (Haro, 2010, pág. 2).

Como se muestra a continuación, en el gráfico se muestra algunos ejemplos de servicios de redes sociales horizontales y verticales.

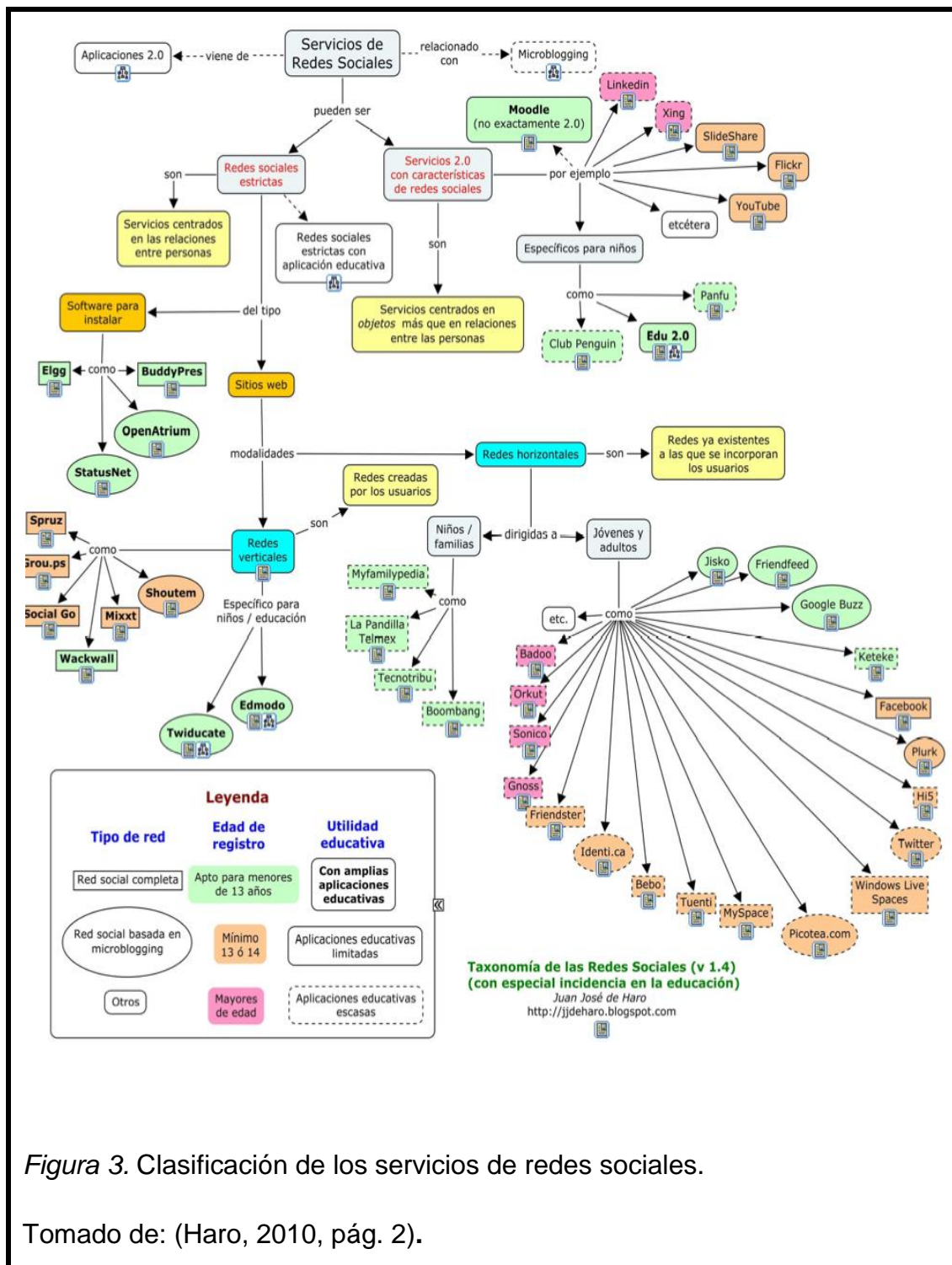


Figura 3. Clasificación de los servicios de redes sociales.

Tomado de: (Haro, 2010, pág. 2).

1.3.2.1 Los usos y beneficios de las redes sociales educativas.

Red de asignatura: Tal como se mencionó al principio, el intercambio de información se da mediante un tema en específico, en este caso, en

lo que respecta a red o grupos tomados por una o varias asignaturas. (Haro, 2010, pág. 6)

Red de centros educativos y grupos para crear comunidades internas: El intercambio de información se da en cambio a través de la amistad o compañerismo entre usuarios ya que pertenecen a una red de un colegio o clase (Haro, 2010, pág. 6).

Grupos como lugar de consulta de dudas de actividad académica de una signatura: Permite resolver dudas de un tema en específico y estar en contacto con su profesor (Haro, 2010, pág. 6)

Grupo como tablón de anuncios de la asignatura: Permite publicar tareas que asigna el profesor a sus alumnos (Haro, 2010, pág. 7)

Grupo de alumnos: El intercambio de información se basa en la amistad entre compañeros, donde en la red se habla del tema o proyecto en el que estén trabajando (Haro, 2010, pág. 8).

Tutorización de trabajos: Permite la realización de trabajos con la asesoría del profesor o tutor (Haro, 2010, pág. 9)

Dentro de las redes sociales que utilizan el servicio del microblogging, existen redes especializadas en educación, entre estas tenemos edmodo.com o twidicarte.com

Aplicaciones educativas del microblogging:

- Creación de micro cuentos
- Dar a conocer a los padres de familia las actividades que están realizando los alumnos.
- Debate de temas.
- Intercambio de información a través de enlaces (Haro, 2010, pág. 4)

Los servicios de redes sociales específicos en aspectos académicos permiten que se especifiquen en grupos de estudio que se apartan de todos los usuarios en Internet, teniendo así espacios seguros.

También las redes sociales han sido útiles en la educación formal (interés colectivo por un tema) y han establecido un vínculo con la educación informal (la amistad y el compañerismo al intercambiar la información). (Haro, 2010, pág. 10)

Concluyendo este apartado, Se ha destacado que existe gran importancia en las oportunidades que abarcan las redes sociales virtuales. Sin embargo no se han utilizado en su máximo beneficio principalmente a que existe todavía poco conocimiento de estas herramientas donde es importante que exista un mayor aporte por parte de organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, etcétera.

Los beneficios de estas herramientas serán aprovechadas al máximo si se considera tanto su uso seguro como también un mayor conocimiento de los mismos. De esta forma una de las cuestiones claves a considerar es la protección del menor a riesgos y peligros que puedan implicar con el uso de estas herramientas. (Haro, 2010, págs. 26,27)

1.4 RIESGOS Y MALOS USOS EN LAS REDES SOCIALES VIRTUALES.

En lo referente a los beneficios y malos usos de los menores en las (TIC) en las que se encuentran las redes sociales, han existido varios debates al respecto. Sin embargo, en general, debido a un reciente crecimiento de las nuevas tecnologías se puede decir que está todavía lejos de que sea una realidad que se esté viviendo diariamente (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 26).

La preocupación hacia los más jóvenes sobre los riesgos y malos usos sobre las nuevas tecnologías deben tomarse en la investigación desde una perspectiva de prevención. Los estudios han demostrado que la mayor parte de usuarios menores de edad no se encuentran en situaciones de peligro, por lo que es importante no caer en situaciones alarmistas (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en España, 2009, pág. 26).

Panorama general en el Ecuador:

En el primer estudio referente al comportamiento y uso de las nuevas tecnologías “La Generación Interactiva en el Ecuador” realizado a 4000 estudiantes de diferentes partes del país destacan datos como:

- El 54% de familias poseen un computador.
- La principal “pantalla” de uso en los más jóvenes es el celular.
- El 70% de adolescentes de 15 años posee un celular.
- El 80% de jóvenes de 17 años es dueño de un teléfono móvil.
- El 29% de los menores tiene un celular sin haberlo pedido a sus padres o familiares.
- El 80% utiliza Internet para la realización de tareas, pero el 30% es solamente ayudado por un tutor o maestro.

El rol de los padres en la supervisión a sus hijos para el uso de las nuevas tecnologías destaca que:

- “El 59% solo mira mientras navega.
- El 23% no dice nada mientras navega.
- El 14% ayuda a sus hijos a utilizar las (TIC)
- El 8% realizan alguna actividad juntos.
- El 5% enseña a sus hijos a usar Internet” (El Comercio, 2011, pág. 12)

Las amenazas de las TIC en los menores:

Cabe señalar que estas nuevas tecnologías están en un constante cambio por lo que estas amenazas pueden evolucionar al mismo tiempo que la tecnología. Los más jóvenes debido a su naturaleza de crecimiento y desarrollo se encuentran vulnerables y pueden encontrarse en riesgos (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 71).

1.5 CIBERBULLYING.

El ciberbullying o ciberacoso junto con el grooming o acoso sexual y el acceso a contenidos no aptos para menores de edad en el ciber espacio es considerado según Christine Karman, directora del área de información de la comisión Europea como una de las mayores problemáticas en lo que respecta a comportamientos y riesgos en los adolescentes dentro del espacio de las TIC (Latorre, 2011, pág. 11)

En Ecuador, según el MINTEL en su estudio “La generación Interactiva en el Ecuador”, los menores han afirmado que han utilizado e Internet para perjudicar a alguien con el uno por ciento entre 10 y 18 años. Los chicos sin embargo tienen mayor incidencia con un dos por ciento que las chicas en uno por ciento. A pesar de que esta práctica es casi inexistente existen regiones del país donde registran un cuatro por ciento de menores que declaran haber usado Internet para perjudicar a alguien (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011; Bringué & Sádaba, Menores y Redes Sociales, 2011)

El hostigamiento, la exclusión y la manipulación son las tres formas de acoso electrónico que se puede manifestar a través de mensajería instantáneos, chats, mensajes de móvil, correo electrónico y redes sociales (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 15). El fin de estas pueden resultar muy perjudiciales cuando se produce en niños y adolescentes, ya que son parte del mal uso de estas nuevas tecnologías (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 7).

1.5.1 Definición.

“El ciberbullying, especialmente cuando se aborda desde el contexto escolar, se ha identificado como un tipo de bullying, el referido al maltrato entre escolares, cuya principal diferencia respecto de aquel es el uso de las TIC para llevar a cabo el acoso”. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R.

Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 10).

Un ejemplo se da a través del hostigamiento, donde un grupo de adolescentes, por suponer, humillan a otro estudiante a través de videos o imágenes que denigren a esta persona. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 10).

A continuación se muestran algunas noticias que se relacionan al problema.

1. Un padre de un menor fue sentenciado a pagar una indemnización de 5000 euros ya que su hijo perjudicó gravemente a una niña de 15 años a través de una foto ofensiva en la red social Tuenti. El juez concluyó que a pesar de que los dos niños no se habían conocido, la niña ha sido afectada gravemente. Por lo cual, el padre tendrá que pagar la condena ya que no ha aplicado su responsabilidad de ejercer vigilancia a su hijo (Latorre, 2011, pág. 17).
2. Un menor de edad fue detenido por las autoridades por amenaza y chantaje a una compañera del instituto. El menor amenazaba con difundir fotografías comprometedoras a través de Internet si la víctima no aceptaba las exigencias del agresor. Los padres de familia afirmaban que su hija sufría de acoso de una persona que le exigía desnudarse delante de su "web cam" a cambio de que no difundiera fotos comprometedoras de la chica. El joven fue acusado de delito de corrupción de menores y del delito de descubrimiento y revelación de secretos (Latorre, 2011, pág. 17)
3. Joven es condenado a pagar una multa de 100 euros y a realizar trabajo comunitarios por atacar la dignidad de un compañero de clase a través de una red social. Esto se debió a que el joven subió una foto de un compañero, el cual, aparecía dentro de una diana tocando violín. Sin embargo esta fue retocada y el acusado provocó deliberadamente comentarios hacia la víctima. El juez concluyó que los actos

corresponden a un ataque deliberado a la dignidad, imagen y fama ante los compañeros del colegio (Latorre, 2011, pág. 19).

4. Tres menores de edad de 14 años son detenidos por autoridades ya que se les ha acusado de delitos de amenazas e injurias a través de una red social a una menor de edad. Esto se debió a que utilizaron sus datos personales para publicar en la red social hechos delictivos que no había cometido y además recibió a través de la misma red social varias amenazas de muerte. Autoridades realizaron el rastreo a través de la red social, la cual, finalmente lograron encontrar con los agresores donde días después fueron detenidos donde fueron imputados de delitos de amenaza e injuria (Latorre, 2011, pág. 19)

1.5.2 Consideraciones relevantes sobre el ciberbullying.

- Escenarios virtuales trascienden a los tradicionales:

Ya que por medio de las (TIC) como de modo online y teléfono móvil se puede atacar el espacio personal de la víctima, inclusive en el hogar y teniendo un alcance de daño de 24 horas y 7 días de la semana. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 11).

- Anonimato:

La tendencia al anonimato se percibe mas debido a la facilidad que permiten las nuevas tecnologías. Esto permite que el agresor cause desconocimiento y engaños sobre quién es el autor del acoso. De igual puede suceder con personas a las que los agresores no conocen donde se inicia como una broma que puede parecerles divertido. Sin embargo es más habitual entre conocidos. El inicio de las agresiones a la vez puede iniciar tanto en la vida real como después on-line y viceversa. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 11).

- Privado vs. Público:

Puede existir a su vez que exista el acoso entre agresor y víctima (privado) como situaciones donde haya más involucrados (público). Esta última suele ser más a menudo ya que tanto Internet como la telefonía móvil permiten que la información llegue a una mayor cantidad de usuarios. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 12).

- Reiteración:

El agresor puede realizar una acción como subir una foto que resulte ofensiva para víctima, mientras que la víctima puede reiteradamente recibir la agresión ya que las TIC permiten un acceso a todo público. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 12).

- Intencionalidad:

A pesar de que el acoso se genere como una broma o por la falta de conocimiento o imprudencia sin intenciones dañinas, esta, sin embargo puede resultar ofensiva o incómoda para la víctima. La intencionalidad por imprudencia también considera medidas son consideradas menores a diferencia de la intencionadas las cuales los agresores tienen conciencia del daño. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 13).

Redes que intervienen en el acoso:

Agresor: Quien hace el ataque o agresión.

Reforzador del agresor/a: Anima o incita la agresión.

Ayudante del agresor/a: Quien apoya a él o a la que agrede.

Defensor: Quien ayuda o trata de ayudar a la víctima.

Ajeno: Quien no se involucra de ningún modo en la situación

Víctima: Quién sufre del acoso

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 14).

Medios utilizados:

- Dispositivos: Ordenadores, teléfonos móviles, ordenadores portátiles, consolas, etc.
- Canales: Internet y telefonía móvil
- Aplicaciones Redes sociales, mensajería instantánea, chat, videojuegos, SMS, etc.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 14).

1.5.3 Tipos de ciberbullying.

Hostigamiento: La víctima es hostigada y perseguida a través del envío de videos o imágenes ofensivas, virus informáticos, humillaciones en videojuegos on line cuando se escoge al jugador menos habilidoso.

Canales: La víctima es rechazada de acceso aforos, chats o plataformas sociales por parte de todo el grupo, así como, enviar comentarios despectivos y ofensivos, así como rumores con el fin de provocar exclusión.

Manipulación: La información de la victima puede llegar a manos del agresor con el fin de difundirlas por ejemplo por las redes sociales de forma inapropiada, también como perjudicar su nombre a través del acoso de sus cuentas cuando se accede a las claves de la víctima. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 15).

Consecuencias impredecibles:

Al tener un gran impacto potencial, se puede escapar del control de los agresores.

- Asumir identidades desconocidas y falsas en los agresores.
- Dificultad de controlar mensajes de agresión que se crean en la red
- Desconocimiento de los menores que este tipo de acciones pueden suponer delitos.
- La audiencias que participa en estas situaciones pueden desconocer que están siendo parte de un acto de ciberbullying.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 15).

Indicadores de riesgo:

Estos indicadores permiten ayudar a mostrar ciertas situaciones que pueden llegar a un suposición de riesgo de ciberbullying, sin embargo es necesario posteriormente pasar por un proceso de valoración para rectificar si existe un caso del mismo.

1.5.4 Comportamientos e indicadores de posibles implicación directa en ciberbullying.

- “No tener supervisión de los padres al usar Internet y no hablar sobre lo que hace o pasa en Internet.
- Tener a la menos un cuenta en una red social o similares (Facebook, Twitter, Myspace, Fotolog, etc)
- Tener necesidad de estar en el teléfono móvil incluso cuando se duerme.
- Menor participación en actividades que supongan la no utilización de Internet o teléfono móvil.
- Alegar la situación con la ley del silencio “Son cosas nuestras”
- Cambio de humor en situaciones de no acceso a Internet o teléfono móvil.
- Presentar actividades pasivas y poco asertivas”.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 18,19).

1.5.5 Comportamientos y actitudes de riesgo para convertirse en víctima de ciberbullying.

- “Colgar y mostrar datos personales en Internet pensando que este es un sitio seguro.
- Aceptar o agregar como amigos a personas desconocidas.
- Presentar cambios de humor repentinos y tener cierta preferencia al aislamiento. Así como, poseer autoestima baja e inseguridad.
- Tener desinterés y tristeza al realizar las actividades diarias.
- Padecer de un deterioro en las habilidades sociales como las asertivas (poner límites y decir no), de defensa de sus intereses y derechos.
- No hablar de situaciones de ciberbullying.”

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 19, 20).

1.5.6 Comportamientos e indicadores de un posible agresor.

- “Asumir una identidad virtual para hacerse pasar por otra persona tanto en móvil como en Internet.
- No tener un orden en el uso del Internet .
- Pasar y mostrar fotos o video de la víctima considerándolas graciosas a pesar de ser ofensivas para la misma.
- Haber realizado bullying tradicional a alguno de sus compañeros en la escuela.
- Justificar que otras personas han realizado situaciones de ciberbullying así como también, la violencia, sobre todo la indirecta.
- Presentar prepotencia y abuso de poder, así como, falta de respeto a las autoridades, padres y compañeros.”

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 20).

1.5.7 Como actuar si existe una sospecha de ciberbullying.

Independientemente de que un caso de ciberbullying suceda o no dentro del establecimiento escolar, las instituciones educativas tienen la obligación de ser partícipes cuando tengan sospechas de que los alumnos están siendo víctimas de una situación de ciberbullying.

Cuando un miembro de la institución educativa (profesores, alumnos, familia, personal docente) tenga sospechas, indicios razonables o conocimiento de una situación de ciberbullying, debe comunicarlo al equipo directivo del centro.

Puede considerarse una situación de riesgo cuando se presentan situaciones de acoso continuo y estas deben comunicarse en la Fiscalía de menores.

Para verificar una sospecha de ciber acoso, es necesario que se encargue de coordinar acciones tanto el tutor del alumno implicado como el equipo docente.

El centro educativo debe trabajar inmediatamente una vez que se haya verificado una situación posible de ciberacoso en tres formas: valoración, comunicación y acciones de protección. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 22, 23).

Valoración:

La valoración corresponde a un proceso de recepción de información que permita evaluar una situación de ciber acoso. Es recomendable que la recepción de información parta primero por la víctima, los padres de la víctima o tutores legales alumnos/as conocedores de los hechos, los agresores o el agresor y los padres o tutores legales de los agresores. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 24).

En la entrevista con la supuesta víctima se debe tomar en cuenta:

- Análisis de la situación. Contenidos del acoso
- Identificar que hechos ha sufrido la víctima y si conoce o desconoce al agresor.
- Señalar las plataformas donde se ha producido el supuesto acoso, tanto físicas o móviles como a través de medios(Internet, teléfono móvil) y aplicaciones utilizadas(redes sociales, mensajería instantánea, etc...)
- Identificar posibles pruebas que pueden ser encontradas a través de las diferentes plataformas.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el cyberbullying*, 2011, p. 25).

Esto debe realizarse de la misma forma con el resto de entrevistas de los implicados. Siempre y cuando existan los conocedores de la agresión como el agresor.

Con la información recopilada en la entrevista se debe proceder a realizar un informe sobre los datos más importantes de la situación que valorará indicios de que existiera o no un supuesto caso de ciber acoso. Es aconsejable también incorporar al orientador del centro educativo para la valoración. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el cyberbullying*, 2011, p.p. 25, 26).

Comunicación:

Se da paso a la comunicación de la sospecha de ciberacoso al director o al inspector referente para que puedan dar parte de la valoración y de las acciones a tomar. Es importante comunicar a las familias de los implicados ya que es importante que exista una colaboración tanto entre familia y centro educativo y viceversa. Además es importante apoyar a las familias y ofrecer orientaciones a las mismas para que no se sientan culpables en lo que está sucediendo con sus hijos. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el cyberbullying*, 2011, p. 27).

1.5.7.1 Acciones de protección.

Estas corresponden a acciones de orientación psicoeducativas para cuando se ha detectado un posible caso de ciberacoso. Estas son:

Con los menores que pueden estar en situación de victimización.

- Estar dispuesto a hablar con la víctima tanto docentes como padres sin temor alguno ya que es un problema de todos y no solo suyo. Ya que con ayuda todo puede arreglarse sin ocultar el problema.
- Potencializar la confianza con la víctima en caso de haber recibido un acoso sexista y/o de carácter sexual, para comunicar las situaciones de acoso en las que se haya encontrado como envío de fotos sin ropa, grabaciones en momentos de relaciones íntimas y/o sexuales, etc. Dejando siempre muy claro que estas no justifican el acoso que está recibiendo.
- Disminuir el uso continuo de las TIC e insistir que no tome represalias y no responda los mensajes de los agresores. Así como guardar las pruebas de lo que está sucediendo.
- Hacer que perciba sus propias cualidades personales y potenciar y mejorar su seguridad personal.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 28,29).

Con los menores que pueden estar en situaciones de agresores.

Para los agresores es muy común la suplantación de identidad para poder ocultar la identidad de algunos y provocar más molestias que vienen del agresor así como también pueden ser ambas.

La facilidad con la que una persona puede pasarse por otra on-line se da con la utilización de claves de la persona suplantada, que ha sido anteriormente solicitado o sustraído.

Dos cuestiones por lo tanto se deben suponer para el agresor. La primera es corresponde a los autores de la ofensa y la segunda es la acción con el fin de causar daño.

Puede a su vez darse que la intención sea un desafortunado o un acoso premeditado. Es necesario comprobar que si el agresor estuvo consciente del daño y lo hizo de manera voluntaria, es decir, que no ha sido consecuencia de negligencia o descuido.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 30).

Medidas a desarrollar con los ciber agresores.

- Dar a conocer al agresor que no se pueden seguir dando este tipo de situaciones y que es importante que afronte la situación.
- Hacer que no evada el problema y hablar con él o ella sobre lo que se piensa como las consecuencias negativas del ciberacoso tanto para la víctima y el agresor. De igual forma que conozca que es importante pedir disculpas y reparar el daño.
- Hablar sobre sus amistades y como ocupan su tiempo, como también explicarle que para tener amigos no es necesario tener enemigos.
- Tener una comunicación tanto de la familia y centro educativo y viceversa, para estar en conocimiento e interés por el problema.
- Ayudar a que cambie su manera de comportarse y no hacerle sentir culpable.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 30, 31).

1.5.8 Como actuar ante un caso de ciberbullying.

Detectado el caso de ciberacoso, la dirección junto con la inspección deberán decidir que medidas se tomarán, pueden también tomar un asesoramiento por parte de un orientador del centro en caso de necesitar una intervención más

especializada. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 34).

Las medidas adoptadas por lo tanto deben tener la intención de: cese del acoso, la protección de la víctima, la reparación del daño, medidas educativas correctoras con los chicos y chicas agresores entre las que deben primar las educativas. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 34).

En un caso de ciberbullying en un centro educativo se pueden tomar algunas de estas acciones:

- Formación del área docente en situaciones o problemas generados a través de los medios electrónicos como Internet o teléfono específicamente dentro de las interacciones sociales entre los alumnos.
- Formación en los alumnos sobre un manejo positivo de las TIC en aspectos críticos respecto a la dignidad humana en función de su sexo y/o cualquier otra condición, así como, la violencia en particular contra las mujeres.
- Creación de herramientas que faciliten las denuncias, redes y quejas como por ejemplo: Buzón de sugerencias, email, página web específica, teléfono, etc.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 34).

Medidas con todo el alumnado.

Estas son las medidas que pueden ayudar a prevenir casos de ciber acoso.

- Capacitación y motivación para la situación de denuncia para el sufrimiento de un compañero.
- Programas que motiven y favorezcan el buen manejo de Internet con énfasis en las habilidades sociales de los alumnos.
- Análisis de posibles riesgos y beneficios de Internet y los teléfonos móviles.

- Crear charlas de opinión sobre los problemas del ciberbullying
- Motivar a padres y madres así como docentes a comunicar cualquier tipo de caso de bullying o ciberbullying que se pueda presentar o conozca.
- Impulso de programas que ayuden a los alumnos a la resolución de problemas a través de la no utilización de la violencia, así como crear módulos de comunicación basados en la igualdad de oportunidades de mujeres y hombres, tolerancia, integración y educación afectivo sexual.
- Fomentar una actitud analítica en los alumnos para contenidos de Internet que promueven: el comportamiento agresivo, el acoso, el lenguaje violento, imágenes degradantes hacia personas, en particular a las mujeres, así como espacios en lo que estas son tratados como meros objetos sexuales.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 35, 36).

Que hacer desde la familia.

- Actuación con familias con hija e hijo que pueden estar involucrados en situaciones de ciberbullying.
- Contar con la colaboración de todas las familias afectadas para lograr un cambio en el comportamiento de sus hijos.
- Las familias deben tener conocimiento de actividades online realizadas por sus hijos y establecer medidas de control por parte de los padres.
- Mantendrán reuniones informativas sobre el estado del comportamiento de sus hijos en el centro de estudio y también las familias podrán expresar sus opiniones al respecto.
- Reciben pautas de comportamiento de cada uno de sus hijos, tanto online como off-line para atender específicamente el problema de cada uno.

- Se mantendrán reuniones entre los familiares involucrados con la debida discreción y confidencialidad, como también, la posibilidad de recibir apoyo externo si fuera conveniente para superar estas situaciones.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 38).

1.5.9 Decálogo para frenar el hostigamiento. Consejos para las víctimas.

Medidas en caso de identificar a la persona agresora:

1. Pedir ayuda al padre o madre o a algún familiar o persona adulta de confianza. Si existiese un caso de acoso sexual, será importante acudir a presentar la denuncia correspondiente.
2. Nunca responder a provocaciones ya que provoca mayor influencia para que el agresor siga atacando.
3. No hacer presunciones, hay que mantener un margen a la duda razonable porque puede provocar problemas si se supone a las persona equivocadas.
4. Tratar de evitar aquellos lugares en los que se sufre de acoso, por ejemplo, en caso de redes sociales o comunidades on-line será más fácil evitar estar en los sitios, en caso de los teléfonos móviles se puede cambiar de número como una alternativa.
5. Proteger la privacidad, el daño que puede provocar la víctima puede ser mayor mientras más se conoce del mismo. Por ejemplo: Accediendo a la cuenta de la víctima el agresor se puede hacer pasar por la misma y hacer bromas ofensivas a las amistades de la víctima. Cuando el agresor publica una mentira que ridiculiza a la víctima, basándose en datos privados escritos en el muro del mismo. Para esto es recomendable:
 - *Evitar intrusos.* En orden realizar estos dos pasos:

Hacer una revisión del computador con el fin de comprobar si este no tiene software malicioso (Troyanos,

Spyware) que puede ayudar a la persona que realiza la agresión a la privacidad.

Cambio de claves de ingreso a los servicios que utilizas.

- *Depurar la lista de contactos*: Revisar la lista de contactos y eliminar los innecesarios tanto para redes sociales como otros servicios en línea.
 - *Reconfigurar las opciones de privacidad* en las redes sociales, que es importante como funcionan estas opciones y sus implicaciones.
 - Comprobar que cuentan de la víctima on-line Realizar búsquedas donde puedan encontrar información personal publicada por otras personas.
 - *Repasar la información publicada* ya que es importante considerar quien puede acceder a esta, a su vez al alcance de terceros.
 - *Comunicar a contactos* que tipo de información o imágenes no se desean ser expuestas en círculos sociales, particularmente imágenes íntimas desnuda/o, o manteniendo actitudes de tipo sexual.
 - *Ejercer el derecho a la protección de datos personales*: Los usuarios tienen derecho a qué hacer con su información incluyendo su fotografía.
6. Guardar las pruebas del acoso ya que serán de gran ayuda durante todo el tiempo en cualquier tema que se presente. Trata de conocer quienes son las personas que realizaron el acoso sin invadir los derechos de ninguna persona.
7. Trata de hacer saber a quienes te acosa que lo que están haciendo te molesta. Sin utilizar la agresividad y las amenazas y sin presuponer hechos o personas, es decir medir bien los

reclamos pero sin señalar a alguien pero siempre asegurarse de que sepan los individuos o las personas implicadas.

8. Tratar de hacer saber que lo que están haciendo es monitoreado por la ley. Si persiste el acoso es importante que se dé constancia de que se está dispuesto a presentar una denuncia.
9. Tomar medidas legales en caso de que no ha cesado el acoso. Se puede recurrir a la Fiscalía o a la atención de víctimas de violencia de género dependiendo del caso.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 39, 40).

Medidas en caso de identificar a la persona agresora:

- Solicitud de disculpas de forma oral o escrita. Así como amonestación por parte de las autoridades del plantel.
- Puesta en marcha de actividades o programas de modificación de conducta, convivencia entre los alumnos implicados, etc y buen uso de los medios tecnológicos en donde además la persona deba mantener en compromiso de cambio a través de éstas.
- Realización de trabajos de cooperación que puedan fomentar valores como la tolerancia, la diversidad y la igualdad de género, la integración y/o educación afectivo sexual. En caso de que se presente una situación de acoso sexista, xenófobo, homófono, es decir discriminatorio.
- Solicitud de cooperación de los familiares o padres o madres del menor agresor para un control sobre el uso del Internet o teléfono móvil.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 41, 42).

1.5.10 Intervención del sistema penal.

Las medidas correctoras aplicadas en los centros de estudio en su mayoría ayudan a que cese el acoso, se proteja a la víctima y se realice una labor socioeducativa y se produzca una reparación del daño. Sin embargo en los casos más graves, entidades como la Fiscalía y el Juzgado de Menores, serán los que adoptarán medidas más adecuadas para realizar procesos como:

- Toma de declaración de los afectados.
- Toma de medidas cautelares de protección de la víctima.
- Conservación de las pruebas.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 44).

Se considera comunicar a las autoridades respectivas (como el Ministerio Fiscal o la Fiscalía de menores) cuando existe una situación de riesgo que presente un perjuicio a los derechos a la integridad física, a la libertad, la dignidad, etc. siempre asegurándose de que ha existido o no una conducta lesiva. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 45).

Obtención de pruebas.

Existen 3 maneras de guardar pruebas ante un caso de ciberacoso.

- Mecanismos directos: Mediante programas o aplicaciones que nos faciliten el almacenamiento de pruebas.
- Utilización de software específico. Como por ejemplo, software o programas capturadores o programas de control parental o monitorización.
- Actualizaciones mas allá del hardware o software: Por ejemplo un peritaje forense.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 50).

1.5.11 Sistemas de pruebas Específicos.

Acoso vía e mail:

Archivo de pruebas:

- Utilizando un POP (Programa *cliente* de correo electrónico como Outlook) donde crea un archivo independiente que almacenará un registro completo y permitirá además mayor facilidad para una investigación judicial que puede dar con el agresor. De igual forma el servicio web mail permite la creación de archivos que permiten ver cabeceras completas en los mensajes. Además es importante de igual forma imprimir todas las cabeceras correspondientes.
- Si es considerado de gravedad el caso, es importante solicitar un apoyo por parte del servicio forense informático o de una notaría.
- Los mensajes recibidos por el agresor también pueden ser registrados a través de un sistema de control parental.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 53).

Medidas técnicas y administrativas:

- Cuando nos llega un mensaje es posible enviar una denuncia a las direcciones de servicio de denuncias como por ejemplo: abuse@yahoo.es, postmasters@yahoo.es así como también a support@yahoo.es. Explicando que se demandan mediadas para este tipo de e-mails.
- De igual forma será de ayuda acudir a sitios web para denuncias de nuestro servicio de móvil como por ejemplo: En www.yahoo.es buscar Ayuda → Correo → Contactar con Nosotros.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 53).

Acoso en la web:**Archivo de Pruebas:**

- Se puede imprimir, documentar o archivar la información enviada por el agresor y acudir a la notaria para que de fe del contenido online.
- Guardar información en un disco duro. Por ejemplo, capturando la pantalla y guardar la imagen.
- Si el agresor firma o muestra su mensaje con un nombre o nickname es necesario mostrarlo cuando se realiza la impresión para que pueda ser certificada por el notario.
- Si ha sido presenciado a vista de otra persona, es importante pedir al participante que testifique lo ocurrido. Puede ser que este a su vez guarde copias impresas de la página donde aparece.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 54).

Medidas técnicas y administrativas:

- En sitios web como foros o redes sociales existe la posibilidad de hacer la denuncia a través de botones como: Denunciar a esta persona, Report, etc.
- Ejemplo Red Social on line Tuenti:
- Con respecto al agresor se puede actuar de tres formas: Borrar amigo, Bloquear usuario, Denunciar Usuario.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p.p. 55, 56).

- La opción Bloquear redes sociales como Tuenti permite: El agresor bloqueado no recibirá ningún mensaje o notificación y no podrá hacer búsquedas en la red social así como enviar mensajes y ver el perfil.
- Cuando existe ciberbullying mediante etiquetado de fotografías ofensivas, se puede elegir la opción de des etiquetar y la de denunciar contenido inapropiado. En el segundo caso se tiene que indicar el

motivo para que se pueda valorar la imagen a ser etiquetada, ya que solo se pueden quitar imágenes que contienen: contenido pornográfico, violento y ofensivo. También se puede hablar o pedir a la persona que retire la fotografía.

- La naturaleza de la red hace que sea imposible evitar al 100% que el contenido publicado no se esparza en toda la red. La opción RSS permite que se difunda el contenido por distintos sitios del mismo.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 56).

Acoso en el contexto de chat o mensajería instantánea (MI)

- Se puede dejar el MI abierto y el ordenador y proceder a contactar con el servidor forense informático o una notará para dejar constatada la situación de agresión.
- Se puede realizar también capturas de pantalla así como también historial de los mensajes (log). Es importante que para funcione el sistema de *log* hay que tener configurada la opción previamente.
- Existen además programas que hacen una captura a modo de video de las acciones realizadas mientras se utiliza el servicio de MI.
- Los mensajes recibidos en la MI pueden ser archivados si se cuenta con un programa de monitorización que los guarde auténticamente.
- Si el ciberbullying se produce mediante audio o video se puede recurrir a un programa externo que permita la captura de esta información audiovisual.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 59, 60).

Medidas técnicas y administrativas:

- Cuando se posee una cuenta en live Messenger se puede recurrir a la dirección:

<https://supportlive.com/eform.aspx?productkey=wlmessengerabuseEtct=etfomtsEtscrx=1>

- Para el servicio de yahoo: es-messenger-abuse@cc.yahoo-inc.com
- Se debe enviar información como:
- Conversación realizada que puede ser chivada a través de logs, texto copiado, capturas u otra alternativa que se posea.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 60).

Acoso por medio de móvil o (SMS o MMS):

- No eliminar los o el mensaje del agresor/es y guardarlo en la memoria del teléfono
- Acudir a una Notaria o forense para poder constar el contenido.
- Medidas técnicas y administrativas:
- No se puede obligar a los operadores de las líneas a cancelar el número del agresor, pero las autoridades pueden realizar la investigación o búsqueda a través del teléfono de la persona agresora.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 61).

Acoso en el marco de video juegos on-line:

- Los mensajes intercambiados se almacenan en el servidor al que se permiten que se puedan ceder.
- Algunas plataformas ofrecen al opción de imprimir pantalla.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 62).

Medidas Técnicas administrativas:

- Se pueden denunciar a su vez comportamientos inadecuados entre jugadores y se puede a su vez contactar con la web principal del juego.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 62).

Eficacia de las pruebas:

Declaración de víctimas y testigos:

Los juzgados deben valorar las declaraciones de las víctimas bajo estos puntos:

- Si se declara que existe un proceso de resentimiento o enemistad se presentan bases para una convicción jurídica.
- Verosimilitud en las pruebas, que sea creíble
- Refuerzo de elementos externos que ayuden a la verosimilitud de las pruebas.
- Que no existan ambigüedades, que no se cambien de un momento a otro las versiones.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 63).

Documentadas las pruebas mostradas, las denuncias y presentada una investigación, las autoridades debe presentar al juez quien las aprueba e interpretará. para que se aprueba una veracidad en los hechos denunciados, es necesario que las pruebas se refuercen con pruebas “analógicas”, como declaraciones de víctima y testigos, informes en el centro escolar, trafico del teléfono móvil en datos, etc. Sin ser impugnados por la parte denunciada. (R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 65).

1.5.12 Respuesta Legal.

Una respuesta legal debe cumplirse donde se presenten medidas que beneficien a los menores cuando son responsables por los delitos y tengan que ser corregidos.

Concurso de Delitos:

Se consideran delitos aquellos que “son actos habituales detectados en causas procesadas por acoso a un menor, las injurias, las calumnias, las amenazas, las coacciones, la inducción al suicidio y las vejaciones (cuando se produzcan con contenido sexual, estamos en otra conducta específica, tipificada con distinta respuesta penal)”.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 71).

Además los menores de edad pueden ser sancionados si coinciden algunos de estos hechos aún así si el agresor no ha sido consciente de las consecuencias de los mismos:

- Ejecutar el hecho con alevosía
- Ejecutar el hecho mediante el disfraz, la cual ha facilitado la impunidad del delincuente.
- Ejecutar el hecho mediante precio, recompensa o promesa
- Ejecutar el hecho con publicidad.
- Cometer el hecho por motivos racistas.
- Aumentar deliberada e inhumanamente el sufrimiento de la víctima.
- Obrar con abuso de confianza.
- Ser reincidente.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 74).

Reacción Legal:

Las medidas preventivas deben responder a objetos tales como:

- Proteger a la víctima y en su caso al autor.
- Obtener pruebas.
- Erradicar de forma directa el acoso.

- Proveer una respuesta educativa-sancionadora hacia el agresor/a según la situación psico-socio-familiar a la que se encuentre y además según los actos cometidos.
- Garantizar la compensación de daños y perjuicios.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 76).

Sanciones Penales:

La sanción para el acosador debe evitar etiquetar o estigmatizar para siempre a los menores afectados. La solución dependerá de cada situación presentada y se debe tomar en cuenta la ejecución de la sanción penal mínima, haciendo que instancias menores actúen en primer lugar y aplicar medidas educativas correctoras. Sin embargo, cuando la resolución no es suficiente se crean medidas correctoras educativas tales como:

- Permanencia fines de semana.
- Realización de tareas o actividades educativas.
- Prestaciones en beneficio de la comunidad.
- Libertad vigilada.
- Orden de alejamiento con la víctima.

(R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina, *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*, 2011, p. 77).

1.5.13 Conclusiones.

El ciberbullying junto con el grooming o acoso sexual y el acceso a contenidos inapropiados, constituyen los mayores problemas de riesgo entre adolescentes según el área de sociedad de la información de la Comisión Europea. Entre los medios para realizar el acoso destacan: la mensajería instantánea, redes sociales, teléfonos móviles, juegos online e Internet. Los comportamientos más relevantes son las amenazas, calumnias e injurias, delitos contra la intimidad y actos contra la libertad sexual. El fenómeno del ciberacoso ha ganado espacio en los centros escolares y está presente además en el horario extraescolar y

en el hogar de la víctima. La actuación de los centros educativos en este problema es obligatorio y necesario. de igual forma la participación familiar es valiosa (Latorre, 2011, pág. 78).

Por lo tanto la prevención y la formación en niños y adolescentes es necesaria. Con esto adolescentes darán ejemplo a niños contribuyendo a la resolución del problema. Los centros educativos por lo tanto deben enseñar a hacer enseñar a través de la toma de decisiones a personas en un ambiente digital. Los alumnos deben conocer los riesgos y reducirlos fomentando normas morales, solidarias y empáticas. Los padres además deben tener una total responsabilidad en la prevención y enseñanza para un buen comportamiento con las tecnologías ya que de ninguna manera será una excusa que solo los centros educativos tengan toda la responsabilidad de la vigilancia y enseñanza de buenas prácticas en la tecnología a niños y adolescentes (Latorre, 2011, pág. 78).

Por lo tanto, centros educativos deben abrir la participación con los padres de familia para en conjunto se formen en conocimiento sobre las TIC para a su vez implicarse junto a los niños y adolescentes. Con esto, la intención es que se involucren en esta tarea tanto alumnos, padres de familia y profesores. De igual forma los directivos del centro educativo deben promover la prevención y a su vez una efectiva acción entre las situaciones que se presentan derivadas de las relaciones interpersonales (Latorre, 2011, pág. 79).

1.6 GROOMING.

A pesar de la popularidad de las redes sociales, el uso de herramientas como el Messenger (Bringué & Sádaba, Menores y Redes Sociales, 2011, pág. 205) y el chat (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 54) son muy populares en los menores de 10 a 18 años. Entre los riesgos que derivan de estas herramientas junto con la publicación de carácter personal son el agregar a desconocidos a la lista de contactos y entablar una posible relación, sumado a esto que las conversaciones se pueden hacer a través de la web cam y ser grabadas. El interés de la popularidad entre los menores les

conduce a agregar muchos contactos sin evaluar posibles riesgos (Bringué & Sádaba, Menores y Redes Sociales, 2011, pág. 205). Estos riesgos han preocupado a autoridades, educadores, padres y profesores (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 96) ya que el contacto con desconocidos puede llevar a riesgos como el acoso sexual. Este llega a ser muy preocupante en los padres ya que 6 de cada 10 lo consideran grave o muy grave. La incidencia por otro lado llega al uno por ciento de casos declarados por menores en riesgo de grooming, es decir, es una tasa de menor incidencia reconocida (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 80)

Las redes sociales en particular han formado un elemento importante dentro de los delitos de grooming. Estas herramientas han permitido que personas inescrupulosas contacten con menores y además crear una identidad falsa, haciéndose pasar por un menor de edad. Una vez que los acosadores ganan la confianza del menor, los criminales introducen el elemento sexual en la relación, buscando así que las víctimas sean menos sensibles a la conducta sexual (Choo, 2009, pág. iii)

1.6.1 Definición de Grooming.

El Instituto Nacional de las Tecnologías de la comunicación (INTECO España) define al acoso sexual (conocido en la red como grooming) como: “Una nueva táctica con la que los pedófilos tratan de contactar con sus potenciales víctimas. Se trata de una forma evolucionada de cometer un delito preexistente” (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 79)

Dentro de este tipo de acoso se logra establecer: “una relación y control emocional sobre un niño o niña con el fin de preparar el terreno para el abuso sexual del menor. Son situaciones de acoso con un contenido sexual explícito o implícito” (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 4)

El investigador Kim-Kwang Raymon Choo define como: “Los pasos tomados por pedófilos para ‘atrapar a sus víctimas’ y es en algunas formas análogo a la relación íntima entre adultos” (Choo, 2009, pág. 2)

Noticias relacionadas con el fenómeno.

Presunto abuso sexual a una adolescente en Quito:

Los padres de Fernanda, una joven de 17 años han puesto una denuncia contra Pedro de 42 por presunto abuso sexual a una menor de edad. Fernanda había conocido al sospechoso a través de la red social Hi5, la cual, la amistad se mantuvo después en Facebook. Meses después se conocieron personalmente en un ciclo paseo. Días después el acosador y la víctima habían quedado de acuerdo en que iban a ir al cine, pero una vez en el camino no la levó a ver una película sino que iban a ir al parque Metropolitano. La joven consumió licor, lo cual, provocó que pierda la conciencia. Al siguiente día regreso a su casa donde al ingresar se desmayó. A la adolescente le hicieron exámenes médicos donde presentaba desgarros en sus partes íntimas, como también golpes y moretones. El médico tomó una muestra de sus partes íntimas donde hallaron espermatozoides. Además se hicieron evaluaciones psicológicas que concluyeron que la joven presentaba tendencias suicidas. Días después, el Juzgado Noveno de Garantías Penales formuló cargos a Pedro y se ordenó prisión preventiva contra el sospechoso. Ahora la fiscalía investiga si existen los indicios suficientes para acusar al detenido (Últimas Noticias Sucesos, 2011)

Joven mexicana víctima de secuestro y explotación sexual por amigo virtual.

Laura, una adolescente mexicana conoció a un chico a través de Internet, donde tras varias conversaciones a través de las redes sociales este le invitó a salir. Laura se negó, pero después de varios intentos de convencer a Laura para que pueda salir con él, finalmente ella aceptó conocerlo. Laura fue secuestrada y sufrió maltratos, además fue obligada a prostituirse por su amigo, hasta que fue rescatada. Actualmente se dedica a dar a conocer su

historia a través de foros de Internet los peligros que acarrea el establecer contacto con desconocidos a través del mismo. (Internet Grooming, 2010)

Joven español de 21 años detenido por presunto autor de delitos de amenazas y acoso a menores.

El detenido se hacía pasar por un menor de edad ganándose así la confianza de otros varones, obteniendo fotografías de los mismos. Con esto hacía fotomontajes , los cuales, junto con conversaciones que el guardaba, las utilizaría para poder hacer amenazas y chantajes si ellos no mantenían relaciones sexuales con él, haciendo públicas tanto las fotografías como las conversaciones.

7000 conversaciones así como un centenar de fotomontajes fueron incautados, el número total de víctimas que podía llegar eran de 1000 (Internet Grooming, 2010)

En el Ecuador.

En el estudio “La Generación Interactiva en el Ecuador” se solicitaron a menores ecuatorianos diferentes preguntas referentes a la relación con desconocidos. El 9% que corresponde a los chicos está de acuerdo que “No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal” frente al 6% de las chicas respecto al conocimiento de datos personales. De manera que el promedio es del 4% que se siente cómodo con esta posibilidad.

En el estudio se muestra que las chicas alcanzan el porcentaje más alto a los 11 años con el 8%, los chicos lo alcanzan a la edad de 14 y 17 años. Las chicas presentan otro alto porcentaje a los 16 años y la tendencia disminuye a los 18 años siendo esta menor que el promedio general (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 96)

Los riesgos con respecto a agregar a desconocidos y relacionarse con los mismos pueden ser perjudicial si se lo maneja indiscriminadamente por parte

de los menores. El 9% entre chicos y chicas afirma que “No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger”.

Los chicos de la edad de los 17 años llega al porcentaje más alto siendo casi 1 de cada 4 jóvenes. Las chicas por su parte presentan porcentajes altos entre los 13 y 15 años. A los 18 años, sin embargo, esta actitud de modera y se reduce (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 97)

Relacionarse con desconocidos es otro paso que puede darse una vez que los menores de edad los han agregado a la lista de contactos. El 12% entre menores de 10 a 18 años considera que “Es divertido hablar con desconocidos a través de Internet”.

Los chicos a la edad de 17 por su parte el 24% considera hablar con desconocidos, mientras que las chicas tienen un mayor porcentaje entre los 14 y 16 años con un 13% y 15% respectivamente. La tendencia baja en los chicos a los 18 años (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 97)

Psicopatología del abusador sexual de menores.

El interés patológico sexual en niños se ha explicado utilizando varios modelos teóricos. Uno de estos constituye el modelo de las deficiencias de habilidades sociales. “El acosador busca relaciones con menores de edad debido a un miedo a las relaciones con adultos, ya que las relaciones con niños demanda menos tratamiento para el delincuente.” (Choo, 2009, pág. 7)

La falta de desarrollo total en las habilidades sociales en los menores es un elemento que hace que su vulnerabilidad crezca ya que son menos hábiles socialmente que los adultos.

Los niños por su falta de experiencia para detectar situaciones riesgosas pueden ser víctima de acoso sexual. Se ha planteado que los acosadores establecen contacto con niños que reúnen las siguientes características:

- *“Baja autoestima o falta de autoconfianza:* Son menores con mayor facilidad a aislar emocional y físicamente.
- *Inseguridad emocional o falta de apoyo:* Menores que no encuentran un soporte o tienen problemas con sus padres.
- *Ingenuidad:* Los menores que establecen contacto en un chat o Messenger no tienen habilidad para reconocer situaciones riesgosas.
- *Adolescencia:* Curiosidad sobre el sexo, ya que están entrando en conocimiento sobre el mismo”. (Choo, 2009, pág. 7)

Los acosadores tienden a relacionarse con víctimas que no han recibido de padres o parientes afecto y amor, cubriendo así, esa necesidad. De igual forma, menores que tienen mayor curiosidad sexual son más vulnerables que los menos curiosos. Internet es un elemento el cual también crea el riesgo de ser víctima de este tipo de delitos, es decir, usuarios muy constantes son más vulnerables que usuarios menos constantes.

El componente sexual se introduce una vez que se establece una relación entre el acosador y la víctima y de esta manera se va tomando confianza con el delincuente (Choo, 2009, pág. 7)

Métodos de selección de la víctima.

Kim Choo señala que “La confianza es el componente más importante en el proceso de grooming por lo que cabe señalar la habilidad del acosador para cultivar la confianza” (Choo, 2009, pág. 17).

Los acosadores pueden manejar un perfil en el cual se hacen pasar por menores de edad con el objetivo de atraer al mismo o al sexo opuesto. También se pueden presentar como adultos donde se muestran más sinceros al proporcionar la información real de su edad. La información que los menores ponen en sus perfiles públicos de Internet y redes sociales (fotografías, nombre real, locación, edad, hobbies e intereses) permiten satisfacer la curiosidad de

los acosadores sobre la apariencia y la locación física de la víctima (O'Connell, págs. 6,7).

1.6.2 Fases del Acoso.

Las fases por las que el acosador pasa para obtener su objetivo sobre la víctima pueden tomar largos períodos de tiempo o a su vez pueden no pasar por alguna de estas. Así como también, el orden y el número de estas pueden variar (O'Connell, pág. 8)

1.6.2.1 Fase de amistad.

En esta fase el pedófilo conoce más sobre el menor de edad. Esta puede variar en tiempo dependiendo del nivel de contacto que mantiene el pedófilo con la víctima.

Una de la peticiones del acosador hacia la víctima es de una foto de la misma , ya que la permitirá reconocer si es precisamente un menor de edad y si cumple con sus predilecciones. Además esta le ayudará al pedófilo a poder reconocerlo en el mundo real. En esta fase, la petición de fotografías al menor no hace referencia a imágenes de naturaleza sexual (O'Connell, pág. 8). De esta forma la relación de amistad sirve para que el pedófilo gane mayor confianza de la víctima hacia el mismo (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 5)

1.6.2.2 Fase de relación.

Constituye a una fase posterior a la de amistad, donde se caracteriza por “confesiones personales e íntimas entre el menor y el acosador. Se consolida la confianza obtenida del menor y se profundiza en información sobre su vida, sitios y costumbres” (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 6)

En este proceso el acosador crea en la víctima una idea de amistad muy cercana. El acosador extrae además información como la locación del computador y de quién las está usando con el fin de saber si padres o

parientes se pueden enterar de lo sucedido. El acosador también introduce ideas como: El menor esta en total confianza de poder hablar de cualquier situación con el mismo. También preguntas sobre el nivel de confianza que tiene el niño sobre el adulto. Estos procesos permiten posicionar la confianza del menor hacia el acosador donde se pasará después a una etapa más íntima donde entra el componente sexual (O'Connell, pág. 9)

1.6.2.3 Componente Sexual.

Esta etapa corresponde a “La descripción de términos específicamente sexuales y la petición a los menores de su participación en actos de naturaleza sexual, grabación de imágenes o forma de fotografías” (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 6)

El acosador puede hacer preguntas como ¿Te han besado alguna vez? ¿Te has tocado alguna vez?. Esto se debe a que el adulto ha llegado a un punto en donde prima la confianza mutua en un sentido muy profundo. En esta etapa, el adulto logra crear en el menor la idea de que este lo percibe como un mentor o un posible futuro amor. El adulto establece situaciones como: Quizás quieras que nos encontremos y algún día pueda demostrar cuanto te amo o quizás puedas tomarte fotos tuyas tocándote, es decir, son descripciones que pueden ser tenues como explícitas. El acosador crea promesas en el menor con la excusa de que hará del mismo un gran amante (O'Connell, pág. 9)

Este tipo de conversaciones son por lo general características de una relación on-line, que luego puede avanzar a un encuentro en la vida real (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 10)

1.6.3 Sextorsión.

Otra forma la cual los delincuentes cometen acoso sexual a menores es a través de la sextorsión. Esta constituye un riesgo que se deriva del sexting, la cual, se aplica principalmente a través de teléfonos móviles (específicamente) e Internet y cuya finalidad es la de perjudicar a la víctima con “la difusión de imágenes (fotografías, videos) de cierto nivel sexual, tomadas o grabadas por

la víctima u otra persona” donde al difundirlas puede llegar en manos de adultos malintencionados. (INTECO Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo, 2009, pág. 6)

Cuando las imágenes están en manos de la persona inadecuada, los delincuentes tienen este material para poder extorsionar o chantajear al menor de edad, a través de amenazas que comprometen la difusión de las mismas. La víctima ante el miedo que implica que estas imágenes sean difundidas, acepta el chantaje y normalmente continúa con el envío de más imágenes de carácter sexual que puede llegar a casos extremos donde pueden llegar “a realizar concesiones de tipo sexual con contacto físico” (INTECO Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo, 2009, pág. 12).

La sextorsión puede por lo tanto, llegar a un riesgo de grooming, ya que están muy cercanamente relacionadas. Las imágenes de carácter sexual, son aprovechadas por depredadores sexuales ya que estos suponen que la víctima puede acceder a realizar estos tipos de riesgos y ser parte de estos tipos de acosos (INTECO Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo, 2009, pág. 13)

Otro tipo de riesgos que pueden ser parte la víctimas es que las imágenes o videos pueden tener información que faciliten la localización de las mismas. Las aplicaciones de localización geográfica o geoetiquetado para dispositivos móviles permite la ubicación en el mundo real (INTECO Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo, 2009, pág. 13; INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009)

1.6.4 Amigos virtuales en las redes sociales.

La utilización de las redes sociales dentro de los menores de edad en el Ecuador ha sido bien recibida por este público. Parte de su uso está el extender las amistades de la vida real en el mundo virtual y entre estos fenómenos el agregar a personas desconocidas y establecer contacto con ellas

en la vida real. ¿Hasta dónde puede llegar la utilización de redes sociales como un primer paso para establecer contactos en el mundo real?

El primer aspecto que se debe destacar en la investigación realizada en la Generación Interactiva en el Ecuador es que las redes sociales ayudan a que exista mayor tendencia a tener cierto número de amigos virtuales así como pueden llegar a conocerlos en la vida real. De esta forma, en las chicas predomina la tendencia a tener más amigos virtuales en las redes sociales, mientras los chicos por su parte tienden más a conocer a éstos en la vida real.

En el estudio se muestra que los no usuarios por su parte tienden a tener menos amigos virtuales y posteriormente conocerlos, con un 20%. Los usuarios de redes sociales por su parte destacan un 80% el cual han tenido amigos virtuales y se han relacionado.

Existe además una marcada diferencia de usuarios que han conocido a sus amigos virtuales. El 83% de los usuarios de redes sociales lo afirma, ante el 17% de usuarios que no utiliza redes sociales.

Las chicas tiene un mayor porcentaje (81% frente al 79% de los chicos) que afirma que tiene amigos virtuales pero no los conoce. Por otro lado los chicos presentan un mayor porcentaje (84% frente al 82% e las chicas.) donde declaran haberlos conocido en el mundo real (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, págs. 107,108)

Las citas mostradas muestran ciertos riesgos a los que pueden enfrentar los menores. Se evidencia también que esta afirmaciones pueden mostrar un interés de los más jóvenes por nuevas formas de entretenerse (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 98)

1.6.5 La atracción de las nuevas tecnologías en los más jóvenes.

Los niños y adolescentes hacen amistades con personas las cuales no conocen en la vida real, lo cual, conduce a que sea más fácil hacerse pasar por una persona que no es. “Los más jóvenes asumen una falsa identidad en el

ciberespacio, para por alguna razón creer que es lo que extraños les dicen sobre ellos mismos” (Choo, 2009, pág. 8)

Sin embargo, en el Ecuador esta postura no es tan predominante en los más jóvenes, ya que el 89% entre chicos de 10 a 18 años afirma que “ se muestra siempre como uno es”, a pesar de esto, 1 de cada 10 “finge ser otra persona”. Países iberoamericanos se muestran de manera distinta a la realidad ecuatoriana donde el 66% lo asegura, mientras que el 22% lo hace a veces (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 101).

Los jóvenes que no son populares en el mundo real, sustituyen esa necesidad agregando a amigos en sitios de redes sociales. Los chicos se sienten más populares y tienen siempre con quien conversar al tener muchos amigos virtuales, de esta forma, consideran menos la importancia de necesitar amigos en la vida real. Los más jóvenes sustituyen a amigos de la vida real ya que asumen vidas virtuales y tienen contacto con amigos sin un rostro real o identidades verificables. Esto puede llegar a una pérdida de interacción en el mundo real a través de esta obsesión de una vida virtual (Choo, 2009, pág. 9).

Las redes sociales virtuales tienen la facilidad de poder agregar nuevos amigos simplemente confirmando la petición de “agregar a mis amigos”. Esto permite a los chicos un contacto inmediato con los mismos. “Los usuarios al estar rodeados por una representación virtual de amigos , les permite instantáneamente sentirse cerca a uno o a todos ellos” (Choo, 2009, pág. 9).

La mensajería instantánea es otra herramienta la cual forma parte del uso diario de los más jóvenes, ya que el 57% de los adolescentes afirma tener un celular propio (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 117)

Los chicos utilizan este servicio con finalidades más serias así como una herramienta que les ayuda a estar en contacto cuando no se encuentran en casa (Choo, 2009, pág. 10) Parte de su tiempo de uso de Internet está el Messenger, que facilita a los jóvenes a estar en contacto con sus amigos fácil e

instantáneamente, así como también, mantener contacto con sus amigos (Choo, 2009, pág. 10).

1.6.6 La atracción de las nuevas tecnologías en los depredadores sexuales.

Los crímenes cometidos por este tipo de delincuentes se dan “cuando estos crímenes se manifiesta en oportunidad para ser cometidos se dan cuando existe la presencia de delincuentes motivados al hecho, así como, la falta de vigilia o protección a la víctima u otros preventivos al crimen” (Choo, 2009, pág. 11)

Las nuevas tecnologías han facilitado la localización de potenciales víctimas y el intercambio de esta información referente a sus vulnerabilidades con otros delincuentes alrededor del mundo (Choo, 2009, pág. 11)

Existen 4 formas que los depredadores sexuales pueden explotar por Internet:

- Trafico de pornografía infantil.
- Localización de menores de edad con el fin de cometer abuso sexual.
- Tener conversaciones sexuales inapropiadas con menores.
- Comunicación entre otros delincuentes (Depredadores sexuales). Ej.:
 - Intercambio de material de explotación de menores.
 - Intercambio de información y estrategias para cometer estos delitos.

También los delincuentes utilizan el Internet con el propósito de turismo sexual con menores de edad (Choo, 2009, pág. 11).

El anonimato es un elemento que permite a los delincuentes: “localizar a la víctima, establecer un contacto con la misma, ganarse su confianza durante un determinado lapso de tiempo para después utilizar el componente sexual en la relación (Choo, 2009, pág. 12)

Los delincuentes para abusar de sus víctimas utilizan identidades falsas como también localización a través de (chat rooms, redes sociales, msn, etc). Una

vez encontrada la víctima, el delincuente ofrece a la misma una conversación mas privada en el servicio de chat (Choo, 2009, pág. 12)

En el proceso de grooming, los delincuentes desensibilizan a la víctima con el fin de establecer una relación sexual a través de conversaciones de tipo sexual y muestra de pornografía. Este proceso se consolida en un determinado período de tiempo hasta llegar a un encuentro en el mundo real (Choo, 2009, pág. 13).

De esta forma Kim Choo establece que llegan a considerarse delitos cuando “existe explotación en la producción, proceso y difusión de pornografía infantil, así como grooming con el propósito de contacto sexual y difusión de imágenes de abuso sexual del menor (Choo, 2009, pág. 15)”.

1.6.7 Información personal en línea.

Cuando un menor de edad está siendo parte de un proceso de grooming su información personal es extraída la cual puede llegar a riesgos de abuso sexual como también fraudes y engaños. Internet ha permitido que la información obtenida de los menores extraiga para cometer este tipo de delitos sin un gran riesgo por parte de los delincuentes.

La información puede ser localizada fácilmente en Internet debido al gran acceso de esta, por ejemplo, con solo digitar palabras clave como: femenino, 13 años (Choo, 2009, pág. 16)

Herramientas como el chat y los foros de juegos en línea también pueden ser parte de la extracción de información personal de los menores de edad. Agentes especializados en este tipo de delitos, a modo de prueba, y haciéndose pasar por un menor de edad extrajeron información en tan solo 20 minutos a un usuario menor de edad. Entre la información sustraída se obtuvo su dirección, teléfono, nombre de parientes y la escuela a la que asiste, además de fotos del menor. Esta presentación se dio en una escuela secundaria, la cual, los estudiantes quedaron sin palabras al ver las conclusiones (Choo, 2009, pág. 16).

Otra forma de extracción de información que se han dado han sido a través de redes sociales. La información personal y las imágenes pueden ser usados por delincuentes con finalidades como, la identificación, el contacto o el seguimiento a menores de edad. La información extraída también funciona como forma de venta de información personal e interesados en la víctima (Choo, 2009, pág. 18)

Un estudio hecho por sophos, demuestra que la facilidad de obtención de información a través de las redes sociales.

La empresa Sophos en su experimento creó un perfil falso con el nombre de Freddi Staur, el cual era una rana verde pequeña de plástico que difundía información personal de la misma. Esta envió 200 peticiones de amistad con la finalidad de saber cuantos respondían y cuanta información personal podía extraer. Se hicieron a través de la red social Facebook y los resultados fueron los siguientes:

- El 41% respondió la petición de Freddi.
- El 72% dio a conocer su dirección de correo electrónico.
- El 84% divulgó su fecha de nacimiento.
- El 87% difundió su información académica y laboral.
- El 78% proporcionó su dirección física.
- El 23% dio a conocer su número de teléfono.
- El 26% proporcionó su alias para mensajería instantánea.

Esto permite que delincuentes fácilmente puedan contactar con menores de edad y cometer delitos de explotación sexual, ante esta la de grooming (Choo, 2009, pág. 19).

Con los avances en las tecnologías de la comunicación habrá un incremento de crímenes de explotación sexual y que estos se lleguen a cometer en la vida real. El anonimato a través de tecnologías que permiten el uso del “protocolo del anonimato”. Los depredadores sexuales también pueden ocultar todas sus evidencias (conversaciones de chat, información extraída, imágenes, videos) a través de encriptación de passwords y creación de mensajes ocultos

(Estenografía). Estas estrategias hacen que sea más complicado la indagación del criminal por parte de autoridades por lo que los esfuerzos para enfrentar crímenes de explotación sexual se dificultaran para la justicia (Choo, 2009, pág. 19)

1.6.8 Elementos empleados en el acoso a través de medios tecnológicos.

Medios de contacto electrónico:

Mensajería instantánea, chats públicos, foros de canales, difusión y correo electrónico. Estos canales los menores pueden recibir imágenes, video e información vulnerables que puede contener acoso. Además estas aplicaciones son utilizadas para alegar insultos o amenazas. La identificación de los usuarios acosadores es más difícil a través de estos canales (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 6).

Teléfonos móviles:

Estos canales son utilizados por delincuentes de realizar actos de intimidación. La inmediatez con la que se puede difundir imágenes (video, fotos) hace que pueda causar en los menores por la difusión de imágenes de cierto nivel sexual que llega a adultos mal intencionados (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 7)

Plataformas online de difusión de contenidos:

En estas, la difusión de imágenes tienen un alcance masivo y global si llegan a ser difundidos por este tipo de plataformas. Teniendo así un gran impacto perjudicial en los menores (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 7)

Redes sociales:

Las redes sociales tienen de igual forma un gran alcance en difusión y crecimiento de nuevos usuarios. La información e imágenes expuestas a este nuevo medio hacen atractivas a los acosadores (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 8)

1.6.9 El grooming en el ámbito jurídico.

Este delito forma parte de exhibicionismo, difusión y corrupción de menores.

Dentro del exhibicionismo, este constituye: Exhibición obscena y de carácter sexual ante menores e incapaces.

Dentro de la difusión de contenidos pornográficos, estos deben:

- Ser materiales para causar daños psicológicos, los usuarios deben ser menores e incapaces y debe difundirse a través de un medio (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 14).

Corrupción de menores:

- Prostitución.
- Espectáculos exhibicionistas o pornográficos.
- Exposición a través de cámara web o chat privado de carácter sexual implica que es un delito (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 15).

Abuso Sexual:

La Dirección Nacional de la Policía especializada para niños niñas y adolescentes (DINAPEN) señala:

“Constituye abuso sexual todo contacto físico, sugerencia de naturaleza sexual, a los que se somete un niño niña o adolescente, aún con su aparente consentimiento, mediante seducción, chantaje, intimidación, engaños, amenazas, o cualquier otro medio. Cualquier forma de acoso o abuso sexual será puesta a conocimiento del Agente Fiscal competente para los efectos de la ley, sin perjuicio de las investigaciones y sanciones de orden administrativo que correspondan” (DINAPEN, pág. 8).

En caso de violación se señala:

“Es violación el acceso carnal, con introducción total o parcial del miembro viril, por vía oral, anal o vaginal; o, la introducción, por vía vaginal o anal, de los objeto, dedos u órganos distintos del miembro viril, a una persona de cualquier sexo” (DINAPEN, pág. 8).

Edad de consentimiento:

La edad de consentimiento en Ecuador es de catorce años, tanto para los actos heterosexuales como homosexuales, según se define en el Código Penal Ecuatoriano¹⁶, Artículo 512, ítem 1, para el crimen de violación de menores y también según el artículo 506 para el crimen de *atentado contra el pudor* sin violencia o amenaza (Código Penal Ecuador, 1999, pág. 81).

Existe una cláusula sobre la *corrupción de menores* (artículos 509 y 510 del código penal) para el delito de *estupro* que se aplica específicamente cuando el consentimiento a las relaciones sexuales con mujeres adolescentes de entre catorce y dieciocho años se obtiene por medio de la seducción o el engaño. La adolescente, sin embargo, debe cumplir con la definición de "mujer honesta" para que resulte un delito (Código Penal Ecuador, 1999, pág. 82)

1.6.10 Recomendaciones dirigidas a menores.

“Los adolescentes no deben tener demasiada confianza en los amigos que hacen por medio de una red social, porque no hay certeza si los datos y los que dice la otra persona es verdad.” (Últimas Noticias Sucesos, 2011)

Para esto es recomendable realizar:

- Uso de nicknames o pseudónimos, ya que permitirá que solo el círculo de contactos conocerán la identidad del menor.
- Tener cuidados en los datos personales que se publican, no exponer mucha información. Datos como el email o el teléfono móvil deben compartirse de la forma más privada posible.

- Tener especial precaución al publicar fotos y videos . Es recomendable a la persona que va a ser etiquetada y que autorice la misma o filtre los contenidos.
- No aceptar ni agregar como contacto a desconocidos. Asegurarse que el contacto que se va a agregar es realmente un conocido. Para confirmar el contacto se puede preguntar a amigos, compañeros, familiares si es conocido por los mismos. Si se detectan comportamientos mal intencionados del contacto se puede bloquear al mismo inmediatamente o dando a conocer a las autoridades.
- Evitar el envío de imágenes y/o videos a los contactos desconocido o de poca confianza. Ante una petición de un desconocido por imágenes o videos una vez que se lo ha agregado, dudar y disculparse ante la petición ya que puede conducir a malas intenciones por parte del desconocido.
- Comunicar a los padres al momento de detectar situaciones de peligro inmediatamente como intenciones de carácter sexual por parte de los desconocidos (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, págs. 16,17)

1.6.11 Recomendaciones dirigidas a los padres.

- *Involucrarse* con sus hijos en lo que respecta al uso del Internet y las herramientas 2.0
- *Instalar los ordenadores en zonas comunes:* Permitirá que los padres estén al tanto de la utilización de servicios, acceso a contenidos duración de sesiones al colocar el ordenador en un sitio visible para ellos sin tener una invasión en la privacidad del menor.
- *Establecer un horario en el uso del Internet y del ordenador:* El promedio habitual de horas que dedican los menores aproximadamente es de 14.5 horas a la semana. La utilización de estas tecnologías es parte primordial en el diario vivir de los menores, tomando en cuenta esto, es necesario crear guías de tiempos y horarios en la conexión (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 17)

- *Impulsar el uso responsable de la cámara web:* El mal uso de la misma permite que sea aprovechada por adultos malintencionados.
- *Uso de imágenes:* Las imágenes son un elemento importante dentro de la publicidad personal del menor hacia los demás. Los malos usos de estas pueden caer en manos de desconocidos.
- *Supervisión:* Involucra el control de los padres sobre la navegación y los contenidos. Esto se debe hacer en lo posible sin intervenir en la intimidad del menor.
- *Comunicación:* Mantener un constante diálogo entre padres y adolescentes. El conocimiento de riesgos o situaciones como también de los beneficios de estas tecnologías debe tratarse a través de diálogos entre padre e hijo.
- *Autoprotección:* Dar a conocer a los menores sobre la importancia de cuidar los datos personales, que se expone en redes sociales, Internet, mensajería. En caso de presentar situaciones relacionadas al grooming se debe adoptar:
 - El no destruir las evidencias del acoso.
 - Tratar de identificar al acosador (se puede recurrir a especialistas en investigación informática).
 - Contactar con la compañía del canal o medio utilizado.
 - Denunciar el acoso a autoridades (INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming, 2009, pág. 18)

1.6.12 Conclusiones.

Con el avance tecnológico en estos canales los delitos de abuso por parte de depredadores sexuales aumentará. Entre estas tenemos: tráfico de pornografía infantil, abuso sexual, comunicaciones de carácter sexual inapropiados, comunicación entre delincuentes con el mismo interés, turismo sexual, prostitución infantil, abuso sexual, comunicación de carácter sexual inapropiados, comunicación entre delincuentes con el mismo interés, turismo sexual, prostitución infantil y contacto con los mismos para propósitos de contactos sexuales. Hemos visto que la incidencia al proporcionar información

personal, además se la puede obtener fácilmente y esta puede conducir a fraudes y abuso sexual por parte de delincuentes. El impacto y los efectos que involucra en los menores son exacerbados si la pornografía es parte de esta. (Choo, 2009, pág. 89)

Tanto leyes como sanciones específicas respecto al grooming a menores de edad aparecen y se recrean a la vez que aumentan nuevas estrategias para la investigación persecución prevención de este tipo de situaciones. Para esto es también necesario la creación de legislaciones que castiguen la explotación de menores en línea. Una respuesta por parte de entidades y recurso humano ayudará a combatir de manera beneficiosa estos delitos a través de regulaciones efectivas y actividades de apoyo entre organizaciones privadas, gobiernos agencias legislativas, profesionales de la salud así como padres de familia. (Choo, 2009, pág. 90)

1.7 AMENAZAS A LA PRIVACIDAD.

Actualmente, tanto datos como imágenes a través de Internet pueden crearse con facilidad, por lo cual, su acceso a estos contenidos tiene alcance a todo público, de manera que prácticamente el acceso y difusión a estas. La seguridad de los usuarios tiene un riesgo ya que estos datos e imágenes pueden caer en manos de personas malintencionadas. A esto se suma el comportamiento del menor de edad en facilitar datos y difundir imágenes e información (conducta opuesta de los adultos a no mostrar toda la información), lo cual, pone a los jóvenes a que corran ciertos riesgos.

Tres son los comportamientos los cuales los menores tienden a realizar con respecto a amenazas de su privacidad:

- Facilitar datos personales del menor.
- Difusión por terceras personas imágenes del menor sin conocimiento.
- Que el menor grabe y difunda imágenes inapropiadas (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 80)

1.7.1 Causas.

En la declaración de los Derechos del Niño se señala que “el niño, por su falta de madurez física y mental necesita protección y cuidados especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento.” (INTECO Redes Sociales, Menores de Edad y Privacidad en la Red, pág. 27)

Otra de las causas parten de que “en los menores no existe un conocimiento de cómo tener un control sobre su información”. Resulta importante la participación de organismos y autoridades educativas (INTECO Redes Sociales, Menores de Edad y Privacidad en la Red, pág. 27).

Esta protección dentro del contexto de las redes sociales se debe entender que es importante ya que evitarán ser afectados (tanto menores como sus terceros) en riesgos como la pornografía infantil, acoso a menores, robo de datos personales, suplantación de identidad, etc. Los datos que son proporcionados en una red social por un menor de 14 años de edad, deben ser autorizados por sus padres o tutores legales, comprobando que las herramientas garantizan la edad real de los menores, así como, el permiso de los padres o tutores legales. Sin embargo, redes sociales y herramientas técnicas afines han implementado medidas de protección a menores de edad como: La detección de edad y la protección del menor a que usuarios no accedan a ciertos datos del mismo (INTECO Redes Sociales, Menores de Edad y Privacidad en la Red, pág. 27)

1.7.2 Comportamientos en los menores.

Facilitar datos personales del menor:

En un informe hecho para la comisión europea se destaca que tan solo el 40% de la información y contenidos proporcionados por menores de edad puede ser vista por sus amigos. En el informe se señala que de 23 sitios destinados a estos servicios 19 ofrecen consejos de seguridad e información destinados a menores de 18 años, la cual, destaca, que esta información es accesible en 14 de estos sitios. Sin embargo, solo 11 de 22 sitios son los que impiden que los

perfiles de los usuarios más jóvenes puedan ser vistos o encontrados a través de buscadores de Internet (LaRepublica.pe, 2010)

Difusión por terceras personas de imágenes del menor sin conocimiento:

Esta constituye una de las consecuencias de los malos usos de las redes sociales a través de menores de edad.

Caso de difusión de imágenes por terceras personas:

Un joven subió en la red social Tuenti la foto de un menor en ropa interior que no conocía con un texto malintencionado refiriéndose a servicios sexuales. El padre del menor ha tenido que responder con 5000 euros de infracción por mal uso y falta de control en el comportamiento del joven. El menor de edad se ha visto muy afectado ya que la noticia de la imagen difundida se ha dado a conocer en su institución educativa (Florido, 2010)

Que el menor grabe y difunda imágenes inapropiadas:

Cuando un menor de edad difunde a través de las redes imágenes de contenido erótico, puede llegar a riesgos como abusos. El sexting por ejemplo es “una vitrina virtual” para que personas inescrupulosas como pedófilos y redes de pornografía infantil contacten con menores de edad. El desconocimiento y la falta de seguridad en las redes sociales permiten que la información proporcionada (lugar de residencia, teléfono, e-mail) caiga en manos de delincuentes. De esta forma los menores deben ser acompañados por un adulto durante la navegación. Entre las prácticas comunes dadas por los delincuentes están el ver los gustos en interés de los menores para luego pedirles fotos, lo cual, los menores no tienen conciencia del peligro (Universia México, 2011)

En el Ecuador:

Con respecto a las amenazas a la privacidad en el país hacia los más jóvenes, tanto chicos como chicas entre 10 y 18 años afirman que: “Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en Internet” con un 20 por ciento. La cifra pico

en los chicos es a los 17 años con un 38%, mientras que las chicas alcanzan el pico entre los 13 y 14 años con un 21 y 19% respectivamente aunque se modera en términos generales hasta los 18 años.

En el Ecuador los picos más altos se encuentran en la región 4 y 5 que corresponde a las provincias de: Galápagos, Santo Domingo de los Tsáchilas, Manabí y Santa Elena, Guayas, los Ríos y Bolívar (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 94)

Con respecto a la publicación de fotos o videos respecto a terceras personas, el 14% de los más jóvenes lo afirma aunque las chicas están en un porcentaje menor de acuerdo con un 12% frente a un 16% de los chicos.

Los chicos por su parte, muestran menos cautela en la publicación de fotos y videos de terceros sobre todo entre los 14 y 16 años. Las chicas al contrario toman más precauciones, por ejemplo, a los 18 años el 8% está de acuerdo (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 95)

Las regiones 4 , 5 y la 3 (Chimborazo, Tungurahua, Pastaza y Cotopaxi) tienen porcentajes mayores y están de acuerdo con esta práctica (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 96)

1.7.3 Recomendaciones.

- Concienciar y formar a los menores respecto a los peligros que existen en las redes sociales e Internet.
- Controlar y limitar el tiempo de uso en las redes sociales: Los menores necesitan de estas tecnologías para poder extender sus relaciones con sus amigos, sin embargo, es necesario poner límites respecto al uso.
- Acompañar a los menores cuando se encuentran navegando.
- Tomar mayor interés por parte de los menores en los que respecta a las actividades, por ejemplo, saber si han conocido gente o si su comportamiento es normal.

- Los padres o tutores legales deben conocer a que personas conocen en la red sus hijos . Se les puede preguntar naturalmente sin estar angustiados por este tipo de amistades.
- Orientar a los menores en un mejor manejo de las redes sociales. Es recomendable que estén padres junto a sus hijos, ya que podrán tener un mejor control y conocerán el alcance y posibilidades de estas tecnologías. (INTECO Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información de las redes sociales online, 2009, pág. 103)

1.7.4 Conclusiones.

El uso de las redes sociales virtuales está basado en la publicación de datos personales, los cuales, crean ciertas amenazas y riesgos no solo en los menores de edad sino que además en terceros. Entre las causas están la falta de información y conocimiento en el usuario, el cual, realiza una mala configuración de su perfil. Esto conduce a riesgos como la publicación de información no solo del menor sino de terceros que conducen a acceso a contenidos inapropiados y el contacto con personas inescrupulosas.

Las compañías desarrolladores por lo tanto deben mejorar en:

- Punto de vista jurídico (Información Legal):
 - Donde debe mejorar la información expuesta por parte de las condiciones de uso ya que se presenta en una difícil comprensión para el usuario.
- Punto de vista tecnológico:
 - Se debe implantar medidas de seguridad para evitar casos de phishing y suplantación de identidad.
 - Se debe formar a los usuarios con respecto a la creación de sus perfiles personales.
 - Implementar sistemas de reconocimiento de edad real de los usuarios.

- Control del almacenamiento de los perfiles cuando se realiza una búsqueda del perfil.
- Cambios en la configuración de privacidad ya que al crear un perfil este generalmente muestra todos los datos e información personal del usuario (INTECO Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información de las redes sociales online, 2009, pág. 149)

1.8 OTROS RIESGOS Y MALOS USOS DE LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

1.8.1 USO ABUSIVO Y ADICCIÓN.

Dentro de los riesgos que se encuentran en el uso de las TIC, expertos profesionales destacan las conductas de dependencia o uso excesivo y aislamiento social.

Un estudio hecho por la Universidad Andrés Bello Concepción, Chile da a conocer que: “los cambios por la adicción se caracteriza por las modificaciones en el comportamiento diario de la gente” (Diario EL COMERCIO, 2011, pág. 15). Sus causas sin embargo no son principalmente debido a las TIC (Internet, teléfono móvil, video juego) como también a las características particulares de la personalidad del adolescente, sino que estos tipos de conductas pueden ser síntomas de otros problemas (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 74)

Las consecuencias que derivan del uso abusivo y adicción son tanto físicas como psicológicas. Físicas tenemos consecuencias como la obesidad, trastornos músculo-esqueléticos o visuales. Entre las psíquicas se presenta el aislamiento, la falta de desarrollo de competencias psicosociales, la percepción deformada de la realidad. De esta manera es recomendado por los expertos el control en el tiempo de uso de las TIC (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 75)

1.8.1.1 Conductas presentadas con el uso abusivo y/o adicción.

Dependencia o uso excesivo: La resolución para considerar si existe determinada conducta no es fácil. Sin embargo cuando se presenta, se puede considerar características de dependencia como:

- Necesidad creciente de estar conectado a Internet.
- “Síndrome de abstinencia” o aflicción o desasosiego ante la falta de uso.

Aislamiento social y/o renuncia a estar con amigos: Esta se caracteriza cuando se reemplazan las actividades sociales ocupacionales o recreacionales por el uso excesivo de Internet, minorándose estas actividades en calidad y cantidad (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 75). De manera que es razonable que un uso excesivo puede causar una enfermedad.

Cabe agregar que en una dependencia o adicción es necesario distinguir; un uso excesivo de una tecnología la cual se da ante una falta de voluntad que ocasione una dependencia con; una adicción diagnosticada como patología. A partir de esto, la ayuda profesional no siempre será la principal guía ya que una ayuda educativa en el menor puede ser suficiente (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009)

En un estudio realizado por INTECO (Instituto Nacional de las Tecnologías de la Información) se muestra que este tipo de riesgos son bastante conocidos entre adultos y menores. En su análisis, este tipo de riesgo es el que destaca mayor porcentaje de conocimiento entre todos los demás malos usos.

Sin embargo cabe destacar que este tipo de conocimiento tanto por padres y menores (donde destaca un mayor porcentaje en los padres) se pregunta: ¿Muestran un conocimiento real del riesgo o forma parte de una preocupación social?. Es razonable señalar que las TIC forman parte de un importante tiempo en el cual los menores de edad dedican; ya que estudian, charlan escuchan música y juegan. Por lo cual, existe una demanda de tiempo para

realizar estas actividades, lo que deriva a que los padres no cuenten con las bases objetivas para distinguir una diferenciación entre un uso normal y uno excesivo (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 76).

En el Ecuador:

Uno de los síntomas es la falta de auto control ante una situación de navegación cuando está en un considerable tiempo. Los menores ecuatorianos ante la frase: “me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar” es afirmado por el 24%.

Existe un pico en los chicos a los 14 años con un 40% y en las chicas a los 13 con un 30% (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 92)

Los datos por regiones muestran que la región 5 (Guayas, Santa Elena, Los Ríos y Bolívar) se muestran en cierta forma molestos cuando no pueden navegar con el 24%

De manera que podemos apreciar que este tipo de riesgos está afectando a un menor grupo de niños y adolescentes ecuatorianos, sin embargo, es importante estar cautos (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 93)

1.8.1.2 Recomendaciones.

Para los padres:

- *Normas y límites en el uso de Internet:* La especialista Parry Aftab recomienda un límite de uso de 1,5 horas al día (sin contar el tiempo de chat) más el tiempo de horas en tareas en los menores de 12 a 15 años.
- *En lo que respecta al chat* se recomienda un uso igual al que se da al teléfono al conversar con amigos.

- *Existen programas de control paterno* para poder limitar las horas de conexión y a la vez es importante educar a los hijos a cumplir las normas de control.
- *Prohibir el uso de (Internet, redes sociales)* hasta que hayan cumplido sus tareas.
- *Tener un ordenador en un hogar visible* para poder controlar el uso del mismo, es recomendable que no lo tengan en su cuarto solos, así como también, acompañar a los más chicos en la navegación.
- *Controlar los gastos* que hacen los menores en teléfonos móviles.
- *Motivar a los menores* a la realización de actividades físicas deportivas, creativas culturales que sean fuera de las (TIC). Es más beneficioso si esta cuenta con interacción social con otros chicos. (PantallasAmigas.net, 2011)

Para los menores:

- *Controlar cuanto tiempo dedican ellos a la red* y también que piensen sobre el tipo de actividades que realizan en el mismo.
- *Si se presentan problemas en la vida real*, es recomendable trazar un plan de reducción. El objetivo es no abandonar completamente pero si establecer parámetros (como horarios) para reducir el uso.
- *Mantener una comunicación* con tu familia y tus amigos.
- *Potenciar las amistades* fuera de la red.
- *Buscar otras actividades off-line* o tomar más vacaciones o receso por un tiempo.
- *Buscar el problema subyacente:* Estos problemas derivan de otros, por lo que dejar el Internet no será la solución.
- *En caso de presentar un uso excesivo* en el uso del Internet o móvil el cual se está fuera de control es recomendable acudir a un especialista (PantallasAmigas.net, 2011)

1.8.2 RIESGOS ECONÓMICOS Y/O FRAUDES.

Es considerado un fraude informático cuando “son los actos deliberados e ilegítimos que causan un perjuicio patrimonial mediante una amplia gama de procedimientos con la intención fraudulenta o delictiva de obtener ilegalmente un beneficio económico para uno mismo o para otra persona” (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 81).

El fraude informático por lo tanto consta de:

- Voluntad de la víctima.
- Fin lucrativo
- Afecta el patrimonio del tercero.
- Utilización de las TIC para cometer el delito.

En los menores, estos casos debido a su falta de poder adquisitivo no es considerado un riesgo constante para ello. Los menores pueden acceder a apuestas y juegos de azar por medio del teléfono móvil e Internet. Este puede empezar con un bono gratuito el cual lo recibe a través de correo electrónico o teléfono móvil.

Existen además casos de menores que han sido engañados por compras o cambios por Internet. Ya que muestran ofertas accesibles que resultan a la final desventajosas. Las cantidades que se pierden si bien no son significativas, los procesos de búsqueda y ajusticiamiento de estos delincuentes resulta difícil de perseguir, además no son denunciados una parte importante de los fraudes.

Las conductas que se presentan en los menores son:

- Ser víctima de fraudes o timos.
- Participación de juegos con dinero.

Debido al perjuicio económico que afectan este tipo de riesgo, los padres consideran a este situaciones bastante graves. Por otro lado sin embargo la incidencia de este tipo de riesgos es muy baja, esto se debe a la falta de

autonomía económica en los menores (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 81).

En el Ecuador:

Según la Fiscalía General del Estado, se han presentado 1366 denuncias de fraude informático hasta los últimos meses (Últimas Noticias, 2011, pág. 2)

1.8.2.1 Otros tipos de delito a través del fraude electrónico.

Pishing: A través de correo o páginas falsas se extraen información personal como: contraseñas, datos personales, robo de identidad.

Skimming: Clonación de tarjetas de crédito y de débito a través de bandas magnéticas y claves de dispositivos que se encuentran en cajero o cámaras ocultas.

Carding: La extracción y la utilización de datos, tarjetas de crédito para la compra de objetos de valor en el mercado, en su gran mayoría se dan en el extranjero. (Últimas Noticias, 2011, pág. 2)

1.8.2.2 Recomendaciones.

- Las cuentas de usuarios deben usarse con limitaciones en los permisos.
- Manejar mejor seguridad en las contraseñas.
- No enviar información personal o financiera por correo electrónico, chat sms.
- Ser consciente de que las entidades bancarias no piden datos personales a través de correo electrónico.
- Los datos bancarios ingresados en una página web deben darse siempre que se compruebe que se encuentran en un sitio seguro.
- Actualizar navegaciones de Internet, ya que estos proporcionan mejores protocolos de seguridad.
- Imprimir o guardar información bancaria que se ha manejado una vez que se han hecho las operaciones.

- Proporcionar límites de información personal y financiera en las redes sociales.
- Utilizar programas de seguridad cuando se hacen transferencias o movimientos económicos en la red, así como, actualizarlos constantemente.
- Ser prudente al momento de proporcionar información al conectarse en una red pública, ya que personas malintencionadas pueden capturar las conexiones.
- Tener precauciones al descargar o abrir archivos adjuntos, como también, desconfiar de correos electrónicos que piden datos personales y financieros.
- Mantenerse constantemente informado en ámbitos de seguridad electrónica para prevenir riesgos (INTECO Estudio sobre fraude a través de Internet, 2010)

1.8.3 AMENAZAS TÉCNICAS Y/O MALWARE.

Entre los riesgos que puede ser parte el menor están el ataque de virus u otros tipos de ataque de virus u otro tipo de programas maliciosos (malware).

Las consecuencias inmediatas en la infección son:

- Funcionamiento deficiente del equipo.
- Pérdida de información.

En casos más avanzados cuando existe la instalación de un software invasor este puede causar:

- Pérdida del control del equipo.
- Puede pasar a un uso por parte de otros de manera encubierta para cometer actos delictivos.

La infección además puede mostrar datos de manera automática como contraseñas(personales, financieras, informáticas) e incluso accionar la webcam de manera automática. Por otra parte, también existen sitios web que crean este tipo ataques de virus.

“Entre los efectos causados por estos riesgos están: Virus, bloqueo ordenador, spam, programas maliciosos o espía, pérdida de información, intromisión en cuentas del sitio, pérdida del control del equipo.” (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 82)

Este tipo de riesgos sin embargo no es considerado de amplio conocimiento por padres e hijos con una incidencia significativa pero que a la vez o son percibidos como riesgoso por parte de los padres.

De los efectos enunciados, los que tienen mayor incidencia en los menores llegan a ser los virus, bloqueo del ordenador y la pérdida de la información. (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 82)

1.8.4 VULNERACIÓN DE DERECHO DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

Este tipo de acciones son conocidos en un 50% aprox. Por parte tanto de padres como de hijos donde como resultado de esta son las descargas de archivos ilegales entre las más realizadas.

El nivel de gravedad considerado por los padres es menor, además, hay que señalar que entre las principales actividades realizadas por los menores en la red son el uso del correo electrónico y la búsqueda de información pero el mayormente utilizado es el descargar archivos. Esta práctica por lo tanto es común entre los menores ya que tiene una elevada incidencia y un alto conocimiento entre este sector (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 76)

1.8.5 ACCESO A CONTENIDOS INAPROPIADOS.

Los contenidos considerados perjudiciales en los menores de edad, debido a su falta de madurez física e intelectual son:

“Contenido de carácter sexual inapropiado, violencia, racismo o contenidos sexistas, anorexia, bulimia o cuestiones estéticas, sectas o terrorismo, contenido que vulnere los valores que se educa al hijo, contenido falso inexacto o incierto” (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 77).

De los contenidos mencionados, los que reúne atributos más perjudiciales es considerado la de acceso a contenidos de carácter sexual inapropiado. El porcentaje de incidencia real de este contenido está en el 15% desde la opinión de los padres sobre sus hijos que han accedido a estos contenidos. La incidencia planteada desde los hijos llega a un 30% que lo reconoce.

Por lo tanto el acceso a contenidos de carácter sexual es el más perjudicial y donde los menores declaran en mayor porcentaje de incidencia a estos que los que declaran sus padres. (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 77)

CAPÍTULO II

EL CORTOMETRAJE ANIMADO

2.1 ANIMACIÓN.

2.1.1 Definición.

“Si hablamos de animación en su más amplio sentido, este proviene de la palabra Latina , *anima*, que significa alma, por lo tanto la acción de animar corresponde a “Dotar de Alma”. Yo usaría en termino “Animación Cinemática” Para lo que nosotros hacemos.” (Deitch, 2004)

Para ser más precisos y expandir su definición, Gene Deitch, animador y caricaturista norteamericano ganador del premio Oscar; define:

"La animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona." (Deitch, 2004)

2.1.2 Breve historia de la animación.

Es importante a través de esta breve historia conocer que tipos de técnicas de animación han existido a lo largo de la historia para posteriormente elegir una de estas para el proyecto.

El ser humano desde sus inicios en la era prehistórica ha mostrado su interés por recrear el movimiento, esto se dio a través de la creación de una serie de dibujos. Tiempo después, en el siglo XVII, esta proyección del movimiento se pudo dar por primera vez con la aparición de la linterna mágica la cual proyectaba las imágenes en movimiento sobre una pantalla. (Cámara, 2004, pág. 8)

Los primeros juguetes ópticos:

En 1842 Peter Mark Roget descubrió el principio de la persistencia de la visión en donde “todo movimiento se podía descomponer en una serie de imágenes fijas”. En 1867 William Lincoln descubre el Zootropo y años después Émile Reynaud descubre el parxinoscopio en 1878.

Thomas Alva Edison, sin embargo, toma todos estos inventos y crea el kinetoscopio donde en una caja en el interior se colocaba un rollo de fotografías que pasaban a 48 imágenes por segundo.

Posteriormente, los hermanos Lumiere en 1895 descubren el cinematógrafo donde se lograban capturar las imágenes fotograma a fotograma con una cámara. (Cámara, 2004, pág. 8)

Primeras producciones animadas:

En 1905 Segundo de Chomón crea la primera película de animación llamada *El Hotel eléctrico* donde se destaca la técnica de la pixilación que consistía en la manipulación de personajes y escenarios donde luego se los capturaba entre fotograma y fotograma. Se crea en 1906 el filme *Humorous phases of funny faces* de James Backton donde con la misma técnica de captura de fotograma a fotograma se dibujan y cobran vida personajes dibujados en una pizarra.

Emile Cohl es considerado por muchos expertos como el padre real de los dibujos animados, su película *Fantasmagorie* esta creado por personajes simples y animados mediante la técnica de fotograma a fotograma

Aparece en 1911 *Little Nemo* de Winsor McCay y es considerada como la primera película animada adaptada de un cómic. En 1912 Ladislav Starewicz realiza *Cameraman's Revenge* considerada como el primer filme hecho con la técnica de animación de muñecos.

Earl Hurl inventa el acetato en 1915, el cual , fue un invento que permitió innovar en la creación de filmes animados ya que con el acetato debido a su transparencia ya no era necesario dibujar los escenarios por cada fotograma.

Max Fleisher crea en ese mismo año el rotoscopio, invento el cual, capturaba imágenes de acción real y se las utilizaba posteriormente como referencia en la creación de la animación tradicional.

En Argentina, Quirino Cristiani realiza la primera película de largometraje documentada en 1917 llamada *el Apóstol* cuya duración era de 70 minutos y su técnica era la del recorte y dibujos. El filme desafortunadamente desapareció en un incendio (Cámara, 2004, pág. 10).

La industria del dibujo animado:

Aparece la serie *El gato Félix* de Pat Sullivan y Otto Maesmer 1919 y es considerada como la primera serie animada de la historia.

Steamboat Willie creada en 1928 por Walt Disney y Ub Iwerks como animador principal es considerada como el primer cortometraje animado sonoro. Un año atrás la Warner Bros. estrena *el cantor de Jazz* y es considerado como el primer largometraje sonoro de la historia del cine.

Los estudios Disney crean en 1932 la película *Flower and trees* y es considerada como la primera película de animación a color.

En 1937 se estrena *Blancanieves y los siete enanitos*, el filme destaca por el uso de técnicas como la truca multiplano, la cual, creaba la profundidad de campo a la bidimensionalidad de la animación donde fue el largometraje con mayor éxito y recibimiento por parte de la crítica y el público (Cámara, 2004, pág. 12).

Era Digital:

En 1964 Ken Knowlton realiza las primeras incursiones de animación por medio de ordenador. Posteriormente en 1982 aparece *Tron* de Disney y esta se destaca por la combinación de escenas digitales y live action. En 1986 aparece *Basil, el ratón superdetective* el cual combina las técnicas de animación tradicional y secuencias de animación digital 3D.

En 1995 bajo la producción de Disney y Pixar aparece Toy Story, el cual fue el primer largometraje creado totalmente a través de la técnica de animación tridimensional (Cámara, 2004, pág. 12).

2.1.3 La animación en el Ecuador.

Es importante además conocer la realidad de la animación ecuatoriana con el fin de saber qué tipo de productos se han realizado y como se han realizado, que obstáculos han tenido y que procesos faltan todavía por mejorar.

En 1964 se crean las primeras animaciones cinematográficas para Canal 4 “La voz de los andes” a cargo de Gonzalo Orquera quien fue uno de los primeros realizadores que incursionó en la animación en el Ecuador. Entre sus trabajos se destacan además el primer cortometraje publicitario de dibujos animados para cigarrillos Progreso, además, posteriormente para otras empresas como: colchones Primor, jabón Cantinflas, Ecasa y Philips.

Uno de sus sueños como realizador era el incursionar en la producción de dibujos animados de ficción en el Ecuador, sin embargo, la falta de financiamiento para cubrir la producción de los proyectos que tenía planeados hicieron que Orquera continúe en la producción de cortos animados publicitarios. Otros trabajos que se destacan son los comerciales para cigarrillos Brisa, embutidos P.A.I.S pasta dental Efil y emulsión Drop Only, entre otros.

A partir de 1980, Miguel Rivadeneira otro realizador entusiasta, crea comerciales animados para clientes como Banco de los Andes y cerámica Andina. Rivadeneira también trabaja en la producción de cortometrajes animados, entre estos se destacan “El Papel” en 1983 y “El Coriño” en 1984.

En 1984 se crea Cinearte, el cual, su director Edgar Cevallos basándose en el popular personaje quiteño Ernesto Albán crea a Don Evaristo para promocionar campañas del Municipio del Distrito Metropolitano. En los cortos de las campañas, los cuales tuvieron gran acogida por el público, se grabaron con

actores reales y en el video se hizo el montaje con las animaciones 2D de Don Evaristo.

Posteriormente en 1992 Cinearte toma un proyecto auspiciado por la UNICEF y crea el personaje "Máximo" con el fin de dar consejos sobre los beneficios de la sal yodada. La mayoría de los cortometrajes del pájaro Máximo estuvieron bajo la dirección del cubano Rodolfo Díaz (conocido como Picallo) junto a 30 personas donde se animada un minuto por mes. Cinearte por su trayectoria de trabajos realizados es considerada como la primera productora de dibujos animados en el país.

En 1990 Álvaro Villagomez crea los primeros spots bidimensionales por ordenador para el centro Comercial Plaza Mayor. En ese mismo año aparece también el primer spot para el Banco de la Producción realizado por el argentino Sergio Dinoguida y asistido por el artista Eduardo Villacís. Este joven artista posteriormente en 1995 gana un concurso de storyboards convocado por la cadena internacional MTV ocupando el cuarto puesto de entre varios participantes.

En 1991 el caricaturista Xavier Bonilla (Bonil) realiza una serie de cortometrajes animados de temática política donde se exhibieron durante tres meses por el canal Ecuavisa. Posteriormente, en 1996 produce una serie de dibujos animado experimentales utilizando las técnicas de tres dimensiones.

En 1992 Luis Peñaherrera crea la serie animada "Juan Pueblo", la cual, tenía el objetivo de promover las campañas del Municipio guayaquileño considerada así la primera producción de dibujos animados hecha en Guayaquil.

En 1995 se funda en la ciudad de Cuenca la productora Carrasco constituida por los hermanos Pablo y Juan Carrasco donde se destaca el trabajo en la realización de comerciales para empresas como Prolacen, Telerama y Panesa. Las técnicas utilizadas eran la de animación 2D y computarizada en 3D y acción real. (Castro & Sánchez, 1999, págs. 18-29)

Hoy en día gracias al desarrollo digital, la producción de comerciales y filmes animados tanto en animación 3D como en 2D es más accesible. Andrés Ontaneda, director creativo de la productora Matte CG (antes conocida como Blumedia) dentro de la producción de animación digital y postproducción señala que:

“Los precios de Ecuador comparados a los de otros países pueden ser competitivos o mejores, sin embargo, el único limitante que encontramos a veces es la falta de planificación de tiempos apropiados para postproducción.” (Markka, 2007, pág. 54)

Por otro lado, la creación del festival Internacional de Animación Animec en el 2008 ha sido un importante espacio para la proyección de filmes animados ecuatorianos. Dentro de estos destacamos cortometrajes ganadores del Ecuanimec (Premio al mejor cortometraje Ecuatoriano) como *Seven cities of Meteora* (2008) de Nicolás Hogan realizada con la técnica de animación digital 3D, *Cantuña la leyenda animada* (2009) de Daniel Pazmiño realizada en animación 2D digital y *Me voy a volver* (2010) de Fernando Rodríguez en animación 2D (Animec, 2012)

Con respecto a la proyección a futuro de la producción nacional en el campo de la animación y la postproducción, Andrés Ontaneda destaca que es importante dejar atrás miedos, motivar a la competencia e impulsar más conocimientos sobre estas áreas dentro del recurso humano.

“Creemos que hay talento y tan solo hace falta un poco de dirección técnica para tener mejor recurso humano. Creo que cada vez se observan cosas más creativas” (Markka, 2007, pág. 54)

Como podemos ver las limitantes al momento de producir están dentro de tener un mejor conocimiento de los procesos (entre estos el técnico) y la planificación de tiempos en producción. Hemos visto además que han existido producciones de cortometrajes que han tenido una intención informativa referente a temas como campañas de salud, prevención ciudadana, etc.

La producción de la animación en su mayoría se ha sustentado económicamente a través de la publicidad, sin embargo en los últimos años han existido festivales de animación que incentivan a la producción de cortometrajes y largometrajes animados.

Para el proyecto planteado, este aportará, con conocimiento que puede ayudar a conocer más de la producción de filmes animados. También hemos visto que para la producción de series de cortometrajes animados o de cortometrajes informativos de larga duración (6 a 30 minutos) es necesario que exista un recuso humano y tiempo mucho mayor. Por lo que para este proyecto se considerara realizar un solo tipo de mal uso de las redes sociales de los varios existentes tomado de la investigación realizada.

2.1.4 Técnicas de Animación.

Animación Computarizada:

Dentro de esta tenemos la animación 2D que se renderizar a través de objetos o personajes bidimensionales. Es decir largo y ancho. La animación 3D se realiza a través de figuras tridimensionales (largo, ancho y profundidad).

La técnica de animación computarizada 2D se la utiliza generalmente en la producción de series animada de TV debido a su bajo costo de producción en relación a las técnicas de animación tradicional y las de animación 3D. Entre otras ventajas que tenemos de los paquetes de animación computarizada son la automatización del movimiento de los objetos que estamos animando. Entre los paquetes de programas más utilizados en el mercado están: Toon Boom®, Adobe® After Effects®, Adobe® Flash®.

La técnica de animación 3D por computador se crea a través del movimiento de personajes u objetos virtuales tridimensionales (largo, ancho y profundidad). El realizador trabaja con la forma, el tamaño , la textura y color. Luces y cámaras virtuales son creadas para la realización de las animaciones. El animador 3D se lo puede definir como una persona multifacética, ya que hace procesos de escultura, fotografía y dirección. Entre los programas más utilizados están

Autodesk® Maya®, Autodesk® 3DMax®, Autodesk® Softimage®, Blender® (Castro & Sánchez, 1999, págs. 209 - 212)

Animación Tradicional:

Esta técnica se la conoce también como animación sobre acetato o Cel animation. Esta técnica tuvo mucha popularidad hasta la aparición de la animación digital. El proceso de esta técnica se realiza con los personajes entintados y pintados con acrílico o guache sobre acetatos. Los fondos por su parte son realizados aparte de igual manera con acrílicos y guache. Se utiliza una cámara especial para poder fotografiar los acetatos.

Una vez fotografiado, se pasa al proceso de postproducción para poder añadir la banda sonora. Esta técnica es conocida por sus resultados muy satisfactorios, sin embargo a sus procesos de producción es una técnica que toma mucho tiempo en realizarla y además necesita de altos presupuestos.

En los últimos años, la era digital, ha hecho que se dejen producir largometrajes con esta técnica. Sin embargo podemos destacar actualmente obras que rescatan la animación tradicional como por ejemplo: Tiana y el Sapo de Disney y el anime Ponyo en el acantilado del reconocido director japonés Hayao Miyazaki (Díaz, 2010)

Animación corpórea o stop motion:

En esta técnica, la representación de imágenes en movimiento se da mediante la realización a mano de objetos tridimensionales donde se graban las poses de los personajes u objetos cuadro a cuadro para luego ser juntadas en una secuencia

Entre los materiales utilizados para esta técnica destacan la arcilla, la silicona, la masilla plástica, la esponja, la plastilina, entre otros. El material que se elija debe adaptarse a los movimientos óptimamente.

Lo elementos con los que debe contar el realizador además son iguales a los de una realización real; cámaras, luces, personajes y escenografía donde los

personajes son reemplazados por objetos y las acciones son tomadas cuadro a cuadro y no continuamente. (Castro & Sánchez, 1999, págs. 241 - 242)

Se elige la técnica de animación 3D por computador ya que parte de los objetivos planteados en el proyecto quiere poner en práctica los conocimientos adquiridos en la universidad y explicarlos en el proyecto de tesis con la finalidad de obtener un producto de calidad. La técnica 3D resultará más atractiva en la audiencia ya que el grupo objetivo está familiarizado con ver cine hecho en esta técnica.

Hay que señalar que esta es una técnica nueva en comparación con las demás, por lo tanto, la utilidad como recurso de consulta sobre el proceso de este cortometraje ayudará entender procesos de realización y que sirvan para poder ser aplicados en otros proyectos de realización audiovisual.

2.2 EL CORTOMETRAJE.

El cortometraje corresponde a:

“Una producción audiovisual o cinematográfica que tiene poca duración yendo desde un minuto hasta 30 minutos; que casi siempre tratan de temas menos comerciales o de mayor libertad creativa en el autor abarcados por los largometrajes y los programas de TV.” (Scribd, 2007)

Para la realización del cortometraje es importante conocer conceptos que se aplican tanto dentro del cine como la televisión. Entre estos tenemos el encuadre, donde encontramos los distintos planos cinematográficos, la iluminación, la composición, la regla de los tercios y la cromática.

2.2.1 El Encuadre.

El encuadre corresponde a la construcción del espacio fílmico (Barroso, 2008), se lo define como:

“La proporción de espacio enmarcado encuadrar es situar en campo, incluir dentro de los límites o bordes de la imagen aquello (sujeto u objeto) que debe sobresalir y ser percibido y a la vez, determinar lo que se va a

excluir. El encuadre determina siempre el espacio en campo y el espacio fuera de campo.” (Barroso, 2008, pág. 97)

Dimensión y forma de la imagen: Corresponde al formato de imagen y de pantalla. Entre los formatos más utilizados están los de valores de: 1,85:1, 2,35:1, 1,77:1 y 1,33:1 (formato televisión analógico).

Entre otras formas de cambiar el formato es a través de la modificación de la forma entre un periodo de tiempo de la película, se lo utiliza con una intención subjetiva por ejemplo: el ojo de una cerradura, un catalejo, un prismático, es decir, se recorta una forma reduciendo el campo de visión normal. (Barroso, 2008, págs. 97 - 98)

Bordes de la imagen (dentro fuera): Son los límites y la enmarcación de un determinado espacio en campo. Los encuadres cerrados (primeros planos) limitan la imaginación del fuera del campo a diferencia de los planos abiertos donde activa la percepción del mismo. La percepción del fuera de campo se da por lo tanto por a) La activación de la percepción a través de encuadres abiertos b) el ambiente sonoro producido fuera del campo c) La movilidad del encuadre (a través de paneo trávelin, etc.) (Barroso, 2008, pág. 98)

Punto de vista, emplazamiento o encuadre de la escena:

“El punto de vista es el lugar desde el cual se registra la escena y queda determinado por”: (Barroso, 2008, pág. 98)

Distancia: “La escala implica, fundamentalmente, relación de tamaño, para ser más precisos , la cuantificación de dicha relación.” (Villafañe & Minguez, 1996, pág. 148) Esta define la gramática de los planos cinematográficos (Villafañe & Minguez, 1996, pág. 148)

“Existen tres factores que determinan una escala de planos, estos son:

- El tamaño objetivo del objeto
- La distancia entre el objeto y la cámara

- La distancia focal de objetivo.” (Villafañe & Minguez, 1996, pág. 148)

Esta suma de factores crea una escala de planos que comúnmente los utilizados son seis:

- **Plano general:** En este encontramos el plano general largo en el que la figura aparece en el horizonte representada con un tamaño muy pequeño y el plano general corto, en el que la figura se representa más cercana al punto de vista y aproximadamente la altura de la figura equivale a un tercio de la altura del cuadro.
- **Plano entero:** Es el plano donde los pies y la cabeza de la figura limitan prácticamente con los bordes inferior y superior del cuadro.
- **Plano medio:** Es el plano que se hallara incompleta por la parte inferior del cuadro. Se deriva de este el plano americano, el cual es por las rodillas y el plano medio corto si la figura se interrumpe por el busto.
- **Primer plano:** Este plano representa la cabeza y parte de los hombros de la figura. Dentro de este encontramos también el primerísimo plano, el cual, representa solo la cabeza de la figura.
- **Plano detalle:** Es el plano en donde el cuadro es más pequeño que la representación de la cabeza de la figura como también la representación parcial de un objeto cualquiera.” (Villafañe & Minguez, 1996, págs. 149 - 150)

Altura: “Es el nivel desde el cual la cámara registra al sujeto” (Barroso, 2008, pág. 98). Entre estos tenemos:

- Picado: El nivel se encuentra por encima del sujeto al elevarse
- Cenital: El nivel se encuentra totalmente arriba del sujeto
- Nadir: El nivel se encuentra totalmente abajo del sujeto
- Contrapicado: El nivel se encuentra por debajo del sujeto al bajar. (Barroso, 2008, pág. 99)

Ángulo: “Es la formación de un ángulo entre el eje de mirada y el de la cámara.” (Barroso, 2008, pág. 99) Las imágenes que se crean son:

- Frontal(0 grados, máxima información del sujeto)
 - Escorzo (45 grados, hurta parte de la fisonomía)
 - Perfil (90 grados, reduce mucha información del sujeto)
 - Escorzo de espaldas (135 grados, denota relación con otro personaje)
 - De espaldas (180 grados, denota la negación de la comunicación)
- (Barroso, 2008, pág. 99)

Encuadre móvil o movimiento de cámara:

Aporta al refuerzo de la tridimensionalidad en el espacio, crea sensación de movimiento entre los personajes que son parte del cuadro tanto para una entrada al mismo como una retirada. Entre los diferentes movimiento de cámara están: Dolly, grúa travelín, panorámica zooming, steadicam (Barroso, 2008, pág. 100)

2.2.2 Uso de luz. (iluminación).

La iluminación aporta: “información, crea ambientes, fija centros de atención, aporta simbolización y modela, es decir, aporta a la tercera dimensión creando luces y sombras” (Barroso, 2008, pág. 259)

Además posee una triple dimensión a través de: a) su aspecto técnico, b) su capacidad para hacer expresiva la realidad natural y c) su contribución a la interpretación simbólica.

Aspecto técnico de la iluminación:

“Contribuye a la denotación de lo representado haciendo que se perciba con todos sus valores de reconocimiento: formas, perfiles y texturas; es la pura identificación de lo que se ve y además se reconoce” (Barroso, 2008, pág. 260)

La identificación de estos elementos (tanto sujetos como objetos) que se reconocen en la imagen cinematográfica se los realiza a través del umbral

mínimo de exposición el cual evita que en la postproducción las imágenes sean defectuosas al sobreexponer digitalmente la toma, así como también la determinación de la calidad de la temperatura del color y la profundidad de campo. (Barroso, 2008, pág. 260)

Dimensión expresiva o artística:

Tiene la propiedad de resaltar los volúmenes, los colores de la escena, las áreas de luz y la absoluta oscuridad. Junto al diseño escenográfico permite obtener valores en la imagen, yendo más allá de la intención de informar, ya que además forma parte de la estética del filme creando sentimiento de sensación placentera, inquietud e incluso repulsa en el espectador, participado así en la trasmisión de emociones (Barroso, 2008, pág. 261)

Contribución al simbolismo de la imagen:

Entre estas están:

- La creación de los ambientes de la historia.
- La estética o estilos de la película.
- Muestra referencias plásticas culturales en relación a la pintura y la fotografía.
- Determina claves para la interpretación simbólica, basada en el simbolismo cultural, por ejemplo: la noche relacionada con la muerte, las sombras como un fin amenazador, el rojo de la sangre y violencia, el blanco de la pureza (Barroso, 2008, pág. 262)

2.2.2.1 Estilos de iluminación.

Durante la historia de la evolución de los estilos de iluminación en el cine han existido varias corrientes, sin embargo ,las dos principales e importantes han sido la de *intencionalidad realista* que se destaca por el naturalismo , el reclamo del realismo ético y de la ruptura con los estudios. La segunda corriente importante es la de *naturaleza formalista* que se desarrolló en los años de producción de estudio que difunde un estilo *expresivo* y de estética glamurosa. (Barroso, 2008, pág. 281)

Entre las técnicas usadas por la estética de iluminación realista glamurosa están la luz en contra, la de tridimensionalidad, la cual es conocida como la de distribución de tres luces (principal, relleno y contra) o la de destello de los ojos en el rostro, etc. (Barroso, 2008, pág. 281)

Iluminación justificada o dirigida: Es el tipo de iluminación preciosista caracterizado por el barroquismo y cuyo fin era el de realzar la figura de la estrella. Se desarrolló en los estudios de Hollywood entre 1940 y 1950. (Barroso, 2008, pág. 282)

Iluminación disponible, luz lógica: Este tipo de iluminación se creó en respuesta al cine de estudio, el cual, destaca la cotidianeidad de los ambientes y escenarios así como en los personajes sin caer en el énfasis de realzar a las estrellas del filme. (Barroso, 2008, pág. 283)

Iluminación natural: De igual forma que las corrientes opuestas a la los realizadores de estudio, estas se apoyaban con la luz natural pero a la vez también con la luz de estudio para controlarla y conseguir la estética planteada por el director, pero, sin explotar los medios (palios, pantallas de reflexión potentes brutos, etc) como lo hacían los directores de estudio donde trasladaban la iluminación de estudio al exterior. (Barroso, 2008, pág. 284)

Profundidad de Campo: La profundidad de campo permite:

“Diferenciar entre tres planos de la imagen que son: el próximo, medio y fondo, que permiten la posibilidad de desarrollar centros de atención del relato en más de uno o pasar de uno a otro sin necesidad de modificar el punto de vista” (Barroso, 2008, pág. 285)

2.2.3 Cromática.

Sentimientos e impresiones relacionadas a cada color individual:

Azul: Frío, pasivo, sereno y fiel. El color de las cualidades espirituales

Rojo: Cálido, cercano, atractivo y sensible.

Amarillo: Diversión, amabilidad, optimismo, envidia, mentira.

Verde: La vida, lo natural, la salud.

Negro: La elegancia, la negación, el poder, la muerte.

Blanco: La inocencia, el bien, la limpieza, la perfección.

Naranja: Lo exótico, lo llamativo, el peligro.

Violeta: La magia, la vanidad, lo original, lo frívolo.

Gris: La vejez, la crueldad, lo inhumano, la modestia. (Heller, 2012, págs. 9 - 16)

2.2.4 La regla de los tercios.

Al dividir el encuadre en tres partes iguales, tanto horizontal como vertical, creamos, cuatro intersecciones, donde al situar nuestros elementos, creamos en el espectador mayor interés, es decir, dirigirá su mirada directamente al elemento, por lo cual, la regla de los tercios no recomienda situar nuestro personaje, elemento o punto de interés en el centro. (Cámara, 2004, pág. 33)

“Desde un punto de vista dramático es del todo recomendable tener en cuenta la composición por tercios” (Cámara, 2004, pág. 33)

2.3 PROPUESTA PARA EL CORTOMETRAJE

Se ha planteado como objetivo general del proyecto, mostrar por medio de un cortometraje animado, uno de los malos usos que son parte de las redes sociales, donde el espectador, conozca el problema y la importancia de dar un buen uso a las mismas.

A lo largo del desarrollo de la historia el personaje en este caso aprenderá de esta importancia ya que se ha elegido como género el drama juvenil en donde el personaje pasa por un proceso de maduración y aprendizaje.

Nuestro target estará enfocado en los niños y adolescentes de 11 a 14 años, ya que son los que en años posteriores empezarán a utilizar las redes sociales virtuales o están empezando a utilizarlas. La duración que tendrá el cortometraje será de 3 a 4 minutos aproximadamente.

El tema que se ha escogido entre todos los riesgos y malos usos mostrados en la investigación, es el del acoso o grooming. El guión del cortometraje toma a

manera de adaptación libre, un caso sucedido en el país que fue publicado en el diario Últimas Noticias de la ciudad de Quito. Existieron otras noticias que se mencionaron en la investigación con respecto a estos temas, sin embargo, esta se eligió ya que es una noticia que se suscitó en el país, a diferencia de las demás que sucedieron en el extranjero. La información de la noticia proporciona aspectos como el método que utilizó el delincuente para seducir a la víctima como también algunas características de la víctima. Es importante además dar a conocer este suceso ya que aportará a que se entienda más sobre los peligros en la comunidad virtual infantil y joven ecuatoriana.

La perspectiva profesional y los estudios enfocados desde la percepción de los padres y los hijos han sido otro motivo para elegir este tema.

Como hemos visto en la investigación, Cristine Karman, directora del área de la información considera al acoso sexual o grooming junto al ciberbullying y el acceso a contenidos inapropiados como una de las mayores problemáticas en lo referente a comportamientos y riesgos en los menores dentro de las TIC.

El grooming o acoso sexual a pesar de no tener una mayor incidencia en niños y adolescentes, con apenas el 1,3% en hijos y 2,1% en conocimiento de incidencia en padres (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 155), es de los malos usos el considerado de mayor gravedad por los padres con el 60,1% (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 153) según el estudio realizado por el Instituto Nacional de las Tecnologías de la Comunicación (INTECO).

De esta manera, el guión del cortometraje se construirá basándose en este tipo de mal uso y riesgo ya que se lo ha analizado desde un punto de perspectiva profesional y de estudios enfocados a través de datos proporcionados tanto por padres como por sus hijos.

Riesgos como las amenazas a la privacidad no se consideraron porque tienen un porcentaje bajo a considerarse como riesgo desde el punto de vista de los padres con un 32%. (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 157)

No se consideraron temas como la adicción y abuso de las redes sociales ya que es un tipo de conducta muy conocido por parte de los niños y jóvenes (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 135) y la vulneración de derechos de propiedad por su escasa gravedad (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 140)

Los riesgos por acceso a contenidos inapropiados no se consideraron por su alto conocimiento por parte de padres e hijos (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 144), el ciberbullying no se lo tomó en cuenta por su baja incidencia en el Ecuador con apenas el 1%. (Bringué & Sádaba, La Generación Interactiva en Ecuador, 2011, pág. 98)

Los riesgos económicos y fraudes tienen una gravedad por parte de los padres a considerar con un 47% (fraudes) y un 40,7% (participar en juegos con dinero) (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 160), sin embargo, es menor en comparación con el porcentaje de gravedad con respecto a los riesgos de citarse a solas con desconocidos con el 43,9% (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 149)). Las amenazas técnicas o malware son consideradas de poca gravedad por los padres por lo que tampoco se los consideró (INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres, 2009, pág. 164)

Con respecto a la difusión del proyecto, se plantea proyectar el cortometraje en una institución educativa que reúna estudiantes de las edades entre 11 y 14

años cuya clase social sea media a alta. El objetivo es que puedan conocer más a través de un cortometraje sobre este tipo de mal uso y riesgo.

Si bien no han existido campañas de prevención por medio de productos audiovisuales en el país con respecto a este tema, se han dado inicios importantes a través del interés de Instituciones privadas y públicas. Entre estas están Fundación telefónica y el Ministerio de Telecomunicaciones así como también medios de información como diarios, revistas y artículos en Internet en dar a conocer este problema.

Tanto festivales de animación como de cine pueden ser a también otros medios de difusión importantes, entre estos tenemos el festival Animec y Festival Cero latitud en Quito además el festival diente de leche en Guayaquil por mencionar algunos.

CAPÍTULO III

PREPRODUCCIÓN

3.1 DESARROLLO DE GUIÓN.

Una vez definida la propuesta del cortometraje, el cual, se ha elegido al acoso o grooming como tema del Guión y del cortometraje, procedemos a la creación de un guion literario.

Dentro de la creación del guión hemos tomado una adaptación libre de un caso sucedido en el Ecuador, el cual se lo ha tomado de la investigación correspondiente al grooming o acoso. Por lo tanto esta noticia, que corresponde a un suceso publicado en el diario Ultimas Noticias, de la cual adaptamos, sufre muchos cambios ya que también se aborda las estrategias que utiliza el delincuente hacia la víctima y como esta es seducida.

El cortometraje se crea utilizando diálogos comprensibles y claros para nuestra audiencia tomando además en cuenta también la forma en que los adolescentes hablan entre ellos. Los personajes se construyen con las descripciones de la investigación, la cual, destaca que tipo de características reúnen los personajes que pueden ser víctimas de grooming o acoso así como las características del delincuente.

3.1.1 Creación de los personajes.

Durante la creación de los personajes es importante definir su personalidad bajo tres aspectos que son conocidos como las tres dimensiones de los personajes. Estos aspectos son: El aspecto físico, sociológico y psicológico. Esto ayudará a establecer comportamientos que tendrán los personajes en la historia y como su personalidad son las causas que se convierten en la acción, el cual, es un elemento fundamental en la obra dramática. Los personajes por lo tanto cumplen una función en la historia y permite que esta cumpla su mensaje en el espectador.

A continuación, una descripción de los personajes basado en sus tres dimensiones:

- **Verónica (Personaje Principal):**

Aspectos Físicos:

Edad: 14 años

Sexo: Femenino

Apariencia: Delgada

Aspectos Sociológicos:

Clase: Media

Ocupación: Estudiante

Educación: Secundaria

Hobbies: Fotografía, Lectura.

Aspectos Psicológicos:

Es un poco ingenua, presenta en cierta medida falta de autoconfianza, posee a menudo poco apoyo de sus padres y tiene problemas con los mismos. A veces es visionaria y confía demasiado en su intuición. Busca soluciones pero pocas veces ofrece una explicación racional.

- **Pedro (Personaje Secundario):**

Aspectos Físicos:

Edad: 23 años

Sexo: Masculino

Apariencia: Normal

Aspectos Sociológicos:

Clase: Media Alta

Ocupación: Estudiante

Educación: Universitaria

Hobbies: Escuchar Música.

Aspectos Psicológicos:

Puede llegar a apasionarse en extremos irracionales, poca habilidad para establecer relaciones personales, despreocupado en los sentimientos de los demás, muy centrado en sí mismo, manifiesta arrogancia, da mucha importancia a las posesiones materiales, cuida mucho su imagen, es incapaz de aceptar el rechazo.

- **Fernanda (Personaje Secundario):**

Aspectos Físicos:

Edad: 14 años

Sexo: Femenino

Apariencia: Normal

Aspectos Sociológicos:

Clase: Media

Ocupación: Estudiante

Educación: Secundaria

Hobbies: Bailar, Cine.

Aspectos Psicológicos:

Es muy amistosa, tiene habilidades para detectar y solucionar problemas, le gusta tomar decisiones.

- **Padres de Verónica (Personajes secundarios):**

Aspectos Físicos:

Edad: 45 años (Padre) y 40 años (Madre)

Apariencia: Normal

Aspectos Sociológicos:

Clase: Media

Ocupación: Empleados Privados

Educación: Universitaria

Hobbies: Ver televisión.

Aspectos Psicológicos:

Son padres ordenados, estrictos y serios, mantienen una perspectiva conservadora. Son precipitados en sus resoluciones e incapaces de ocultar opiniones y sentimientos.

3.1.2 Guión literario.

Para la creación del guión se parte con un primer borrador, el cual, pasa después a la creación de los aspectos psicológicos de los personajes, los cuales, basados en esta creación más específica se crea otro guión literario.

Posteriormente continúan con correcciones en el guión los cuales toman en cuenta la factibilidad de producción del guión con respecto al cronograma establecido y además que permita tratar el tema escogido de manera que pueda ser entendido el problema y aporte con información a la audiencia. En la construcción de guión se conduce la historia por una premisa dramática, la cual, propone la maduración del personaje principal, es decir, el personaje es

puesto a prueba con el fin de aprender una lección, el cual, es un tema que puede aportar a este sector ya que el género escogido es el drama juvenil.

En la creación del guión también definimos una propuesta temática. Tal como se ha mencionado en el anterior capítulo, el problema que causa mayor preocupación por su gravedad en los padres es; que sus hijos sean víctima de acoso o grooming a través de internet o redes sociales. Además se define una máxima en el guión la cual permite estructurar por esa línea nuestra historia, esta es: “Aquel que actúa sin medir las consecuencias de sus actos, guiados por las emociones del momento, pueden conducir a situaciones de engaño o riesgo”.

Se crea además en la historia un detonante, puntos de giro, clímax y el desenlace el cual permite contar el guión a través del método más utilizado que es el guión paradigmático. (Para leer el guión literario revisar Anexos 1).

3.2 DESARROLLO DE ARTE CONCEPTUAL

Una vez creado el guión literario, el proyecto procede al desarrollo del arte conceptual. Los referentes son ejemplos que pueden ayudar a analizar y entender como se solucionó una pieza, en este caso, los referentes tomados pertenecen al género escogido que es el drama juvenil. Un elemento importante que se destaca en el cortometraje es el impacto, por lo que estos referentes ayudan a entender de qué manera se lo resolvió. Los referentes han sido realizados tanto en técnicas de dos dimensiones como de tres dimensiones.

El primero es un cortometraje de técnica de animación 3D. A pesar de ser para todo público, trata temas que interesan al público adolescente como el amor y el noviazgo. Los diseños de los personajes se construyen basándose en la personalidad, el arte por un lado a pesar de usar técnicas 3D no maneja una texturización realista, sin embargo, es una propuesta diferente y atractiva para el espectador, por lo que al cortometraje le da una identificación propia con la propuesta gráfica.

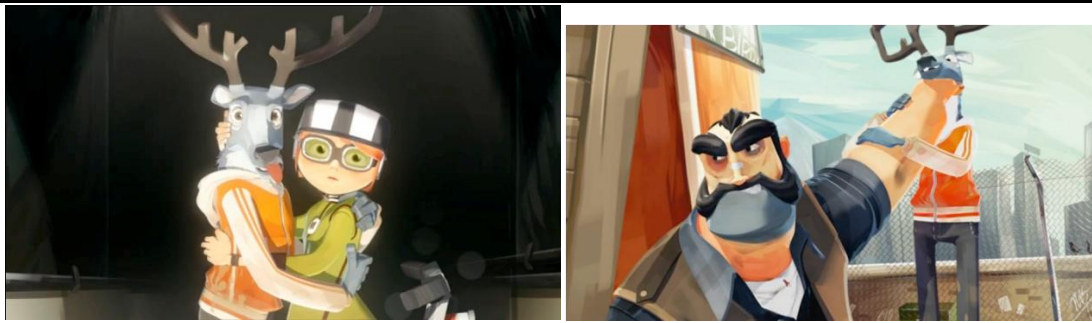


Figura 4. Meet Buck (Cortometraje de animación 3D).

Tomado de: Google Images.

Las siguientes imágenes corresponden a spots de televisión. Estos son narrados a través del personaje, un adolescente, el cual, da a conocer sus experiencias debido al consumo de drogas. El estilo de animación es realista ya que busca una coherencia con los casos basados en experiencias reales. La estética propone destacar sentimientos como la desesperación, soledad, el descontrol, etc.



Figura 5. The Meth Project (Spots para TV, Técnica de Animación 2D):

Tomado de: Google Images.

La figura mostrada a continuación corresponde a un filme de animación 2D. El filme tiene una estética simple, los personajes son estilizados y el espectador puede leer fácilmente sus rasgos característicos. La estética del blanco y negro aporta como elemento de drama a la historia, ya que abarca temas inquietantes dirigidos a partir de un público adolescente.

Escenas de violencia son solucionadas a partir del uso de siluetas o sombras en blanco y negro para evitar mostrarse de manera muy realista y acoplarse a la estética general del largometraje.

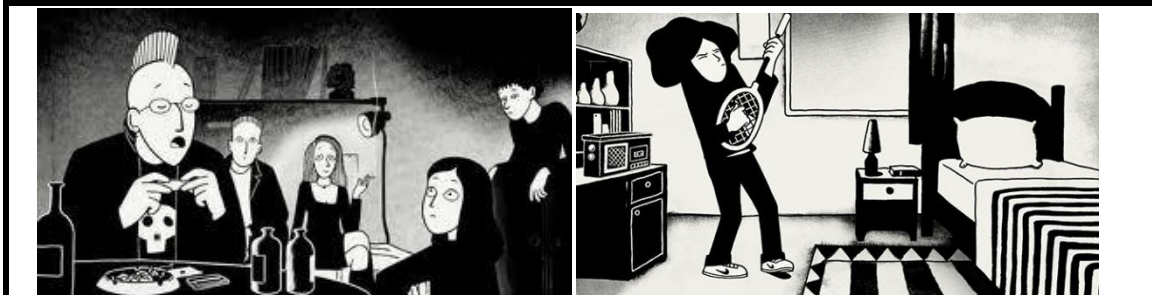


Figura 6. Persépolis (Largometraje animado, Técnica de Animación 2D):

Tomado de: Google Images.

Como se menciona anteriormente, el cortometraje se basa en un caso de la vida real llevando el guión a una adaptación libre, de manera que, para la creación de los escenarios nos basaremos en una estética realista. Por lo tanto para la creación del arte concepto de los escenarios se toman fotografías referenciales. Sin embargo, se plantea una texturización no hiperrealista con el fin de crear una estética que sea atractiva al espectador, utilizando el color y la luz como elementos estéticos.



Figura 7. Fotos referenciales para la creación de los escenarios del cortometraje.

Con esta pauta creamos el concepto de los escenarios del cortometraje, definiendo además una paleta la cual se usará en todos los escenarios.





Figura 10. Arte concepto de escenarios: Comedor casa de Verónica



Figura 11. Arte concepto de escenarios: Parque Grande



Figura 12. Arte concepto de escenarios: Parque Pequeño



Figura 13. Arte concepto de escenarios: Calle

3.2.1 Diseño de personajes.

Para la creación de los personajes del cortometraje se planteó diseñarlos en base a su personalidad y que sean reconocibles destacando expresiones dominantes en cada personaje y que se puedan diferenciar claramente el uno

del otro creando una variedad entre los mismos. De esta forma se diseñó a los personajes destacando sus rasgos más característicos y creando así sus formas. El color también le aporta al diseño del personaje para que pueda ser reconocible fácilmente, sin utilizar una estética sobrecargada tanto en forma como en color, sino que con una simple paleta a través del contraste pueda apreciarse mejor cada personaje. El diseño del vestuario también aporta con sus formas de una manera coherente a reforzar sus rasgos complementando el diseño. Para llegar al diseño final, se hicieron algunos dibujos previos donde analizando cada uno se llegó finalmente a un diseño final.

- **Verónica (Personaje Principal):**

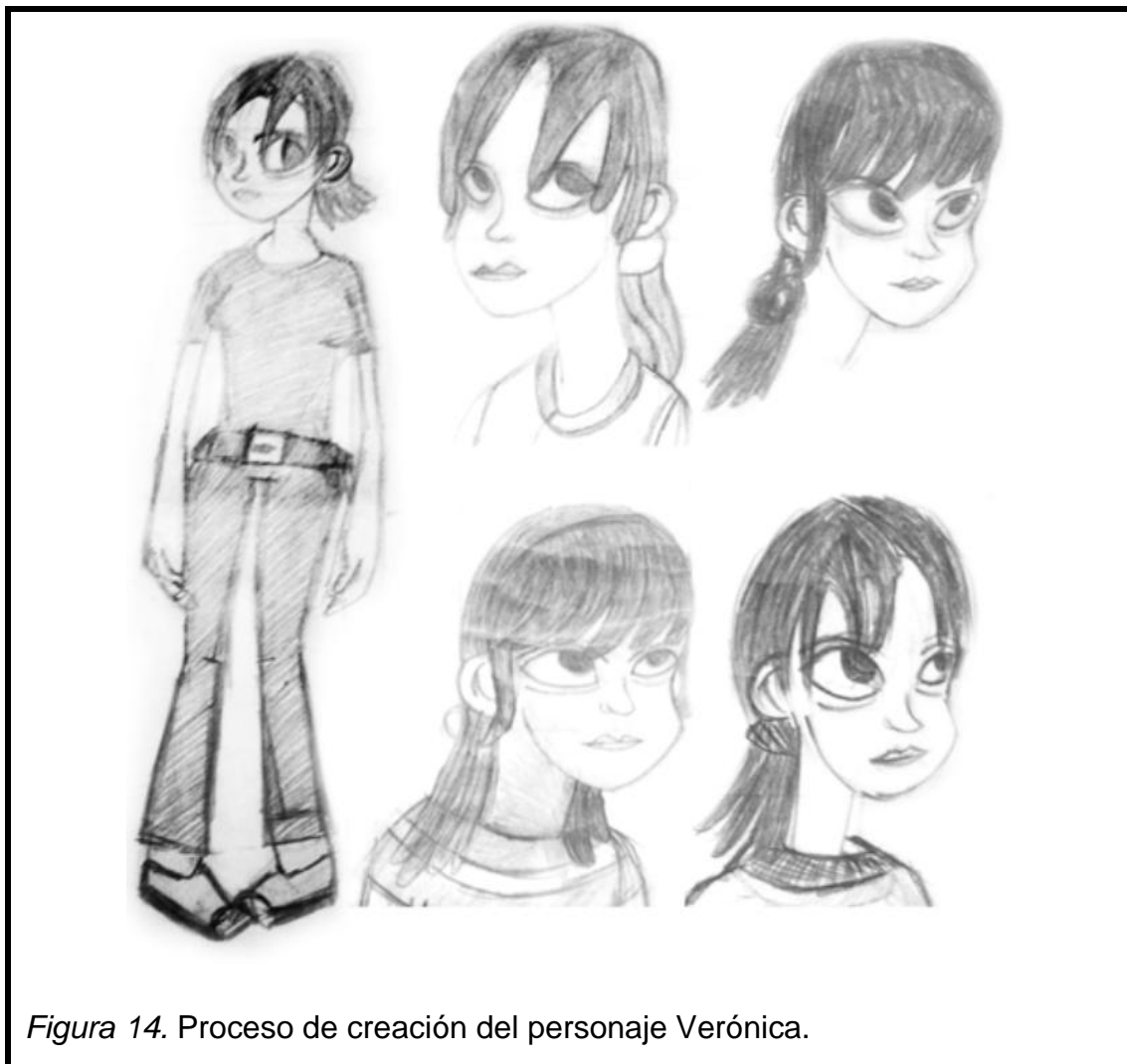


Figura 14. Proceso de creación del personaje Verónica.

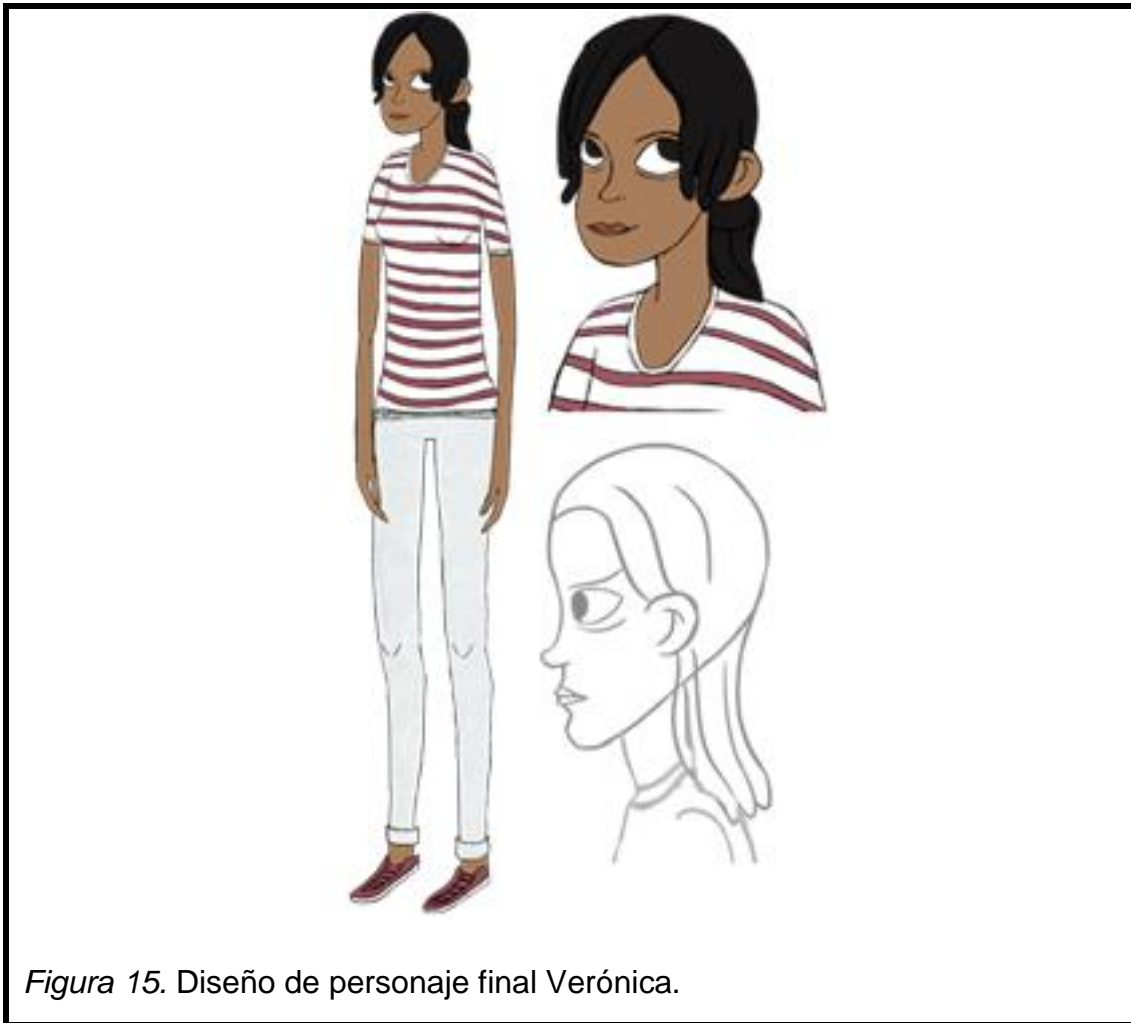


Figura 15. Diseño de personaje final Verónica.

El personaje se lo construye en formas curvas y redondas tanto en el rostro, orejas como en los ojos, los cuales son grandes, esto le da una apariencia más joven, destacando su ingenuidad. La boca y la nariz es pequeña para contrastar con los ojos y destacar timidez en el personaje. Se usan formas más horizontales o anchas en los ojos y el rostro así como también en el vestuario donde se destacan líneas horizontales. Esto le da mayor pasividad y tranquilidad en su personalidad.

En cuanto al color, se destaca el blanco como color principal, el cual transmite pasividad, debilidad e inocencia (Heller, 2012, pág. 159) El rojo como color secundario le da atracción ya que está entre los colores más apreciados (Heller, 2012, pág. 51 y 49) El color negro para el cabello le da contraste al blanco de la vestimenta.

- **Fernanda (Personaje Secundario):**

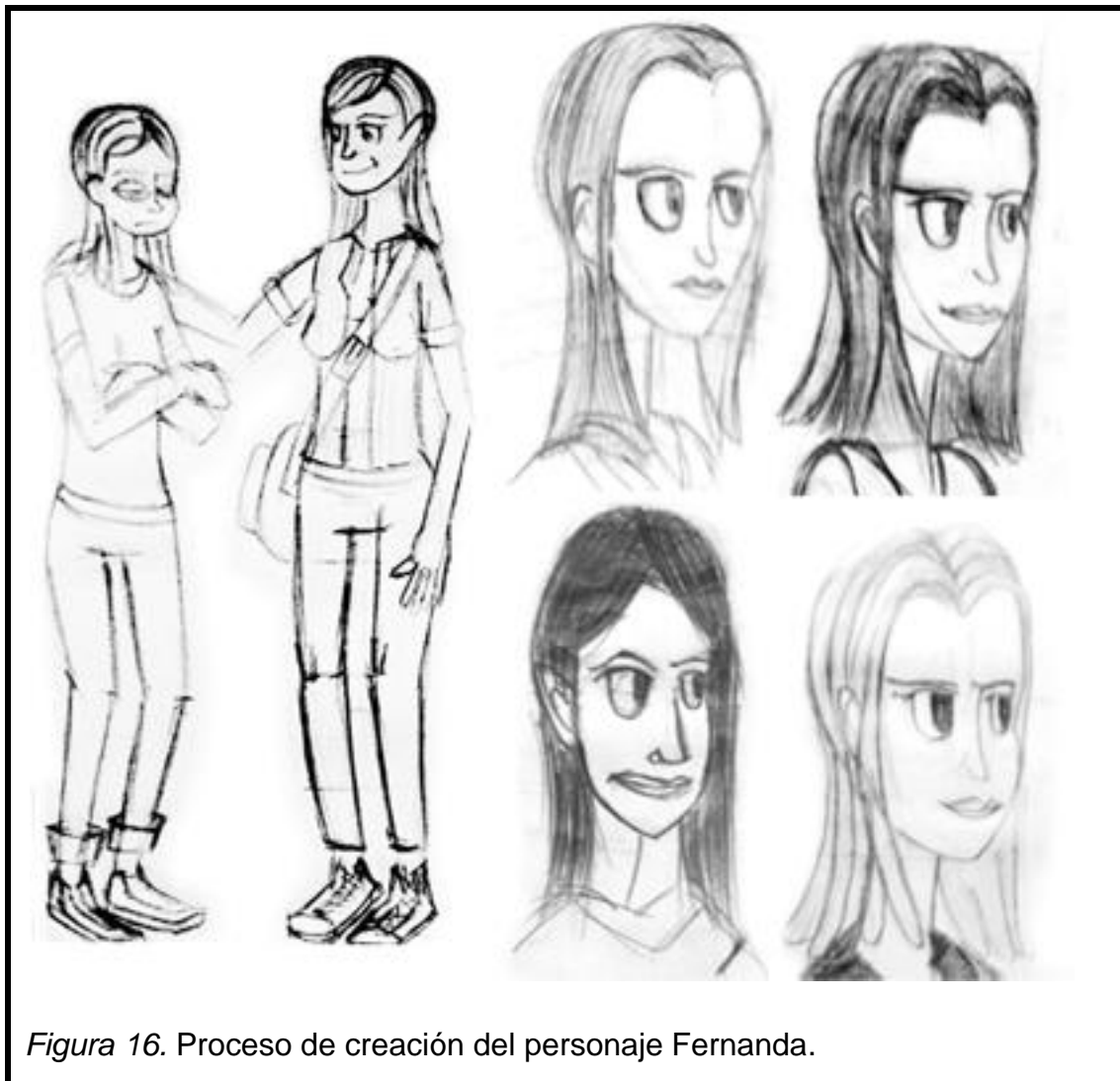


Figura 16. Proceso de creación del personaje Fernanda.

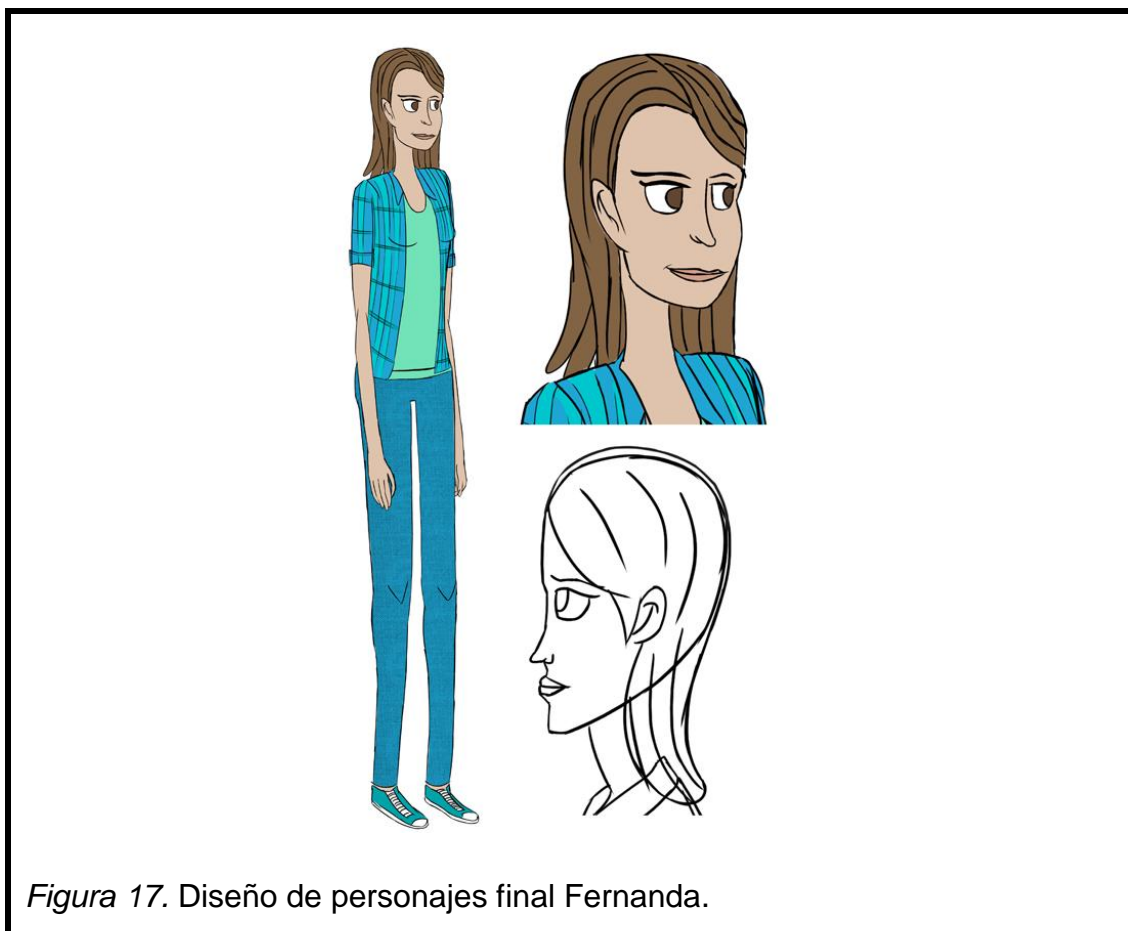
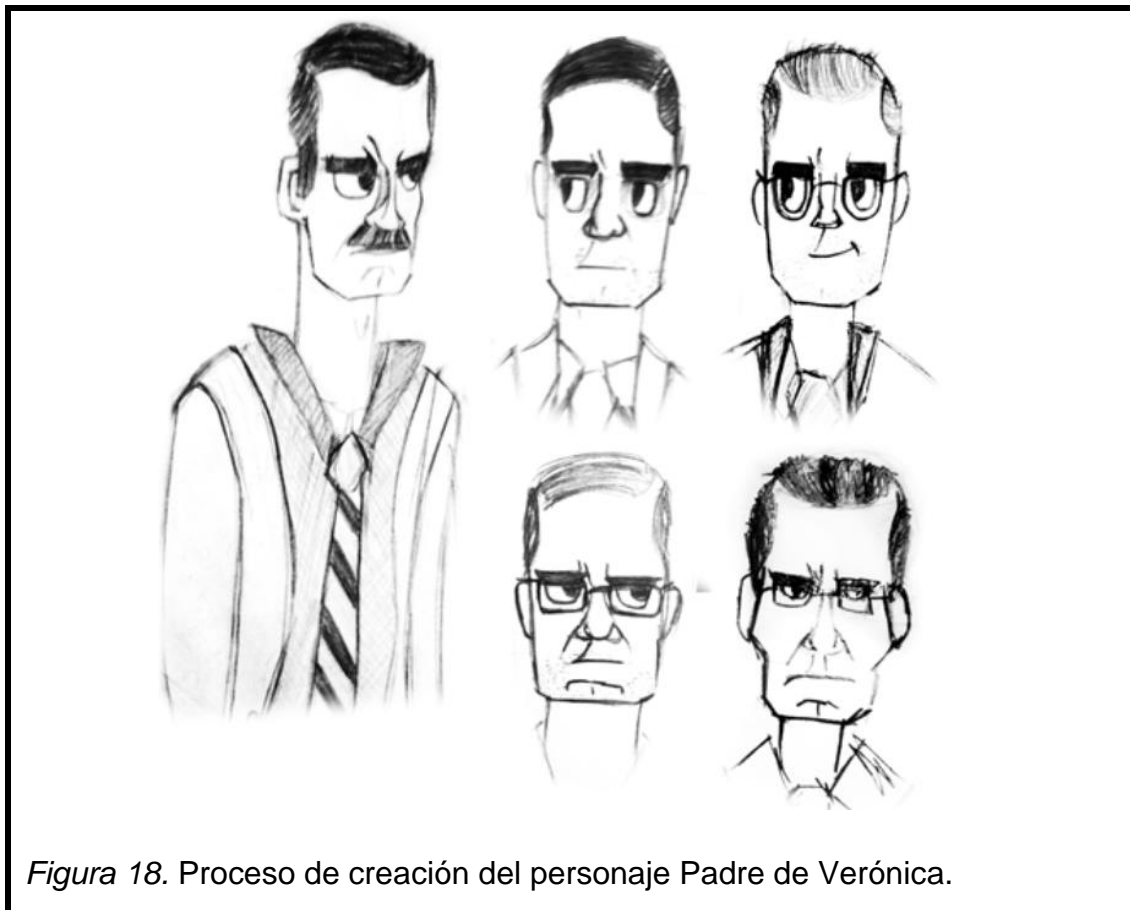


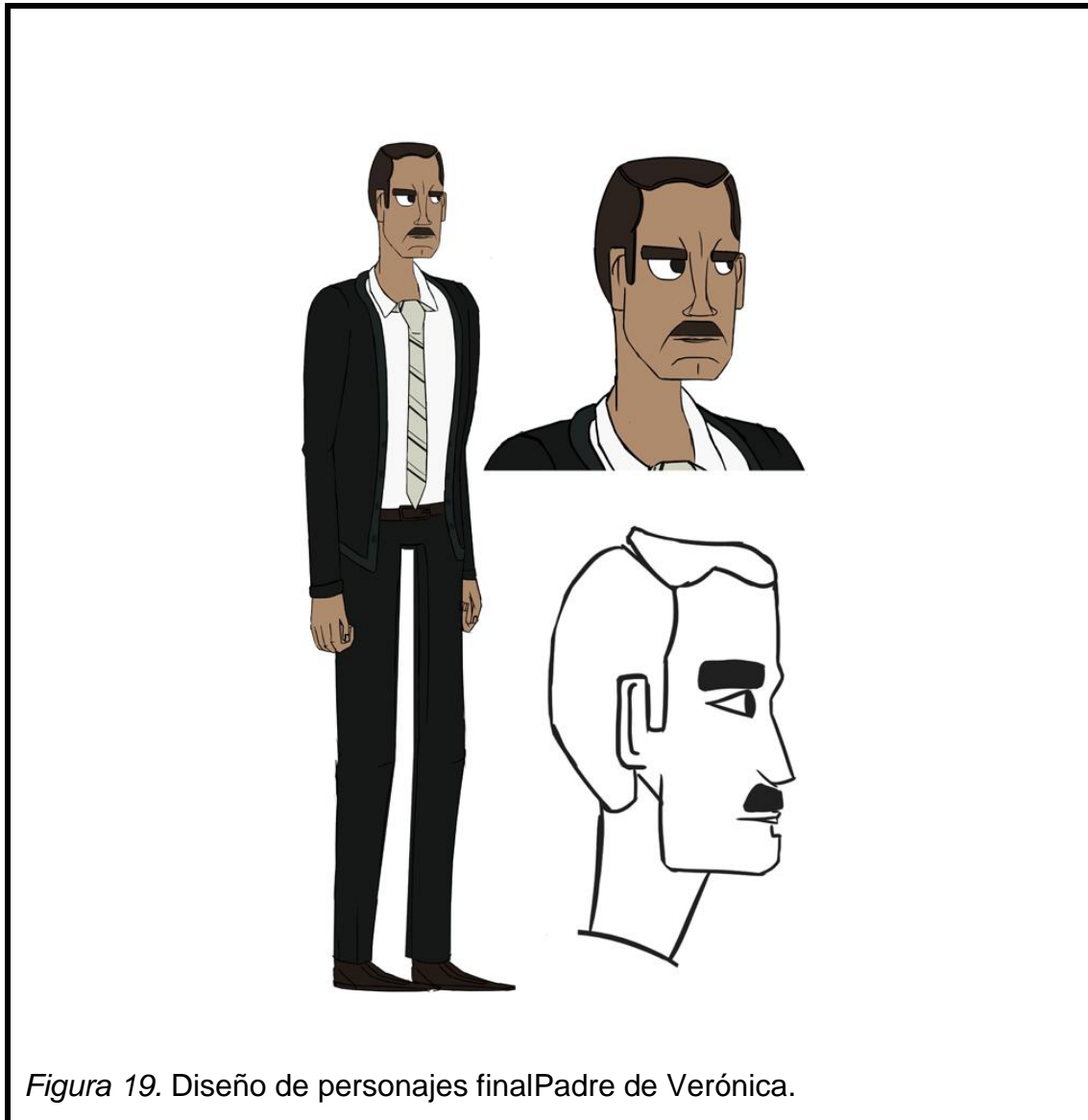
Figura 17. Diseño de personajes final Fernanda.

Para el rostro del personaje, utiliza formas curvas más alargadas y un poco más angulosas ya que es una adolescente no tan ingenua como Verónica. De la misma forma en las orejas mantienen formas alargadas y además los ojos son más pequeños y alargados. La boca y la nariz son igual largos y contrastan con los ojos. Las formas verticales se mantienen en el diseño del vestuario las cuales se repiten. Estas formas verticales junto con el rostro hacen que el personaje sea más activo y menos apacible.

El color principal utilizado es el azul y junto con el verde como secundario son colores muy apreciados (Heller, 2012, pág. 49) el azul al ser usado junto al verde crea sentimientos de simpatía y amistad (Heller, 2012, pág. 52) El marrón oscuro de tonalidad naranja para el cabello contrasta con el azul de la vestimenta.

- **Padre de Verónica (Personaje Secundario):**





El personaje mantiene una personalidad seria, ordenada y estricta, por lo cual se plantean formas rectangulares, sin embargo se usan formas curvas para no crear un personaje muy exageradamente serio y ordenado por lo que se manejan formas rectangulares y curvas a la vez.

El color principal utilizado es el negro ya que es un color habitual utilizado por las autoridades (Heller, 2012, pág. 139) y lo conservador (Heller, 2012, pág. 134) El color secundario es el blanco para crear contraste y como terciario el color marrón en detalles complementarios.

- **Madre de Verónica (Personaje Secundario):**

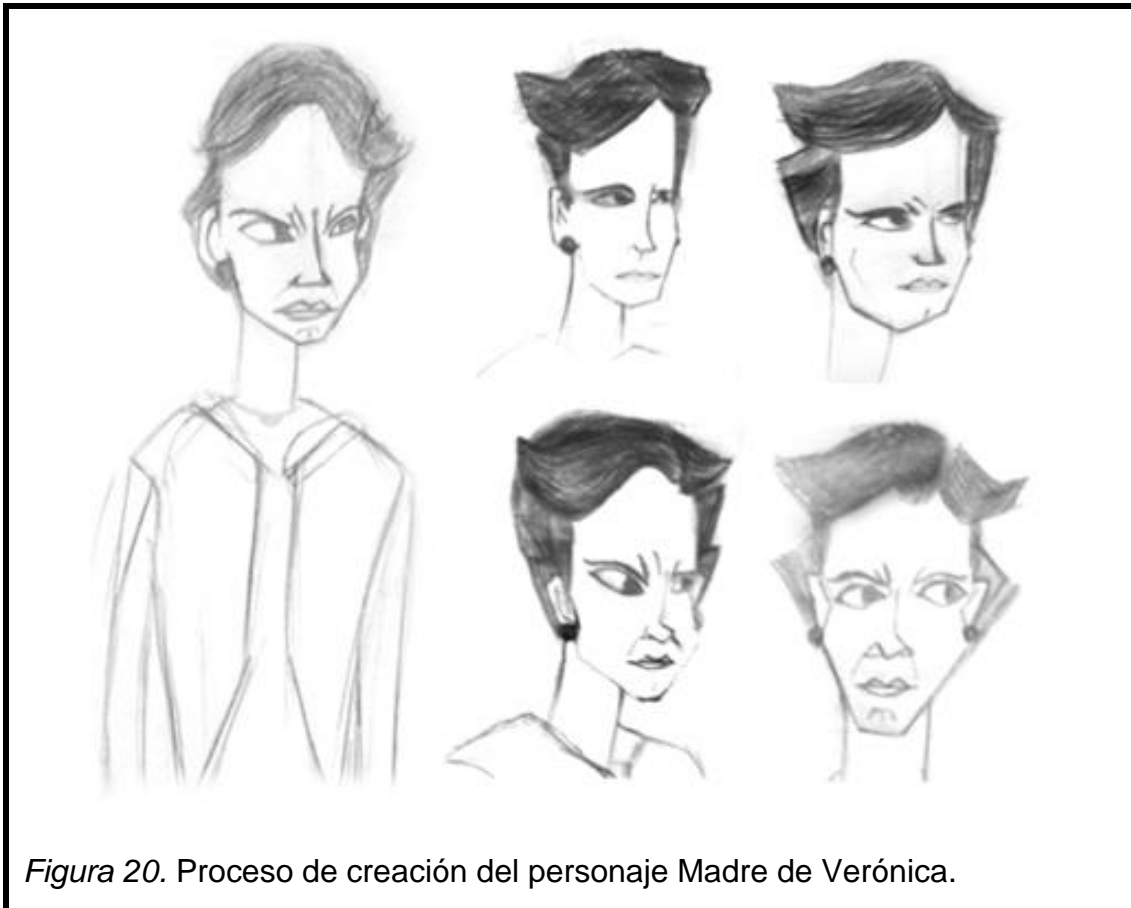


Figura 20. Proceso de creación del personaje Madre de Verónica.

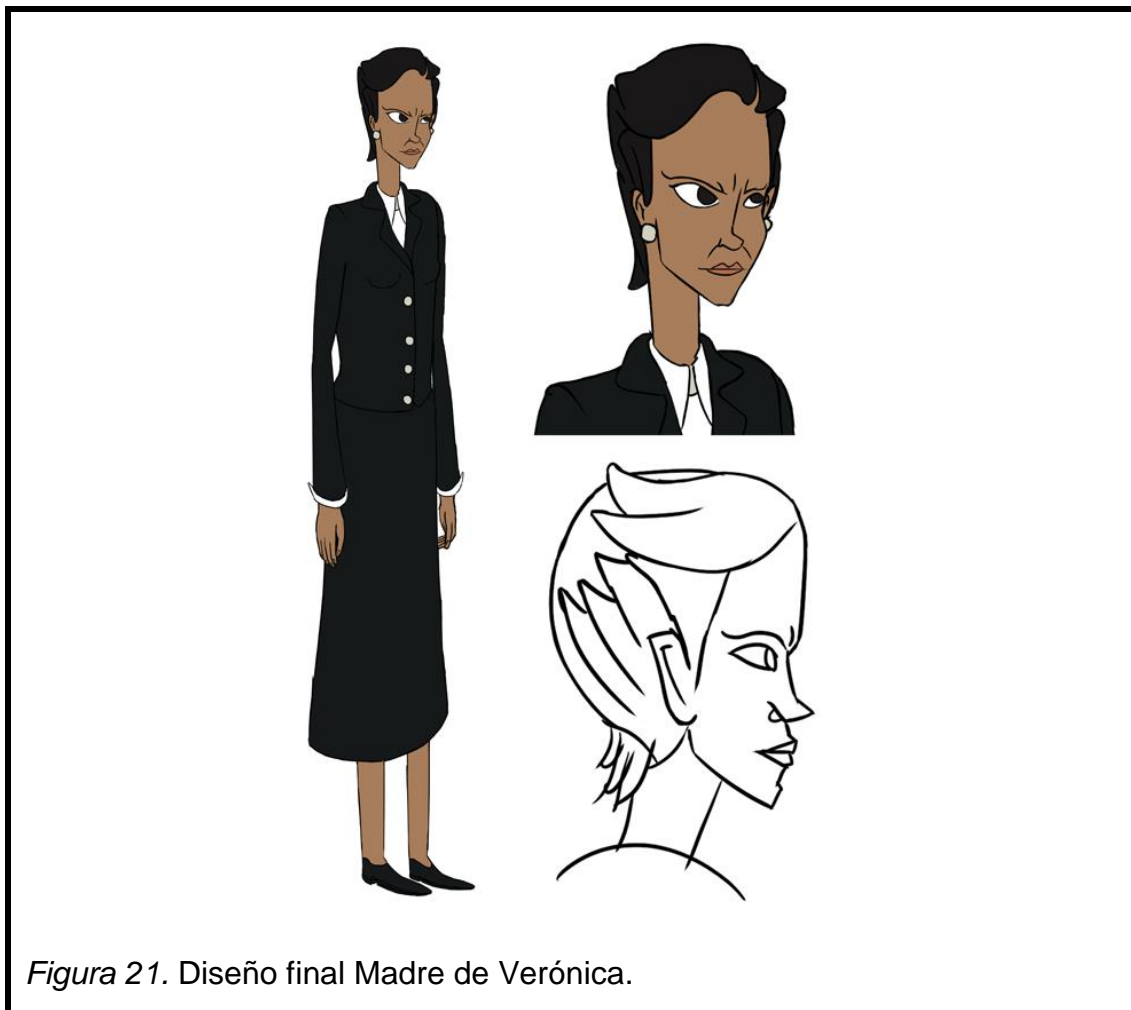
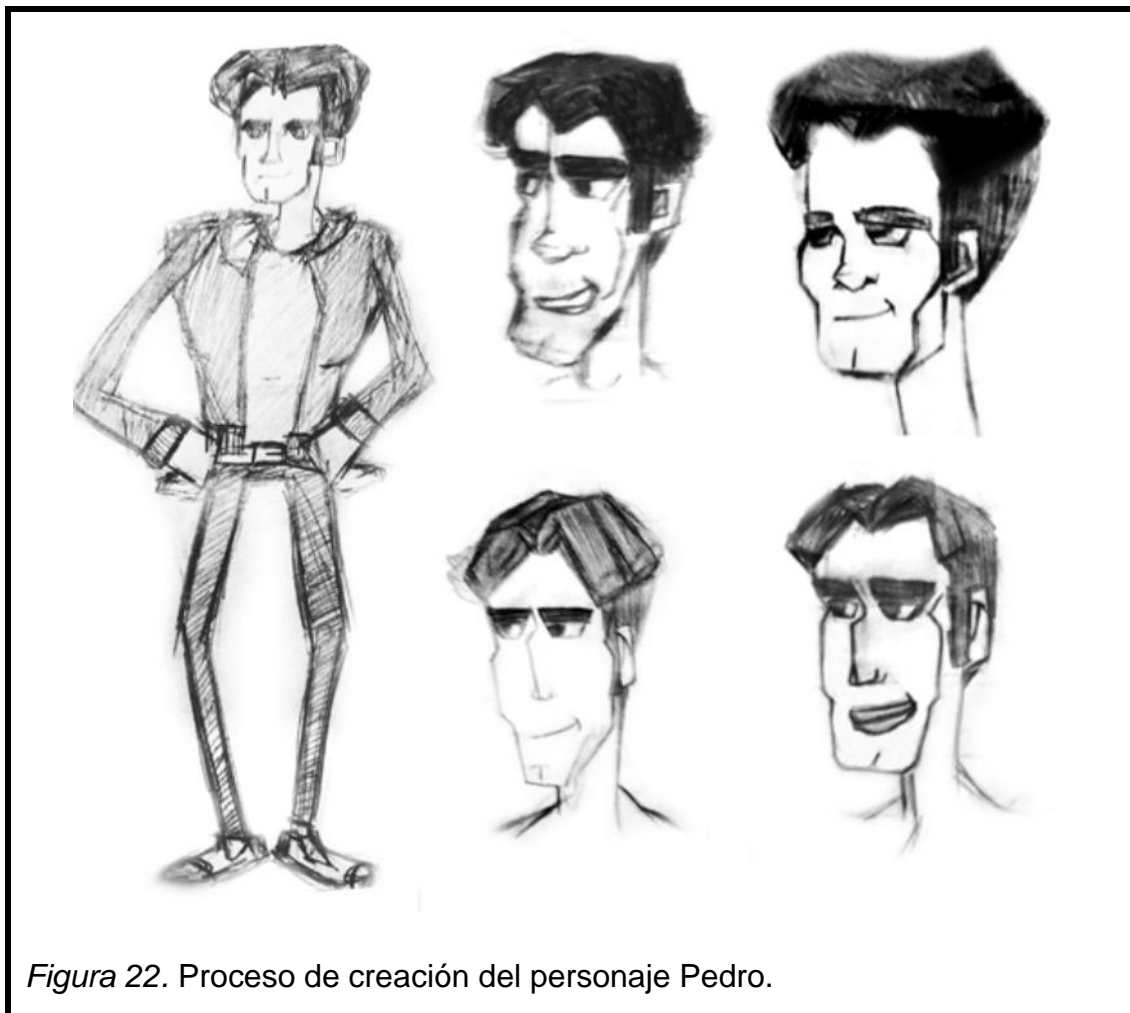


Figura 21. Diseño final Madre de Verónica.

De igual forma que el anterior, el personaje mantiene una personalidad seria, ordenada y estricta, por lo cual se plantean formas rectangulares. Para que el personaje no pierda su apariencia femenina debido a las formas rectas se la equilibra con formas curvas en detalles como cejas, ojos y boca.

El color principal utilizado es el negro ya que es un color habitual utilizado por las autoridades (Heller, 2012, pág. 139) y lo conservador (Heller, 2012, pág. 134) El color secundario es el blanco para crear contraste y como terciario el marrón en detalles complementarios.

- **Pedro (Personaje Secundario):**





Las características que destacan del personaje son el ego, la arrogancia, así como, el cuidado de su imagen y su atractivo. De manera de que las formas rectas plantean un canon atlético exagerando el pecho del personaje y la cadera pequeña para resaltar el pecho. La vestimenta un poco formal le da apariencia joven. En el rostro, las cejas grandes y la nariz alargada de la nariz ayudan a llamar la atención del rostro, el mentón se exagera para expresar arrogancia.

El color principal utilizado es el azul, creando una sensación agradable al personaje que combinado con el rojo como color secundario resalta la sensación de lo atractivo (Heller, 2012, pág. 51) El marrón claro del pelo da contraste con el azul de la vestimenta.

Para ver el acabado final 3D de los personajes, revisar (Anexo 3)

3.3 STORYBOARD

Terminada la propuesta de diseño de personajes y escenarios, se trabaja en el storyboard. En el storyboard creamos los planos dibujados que nos pueden servir para contar la historia, además agregamos el sonido y las descripciones que tiene cada personaje en la historia. Para revisar el storyboard (Ver Anexo 2)

CAPÍTULO IV

PRODUCCIÓN Y POST PRODUCCIÓN

4.1 MODELADO 3D

En este proceso creamos los modelos 3D a partir de referencias dibujadas.

El propósito al poder crear una modelo de un personaje en 3D es que mantenga una fluidez en sus formas. Partes orgánicas como ojos y boca deben crearse en forma de anillos para poder ser animados posteriormente con mayor fluidez. También es importante crear más segmentación en brazos y pies del personaje para obtener mejores movimientos.

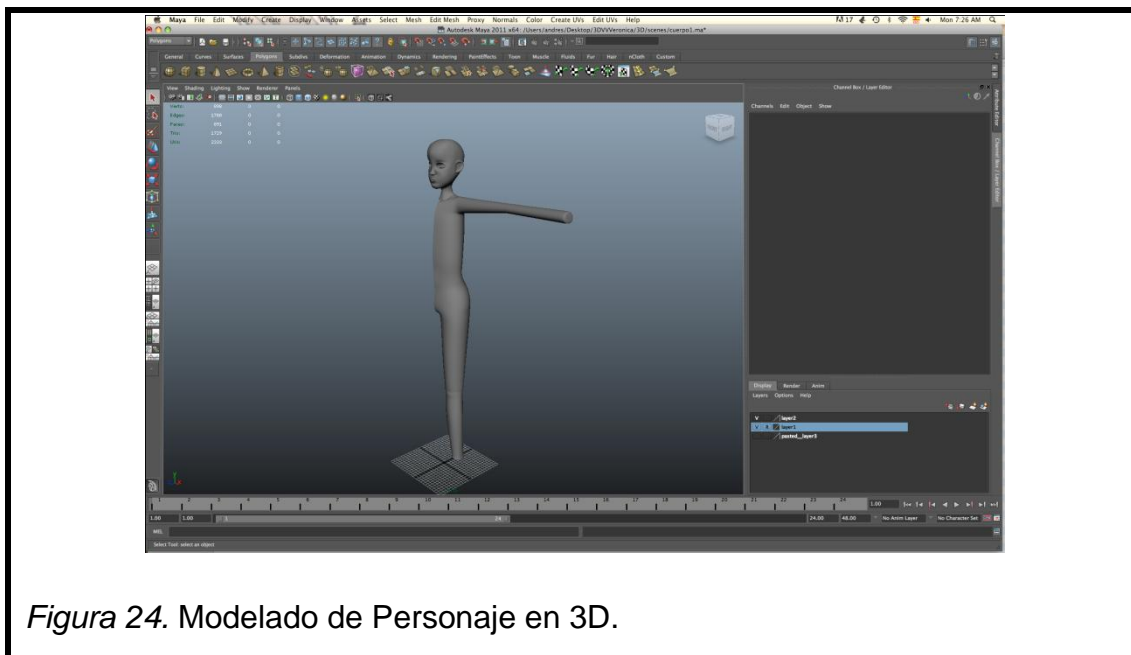


Figura 24. Modelado de Personaje en 3D.

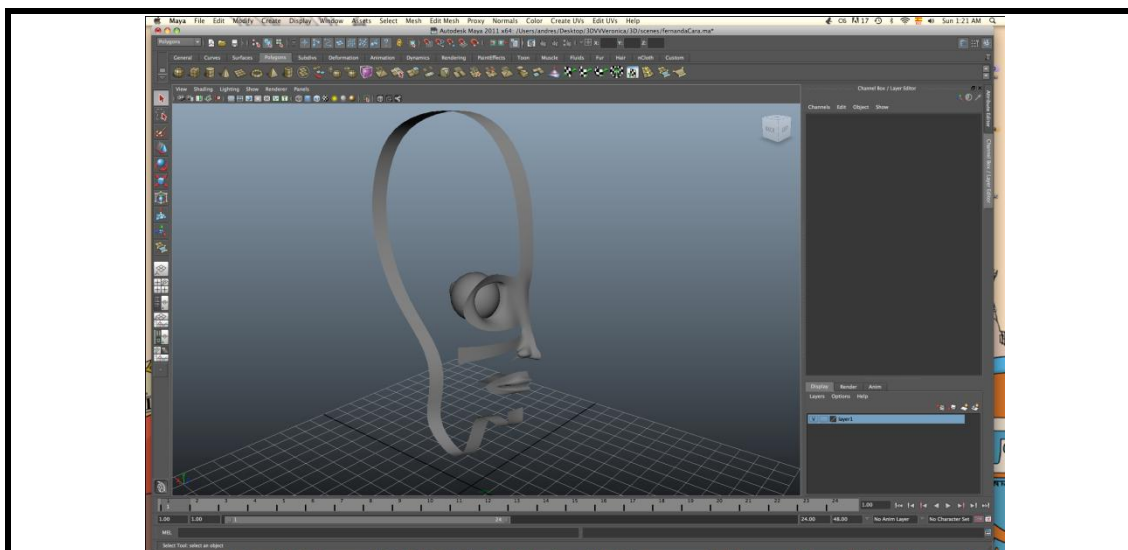
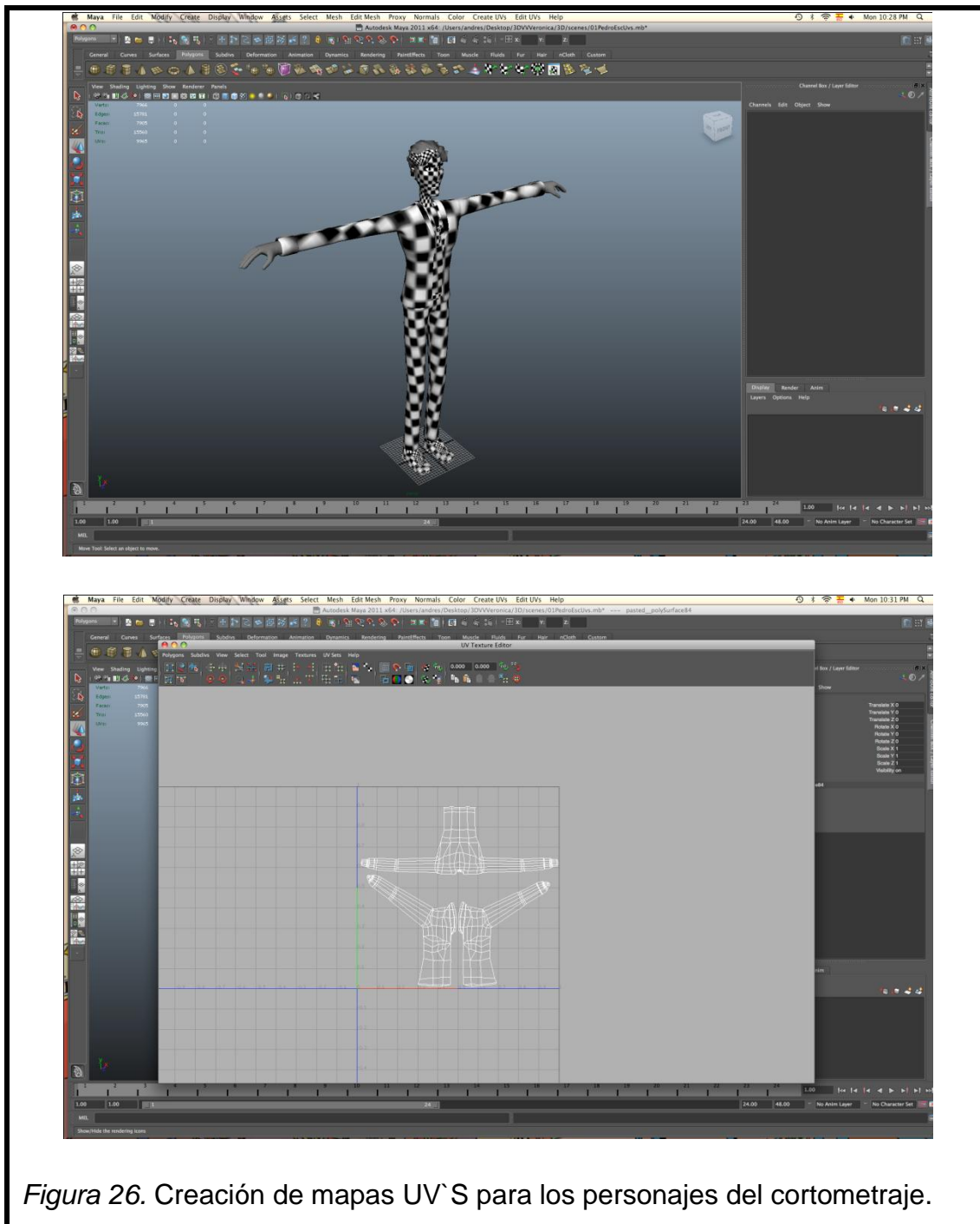


Figura 25. Creación del rostro del Personaje.

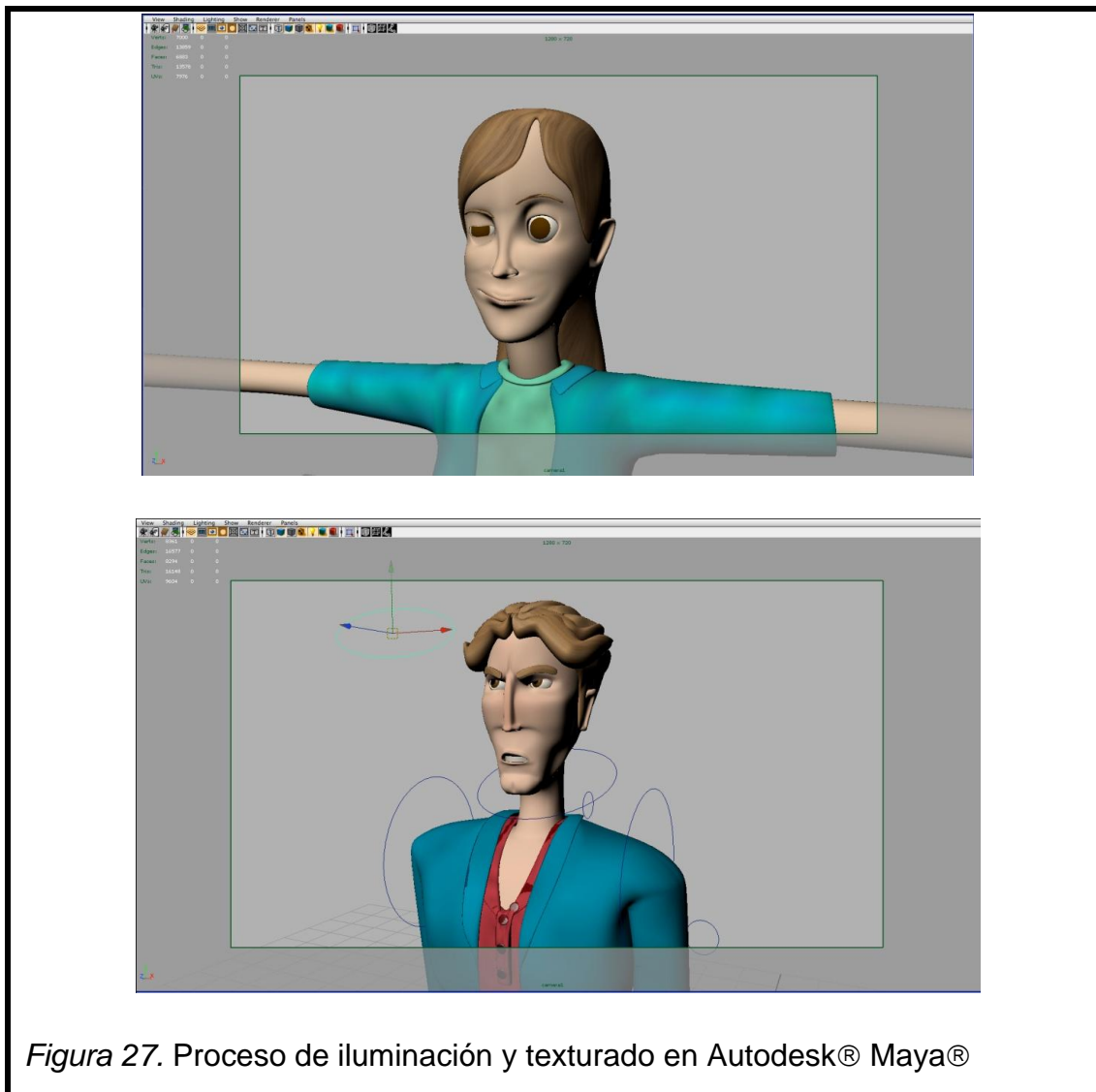
4.2 UV'S Y TEXTURAS

En este proceso hacemos que nuestra geometría 3D creada esté lista para ser texturada, para esto realizamos el proceso de Mapeo UV's donde alistamos nuestra geometría para que pueda ser luego texturada fácilmente. Utilizamos texturas reales que las vamos creando con la ayuda de Adobe® Photoshop®.



4.3 ILUMINACIÓN

Texturizado nuestros personajes, procedemos a crear la iluminación para crear distintos ambientes en la historia. La iluminación planteada es una iluminación realista, una iluminación disponible, mas no de estudio sino que se recrea con los recursos que se tienen disponibles de la realidad.



4.4 RIGGING Y SKINNING

En este proceso creamos los esqueletos y controles de los personajes (rigging) y “pintamos” las geometrías de nuestros personajes (skinning) para poder definir la influencia del esqueleto en la geometría del personaje y que al momento de la animación esta sea óptima. Además creamos un rigging realista en cada personaje ya que nuestra historia toma muchas referencias de la realidad por lo que un rigging más *cartoon* no tendría fin o sentido ya que la historia no tiene un propósito de ser cómico o gracioso que es lo que generalmente es el estilo *cartoon* creado a través de *gags* o chistes. Como se ha planteado anteriormente la historia es un drama juvenil y tiene referentes de la realidad.

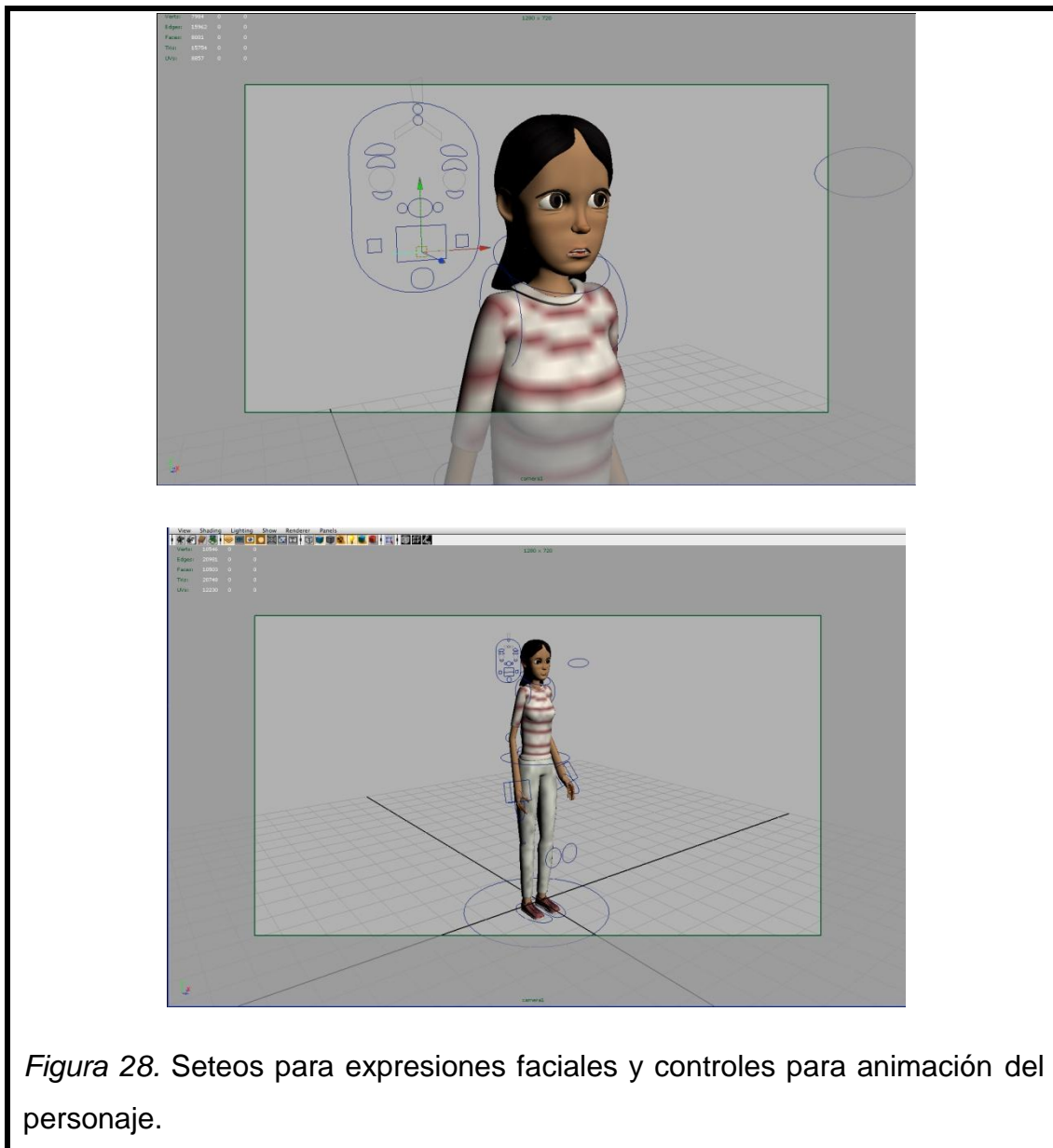


Figura 28. Seteos para expresiones faciales y controles para animación del personaje.

4.5 ANIMACIÓN

En este proceso utilizamos como guía el storyboard y creamos primero posiciones clave para luego entrar específicamente en posiciones secundarias, esto nos permitirá hacer una mejor animación. También es importante planificar las duraciones de las secuencias animadas para poder tener animaciones más creíbles en tiempo o duración.

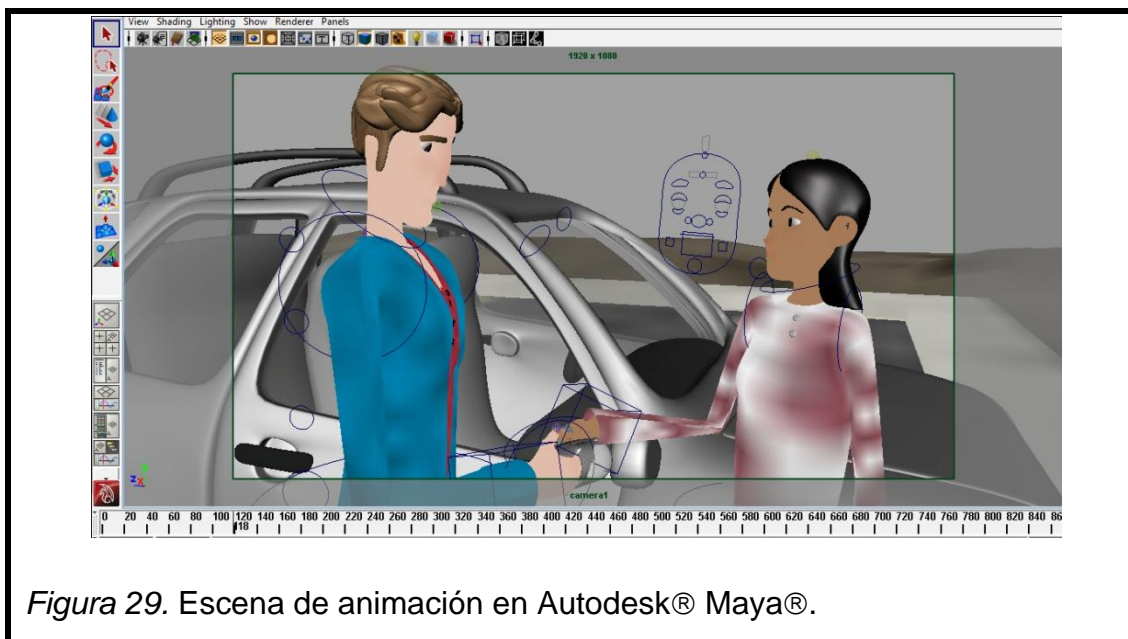


Figura 29. Escena de animación en Autodesk® Maya®.

4.6 POSTPRODUCCIÓN

En este paso tomamos todos nuestros renders y los juntamos en capas para realizar la composición final de nuestras secuencias animadas. Para esto utilizamos el software Adobe® After Effects®. La intención es crear los ambientes finales de cada secuencia sin necesidad de que todo esto lo solucione el programa de 3D, puesto que los programas de composición digital nos permiten controlar el look final del cortometraje de manera mucho más amplia y más rápida.



Figura 30. Escena de composición en Adobe® After Effects®

4.7 EDICIÓN

En la edición juntamos todas las tomas del cortometraje y sonorizamos mediante efectos que podemos conseguir en Internet o grabarlos si fuera necesario. La música por su parte es incidental y también se la puede conseguir en Internet descargándola o grabando una banda sonora ideal para el cortometraje.

El producto final obtenido es un cortometraje de animación en formato HD, de 1920 x 1080 de resolución y puede ser vista en el DVD adjunto a este documento.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La preocupación hacia los más jóvenes sobre los riesgos y malos usos sobre las nuevas tecnologías deben tomarse desde una perspectiva de prevención. Los estudios han demostrado que la mayor parte de usuarios menores de edad no se encuentran en situaciones de peligro pero es importante dar a conocer los riesgos que estos implican.
- Es necesario crear iniciativas e incentivar la difusión de proyectos relacionados al tema. Sin bien es cierto que ya se han venido dando en otros países como España, en el Ecuador los estudios referentes a las nuevas “Generaciones Interactivas” están empezando, ya existen primeros estudios sobre estas Generaciones y su reacciones ante las nuevas tecnologías de la información, sin embargo hay mucho por difundir sobre este tema ya que como se ha mencionado en la investigación estos malos usos o riesgo pueden irse modificando o apareciendo nuevos malos usos conforme avance la tecnología.
- Los medios audiovisuales son un recurso que puede ser bien recibido por los niños y adolescentes para conocer más sobre este tema. Es importante que las iniciativas no solo vengan de estudios e investigaciones sino que se las aplique además a los medios audiovisuales, interactivos, visuales.
- Los beneficios de estas herramientas serán aprovechadas al máximo si se considera tanto su uso seguro como también un mayor conocimiento de los mismos. De esta forma una de las cuestiones claves a considerar es la protección del menor a riesgos y peligros que puedan implicar con el uso de estas herramientas de tal manera que una alternativa para dar a conocer este problema es a través de los medios audiovisuales.

- En el video presentado a los estudiantes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito se pudo determinar:
 - a) Conocer uno de los malos usos en las redes sociales que es el de no agregar, chatear y citarse a solas con desconocidos.
 - b) Reconocer en el video que el riesgo que más les impacto fue el de ser víctima de acoso sexual, ya que este riesgo, como se ha mencionado en la investigación, es el riesgo que más preocupa a los padres.
 - c) Los jóvenes encontraron la debilidad del personaje (autoestima y una actitud ingenua) con el fin de reflexionar sobre las causas que provocaron que corra este tipo de riesgo.
 - d) Los jóvenes que no conocían previamente del tema pudieron conocer más de esta problemática social a través de la proyección audiovisual.
 - e) Ser víctima de situaciones de riesgo debido al mal uso de las redes sociales no fue la principal respuesta de los jóvenes a la problemática, mas bien, enfocaron sus respuestas a una perspectiva preventiva.
(Ver anexo 5).

5.2 RECOMENDACIONES

- Es importante tener muy claro un plan de tiempo de producción para la realización de proyectos audiovisuales ya que ayudará a evitar problemas a futuro en la creación del proyecto.
- Es recomendable que instituciones educativas universitarias se interesen más en el estudio de este tipo de temas ya que en ciertos puntos resultó difícil encontrar el material investigativo por lo que se tuvo que recurrir a estudios hechos en el extranjero.
- Para la realización de un proyecto establecido en un determinado tiempo es indispensable poner limitantes, ya que siempre se podrá mejorar el proyecto, pero es importante ser muy realista en la realización del mismo y cumplirlo en lo más efectivo posible.

- Puntos de vista y opiniones de otras personas con respecto al proyecto realizado ayudan a conocer más de la situación del mismo. Es recomendable tener diferentes puntos de vista de personas sobre un proyecto audiovisual para poder enriquecerse y mejorar en ciertas puntos que una sola persona a veces no considera importante.
- Es recomendable que tanto instituciones privadas, gubernamentales, ONGs, etc se interesen o tomen mas iniciativas al respecto en publicaciones de estudios y proyectos con el fin de prevenir este tipo de problemas en los más jóvenes.

REFERENCIAS

Alexa.com. (s.f.). *Alexa traffic rank Hi5*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de Alexa: <http://www.alex.com/siteinfo/hi5.com>

Alexa.com. (2011). *Alexa traffic rank Twitter*. Obtenido de Alexa: <http://www.alex.com/siteinfo/twitter.com>

Alexa.com. (2011). *Top Sites in Ecuador*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de sitio web de Alexa Internet, Inc: <http://www.alex.com/topsites/countries/EC>

Animec. (2012). *Animec*. Obtenido de <http://www.facebook.com/FestivalAnimecEcuador>

AnsonAlex.com. (26 de 07 de 2011). *AnsonAlex.com*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de Google Plus and Facebook user Statistics: <http://ansonalex.com/infographics/google-plus-and-facebook-user-statistics-overview-google-infographic/>

Arrington, M. (15 de 07 de 2006). *techcrunch.com*. Recuperado el 08 de 2011, de Odeo releases Twitter: <http://techcrunch.com/2006/07/15/is-twtr-interesting/100929984/>

Barroso, J. (2008). *Realización Audiovisual*. Madrid: Síntesis.

Bloomber Businessweek. (05 de 06 de 2012). Recuperado el 01 de 08 de 2011, de hi5 Networks, Inc.: Private Company Information - Businessweek: <http://investing.businessweek.com/research/stocks/private/snapshot.asp?privcapId=35787531>

Bringué, X., & Sádaba, C. (2011). *La Generación Interactiva en Ecuador*. Fundación Telefónica.

Bringué, X., & Sádaba, C. (2009). *La Generacion Interactiva en España*. Madrid, España: Editorial Ariel, S.A.

Bringué, X., & Sádaba, C. (2011). *Menores y Redes Sociales* (1era Edición ed.). Madrid, España: Foro Generaciones Interactivas.

Cámara, S. (2004). *El Dibujo Animado*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Carrión Gordón, H. (2010). *Redes sociales ¿Ambiente apto para menores?* . Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Centro de Investigación de la sociedad de la información IMAGINAR:

http://www.imaginar.org/docs/A_redes_sociales_menores.pdf

Castro, K., & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación. Historia y comulación de técnicas de producción*. Quito, Ecuador: Ediciones ABYA-YALA.

Choo, K.-K. R. (2009). *Online Child Grooming: A literature review on the misuse of social networking sites for grooming children for sexual offences*. Canberra, Australia: Australian Institute of Criminology.

Christakis, N., & Fowler, J. (2010). *Conectados : el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Madrid: Taurus.

CNN México. (23 de Marzo de 2011). *Facebook expulsa a 20,000 usuarios menores de 13 años cada día*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Cable News Network. Turner Broadcasting System, Inc:

<http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/03/23/facebook-expulsa-a-20000-usuarios-menores-de-13-anos-cada-dia>

Código Penal Ecuador. (1999). Obtenido de LIBRO I DE LAS INFRACCIONES, DE LAS PERSONAS RESPONSABLES DE LAS INFRACCIONES Y DE LAS PENAS EN GENERAL:

<http://www.miliarium.com/paginas/leyes/internacional/Ecuador/General/cp.pdf>

CONQUITO. (2004). *Población por edad y género*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Agencia Municipal de Desarrollo Económico CONQUITO:

http://conquito.org.ec/observatorio/index.php?option=com_content&view=article&id=46:poblacion-edad-y-genero&catid=15:eje-social&Itemid=55

Deitch, G. (2004). *Animation World Network*. Obtenido de Chapter 2: Animation -- What The Heck is It: <http://www.awn.com/genedeitch/gene-deitch-how-succeed-animation/part-one-how-you-should-do-it/chapter-2-animation-what->

Diario EL COMERCIO. (10 de Mayo de 2011). Ventajas y riesgos en el mundo virtual. *El Comercio Especial Usted y la Tecnología* , págs. 13-16.

Díaz, M. (30 de 01 de 2010). *Animación Artesanal*. Recuperado el 2012, de Tecnicas II: Animación Tradicional: <http://animacionartesanal.blogspot.com/2010/01/tecnicas-ii-animacion-tradicional.html>

DINAPEN. *Manual de Procedimientos*. Quito: Policia Nacional del Ecuador.

Ebert, R. (29 de 09 de 2010). *rogerebert.com*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de The Social Network: <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20100929/REVIEWS/100929984>

ecuadorinternetmarketing.wordpress.com. (2010 de 01 de 2010). *Facebook en Ecuador, pasa la barrera del 1 millón de usuarios*. Recuperado el 12 de 07 de 2012, de Internet Marketing en Ecuador: <http://ecuadorinternetmarketing.wordpress.com/2010/05/01/facebook-ecuador-supera-1-millon-usuarios/>

Efe, Madrid. (18 de 2 de 2010). *Facebook eleva a 14 años la edad mínima para entrar en su red española*. Recuperado el 12 de 7 de 2012, de elmundo.es: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/02/18/navegante/1266493878.html>

El Comercio. (29 de 07 de 2011). Info General. *El 80% de chicos de hasta 17 años ya tiene en sus manos un celular* (1), pág. 12.

El Comercio.com. (29 de Junio de 2010). *‘Los niños revelan datos personales cuando entran a las redes sociales’*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Diario EL COMERCIO de EDITORES ECUATORIANOS S.A.:

http://www.elcomercio.com/mundo/revelan-personales-entran-redes-sociales_0_289171129.html

El Comercio.com. (24 de 07 de 2011). *El comercio.com Tecnoogía*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de Google introdujo otro estilo de una red social: http://www.elcomercio.com/tecnologia/Google-introdujo-estilo-red-social_0_522547816.html

elnuevodia.com. (15 de 02 de 2011). *Jóvenes y redes sociales: claves del cambio egipcio*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de <http://www.elnuevodia.com/Xstatic/endi/template/imprimir.aspx?id=890961&t=3>

Facebook. (2011). *Ayuda a los adolescentes a usar Facebook con seguridad*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Facebook por Facebook, Inc: <http://www.facebook.com/safety/groups/parents/>

Facebook. (2011). *Estadísticas Facebook.com*. Recuperado el 09 de 2011, de <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

Florido, B. (28 de 12 de 2010). *Redes Sociales y Protección de Datos* . Obtenido de proteccionlegal.com: <http://www.proteccionlegal.com/proteccion-de-datos/articulos/160-redes-sociales-y-proteccion-de-datos.html>

Gordón, H. C. (09 de 2010). *Redes sociales: ¿ambiente apto para menores?* Recuperado el 07 de 2011, de www.imaginar.org: http://www.imaginar.org/docs/A_redes_sociales_menores.pdf

Haro, J. J. (23 de 05 de 2010). *Educativa: Redes Sociales en Educación*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de <http://jjdeharo.blogspot.com/2010/05/redes-sociales-en-educacion.html>

Heller, E. (2012). *Psicología del color Como actúan los colores sobre los sentiminetos y la razón*. GG.

HOY. (10 de Octubre de 2010). *Cuando Facebook se convierte en una adicción*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Diario HOY:

<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/cuando-facebook-se-convierte-en-una-adiccion-434681.html>

Info Desarrollo. (2011). *Info Desarrollo*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de NUEVARED.org: <http://www.infodesarrollo.ec/noticias/software/1262-facebook.html>

INTECO Estudio sobre fraude a través de Internet. (2010). *Estudio sobre fraude a través de Internet*.

INTECO Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres. (2009). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. España: Observatorio de la seguridad de la información.

INTECO Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información de las redes sociales online. (2009). *Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información de las redes sociales online*. España: Observatorio de la seguridad de la información.

INTECO Guía legal sobre cyberbullying y grooming. (2009). *Guía legal sobre cyberbullying y grooming*. España: Observatorio de la seguridad de la información.

INTECO Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo. (2009). *Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo*. España: Observatorio de la seguridad de la información.

INTECO Redes Sociales, Menores de Edad y Privacidad en la Red. *Redes Sociales, Menores de Edad y Privacidad en la Red*.

Internet Grooming. (2010). *Internet Grooming Relato de casos de Grooming*. Recuperado el 01 de 09 de 2011, de Casos de grooming: <http://www.internet-grooming.net/casos-6.html>

Kuang, C. (10 de 05 de 2010). *Infographic of the Day: Privacy on Facebook Is Vanishing*. Recuperado el 12 de 06 de 2012, de Fast Company:

<http://www.fastcompany.com/1642858/infographic-of-the-day-privacy-on-facebook-is-vanishing>

LaRepublica.pe. (10 de 02 de 2010). *LaRepublia.pe*. Obtenido de Bruselas culpa a redes sociales de descuidar privacidad de niños:
<http://www.larepublica.pe/10-02-2010/bruselas-culpa-redes-sociales-de-descuidar-privacidad-de-ninos>

Latorre, J. A. (2011). *Ciberbullying, Guía de recursos para centros educativos en casos de ciberacoso*. Madrid, España: Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid.

LÍDERES. (29 de Abril de 2009). *En Ecuador, 3 000 twitteros registra tres horarios favoritos para uso del Twitter*. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de LÍDERES, producto editorial del Grupo EL COMERCIO:
<http://www.revistalideres.ec/2009-08-17/Marketing/EI-Especialista/LD090817P11MKTWITTER.aspx>

Markka. (12 de 2007). Opiniones 2007 Publicidad: Andrés Ontaneda. *Markka*, 54-55.

O'Connell, R. *A typology of child cybersexploitation and online grooming practices*. University of Central Lancashire. Lancashire: Cyberspace Research Unit.

PantallasAmigas.net. (2011). *tecnoadccion.es*. Obtenido de Consejos para evitarlas: <http://www.tecnoadccion.es/consejos.html>

R. Del Rey, J. Flores, M. Garmendia, G. Martínez, R. Ortega, O. Tejerina (2011), *Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying*. Eusko Jaurlaritz

realidadvirtual.com. (30 de Marzo de 2005). *¿Que es la realidad virtual?*
Recuperado el 27 de Junio de 2011, de [realidadvirtual.com](http://www.realidadvirtual.com):
<http://www.realidadvirtual.com/que-es-la-realidad-virtual.htm>

RottenTomatoes.com. (2010). *RottenTomatoes.com*. Obtenido de The social Network: <http://www.rottentomatoes.com/m/the-social-network/>

Sciretta, P. (02 de 01 de 2011). *Slash Film*. Recuperado el 01 de 08 de 2011, de Quentin Tarantino's Favorite Movies of 2010:

<http://www.slashfilm.com/quentin-tarantinos-favorite-movies-2010/>

Scribd. (2007). *Como se estructura un cortometraje*. Obtenido de

<http://www.scribd.com/doc/34431215/Como-se-estructura-un-cortometraje>

Socialbakers.com. (2011). *Ecuador Facebook Statistics, Penetration,*

Demography. Recuperado el 27 de Junio de 2011, de Socialbakers por

Socialbakers Ltd.: <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/ecuador>

Socialbakers.com. (2012). *Ecuador Facebook Statistics, Penetration,*

Demography. Recuperado el 12 de 07 de 2012, de Socialbakers por

Socialbakers Ltd.: <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/ecuador>

Últimas Noticias. (8 de 08 de 2011). Ojo con el ciberchoreo. *Actualidad Últimas Noticias*, pág. 2.

Últimas Noticias Sucesos. (14 de 06 de 2011). "Amigo de red social me violó" Presunto abuso sexual a una adolescente. *Últimas Noticias*, pág. 8.

Universia México. (31 de 01 de 2011). *Universia México Noticias*. Obtenido de Sexting, puerta al abuso en redes sociales: ITESM:

<http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2011/01/31/785768/sexting-puerta-abuso-redes-sociales-itesm.html>

Venture Beat. (2011). Obtenido de Hi5 becomes a top ten online game site:

<http://venturebeat.com/2011/04/20/hi5-becomes-a-top-ten-online-game-site/>

Villafañe, J., & Minguez, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.

washingtonpost.com. (29 de 06 de 2011). *Business Washington Post*.

Recuperado el 01 de 08 de 2011, de Google's social network Google plus takes aim at Facebook, but will it work?:

http://www.washingtonpost.com/business/googles-social-network-google-plus-takes-aim-at-facebook-but-will-it-work/2011/06/29/AGNARArH_story.html

Zauzich, I. (21 de Marzo de 2011). El código de ética se amplía a la Internet. *LÍDERES* , pág. 24.

Zayan, J. (25 de 01 de 2011). *Egypt braces for nationwide protests*.

Recuperado el 01 de 08 de 2012, de

<http://www.google.com/hostednews/afp/article/ALeqM5hP30nA0bbEaHZKjlpUKhdHxoN8Cg?docId=CNG.95111380dfbe35f8a08d6124c5e915e8.71>

ANEXOS

ANEXO 1**Guión Literario**

Cortometraje: Vidas Virtuales : Verónica

Esc 1. / Parque del barrio/ día

Verónica camina por el parque y ve a Fernanda y una amiga sentadas en una banca viendo sus celulares. Verónica se aproxima y les saluda. Fernanda y su amiga miran la ropa de Verónica, Fernanda le dice algo al oído a su amiga y se ríen. Verónica se aleja mirándolas con un poco de envidia.

Esc 2. / Cuarto de Verónica / día

Verónica entra a su cuarto y enciende su computador. Hace clic en su cuenta de red social, fotos, la barra de porcentaje empieza a aumentar con el mensaje: “subiendo fotos”. Toma un catálogo y mira con entusiasmo la foto de una cámara. Verónica la mira muy entusiasmada.

Esc 3. / Parque principal/ día

Verónica toma fotos de los alrededores del parque con su celular. Fernanda pasa caminando y se acerca a Verónica saludándole. Verónica le saluda sonriendo. Fernanda le indica que le gusta su cámara celular. Verónica le indica sus fotos agradecida. Fernanda las mira y le felicita a Verónica.

Fernanda saca de su mochila una cámara parecida a la que vio en el catálogo. Fernanda le entrega. Verónica queda muy impresionada al verla. Fernanda le indica que la encienda. Verónica la enciende con mucha curiosidad. Verónica apunta la cámara a una dirección.

Esc 4. / Cuarto de Verónica / día

Verónica mira muy entusiasmada las fotos de una cámara en su monitor de su computador. Se escucha un mensaje de chat. Verónica mira hacia la esquina del monitor. Se abre un mensaje en el chat y aparece la foto de Fernanda junto al mensaje.

Fernanda

Hey! Tienes que ir al taller de fotografía el verano va a estar buenísimo.

Verónica

Si de ley quiero ir pero... ¿como hiciste para conseguir la cámara?.

Fernanda

Trabajé el verano... veras tenemos que ir al taller

Verónica

Yo quiero ir de ley voy a pedirle a mis papis

Fernanda

Si! Habla con ellos

Verónica

seguro les voy a decir... voy a conseguir como sea

Fernanda

Esa es! Asoma el fin de semana para ver que se hace, nada de alcohol eh!

Verónica

OK ahí nos vemos.

Se enciende un mensaje, Verónica mueve el cursor y abre el buzón. Aparece un cuadro que muestra solicitud de amistad de Pedro. Verónica mira con extrañeza el monitor y duda por un rato. Hace clic en la petición.

Esc.5 / Cuarto de Verónica / noche

Verónica escribe viendo con un poco de extrañeza al monitor.

Pedro

Hola fer a los años

Verónica

Hola ¿quien eres? No se de donde te conozco.

Pedro

¿como estás? Éramos amigos en el hi5 te acuerdas intercambiábamos música

Verónica da un clic en la foto de Pedro, esta se maximiza. Verónica mira con un poco de extrañeza luego sonrío viendo la foto de Pedro. Pasa al Chat.

Verónica

A si ya me acorde, como estas, no te he conocido en persona

Pedro

bien, como has estado que es de tu vida?

Verónica

Bien acabando clases y tu

Pedro

pues haciendo de todo un poco, trabajando, estudiando, viajando....

Pedro

hey, vi tus fotos de tu álbum de la ciudad me gustaron deberías subir mas ☺.

Verónica

gracias :)

Pedro

y te sigue gustando el rock

Verónica

claro es lo que mas oigo

Pedro

Dame tu alias para agregarte al sms

Verónica

Fer98_03 cual es el tuyo?

Pedro

Pedro.suarez.84

Pedro

¿y en que parte estás viviendo?

Verónica

es por el nuevo Shopping

Pedro

que lejos y como haces para ir al colegio, seguro duermes full en el viaje

Verónica

pues si jajay

Pedro

estaba viendo las fotos, a no pues estrenando nueva casa.

Verónica

Si recién me pase todavía sigo desempacando y.....

Pasa un tiempo, Verónica escribe y mira el monitor sonriendo

Pedro

Son muy buenas tus fotos no sabia que te gustaba la fotografía

Verónica

Si me gusta bastante

Pedro

seria genial salir uno de estos días no se.... ¿puedes en esta semana?

Verónica

oh que lindo no puedo estoy a full con lo del cole

Pedro

Todo bien

Pedro

Creo que tienes mucho talento en la fotografía sigue así

Verónica

Gracias ya voy a subir mas

Pedro

soy tu fan numero uno espero pronto esas fotos

Verónica

gracias

Esc.6 / Pasillo casa, cuarto de Verónica / noche

Verónica termina de subir las escaleras y llega al pasillo que le conduce a su cuarto, esta muy mareada. Mientras avanza regresa a ver al cuarto de sus padres un poco asustada. Verónica camina muy sigilosamente y mareada sin hacer ruido.

Al llegar a su cuarto suspira regresando a ver el cuarto de sus padres. De repente siente un malestar y corre al baño. Se acerca al lavabo y vomita. Se ve en el pasillo que se prende la luz del cuarto de sus padres.

Verónica mareada esta sentada en el suelo del baño. Verónica oye pasos que se acercan y regresa a ver asustada. Su madre en la entrada del baño la mira muy enojada.

Esc.7 / Parque del barrio / día

Verónica se acerca y saluda un poco avergonzada a Fernanda, que está sentada en un asiento del parque. Fernanda en su asiento le regresa a ver con una sonrisa burlona y regresa a ver otra vez su celular. Verónica con extrañeza mira el teléfono de Fernanda y luego la mira con una expresión de inquietud.

Fernanda sigue viendo su teléfono con una risa burlona y luego se hecha a reír. Verónica la sigue viendo con extrañeza. Fernanda sigue riéndose y luego mira a Verónica, deja de reírse y le acerca su teléfono. Verónica mira una foto suya borracha en la fiesta. Verónica la regresa a ver avergonzada. Fernanda se sigue riendo. Verónica avergonzada y un poco enojada la mira.

Fernanda saca su cámara y la indica con sus manos preguntándole si ya la tiene. Verónica avergonzada le niega con la cabeza. Fernanda se levanta del asiento y le abraza de un lado dándole una palmada de ánimo, ambas caminan hacia la calle.

Esc.8 / Comedor de la casa de Verónica / día

Verónica y sus padres están sentados en el comedor. Verónica ansiosamente mira a sus padres. Sus padres observan seriamente el catálogo de fotografía donde se muestra una cámara.

Verónica los espera con inquietud mirando a sus padres. Los padres miran el catálogo, luego se regresan a ver y luego le niegan con la cabeza mirando a Verónica. Verónica muy enojada se levanta y toma el catálogo y sale del comedor enojada. Sus padres siguen serios y se regresan a ver. Su madre se levanta, luego su padre, salen del comedor siguiendo a Verónica un poco preocupados.

Esc.9 / Cuarto de Verónica / noche

En la pantalla del monitor de Verónica que muestra la cámara. Verónica con tristeza la mira. Se escucha un mensaje de chat. Verónica con un poco de extrañeza mira el monitor, luego sonrío.

Pedro

Te haces la ocupada y ya no paras ni bola

Verónica

Hola lo que pasa es que mis papis no me quieren ayudar con la cámara

Pedro

¿necesitas dinero? He oído que hacer malabares en los semáforos da plata bueno.. Eso me han dicho ;)

Verónica

Chistoso, tampoco pues.. :p

Pedro

Vende tus cosas por Internet seguro te compran

Verónica

Tu crees?

Pedro

Bueno solo decía.. Tranquila ya se le pasará a tus padres

Verónica

Si esperemos que si

Pedro

¿vas al ciclopaseo?

Verónica

Si ahí nos vemos ☺

Verónica sonríe viendo el monitor, luego apoya su cabeza y mira preocupada a otro lado. De repente mira su reproductor de música y luego su consola de video juegos. Los mira con un poco de extrañeza pero luego baja su mirada y niega con la cabeza. Regresa a su computador y revisa su correo.

Esc.10 / Comedor de la casa de Verónica / día

Verónica y sus padres están sentados en el comedor. Los padres de Verónica miran un poco sorprendidos las fotos del teléfono de Verónica. Verónica los mira sonriendo un poco y con seriedad.

La madre de Verónica le alcanza un reporte de sus notas. Verónica las observa preocupada, luego con sus manos insiste que le compren la cámara. Sus padres le niegan con la cabeza y le indican el reporte. Verónica lo mira de nuevo y los regresa a ver afirmando con la cabeza. Los padres le sonríen con un poco de seriedad.

Esc.11 / Cuarto de Verónica / día

Verónica mira el catálogo donde está su cámara con entusiasmo. Fernanda revisa unos libros de Verónica en uno de los muebles. Verónica mira unos libros, los toma y lo lleva a su escritorio. Fernanda lleva unos libros en la mano y se sienta alado. Fernanda le indica una página de su libro.

Esc.12 / Pasillo casa, cuarto de Verónica / día

Verónica camina por el pasillo con unos libros feliz. Después mira su reporte de notas y todas tienen buenas calificaciones.

Verónica entra en su cuarto feliz pero de repente mira asustada. Sus padres la miran muy enojados. Verónica mira asustada la pantalla de su computador. En la pantalla se muestran imágenes de su reproductor y su consola de videojuegos a la venta. Verónica triste baja su mirada.

El cuarto de Verónica se encuentra sin su computador, videojuegos, fotos y pósters que rodeaban las paredes. Verónica desde su escritorio mira a su madre enojada. Su madre toma del mueble de la cama su catálogo de fotografía Verónica se acerca para quitárselo. Su madre lo rompe y lo arroja a la basura, luego se retira de la habitación. Verónica mira triste su catálogo en la basura.

Esc. 13 / Cuarto de Verónica / día

Verónica triste en su cuarto chata con Pedro a través de su celular.

Pedro

Hey! Fer como estás!

Verónica

No muy bien, mis padres ya no quieren saber nada de la cámara

Pedro

Que terrible.. ¿sigues sin dinero?

Verónica

Si ya no se que hacer

Pedro

No te sientas mal, mi prima tiene una pastelería y necesita de alguien que le ayude los fines de semana.

Verónica preocupada luego sonrío.

Verónica

¿en serio? Sería buenísimo.

Pedro

Te lo voy a recomendar

Verónica

Gracias Pedro ☺

Pedro

De nada, no te preocupes ¿quieres ir al cine para olvidar todo esto? Podemos hablar de todo lo que te preocupa, vamos yo invito.

Verónica

¿en serio? Vamos

Pedro

En donde vives te paso viendo

Verónica

En la calle b y padilla es una casa de techo verde con rejas....

Esc. 14 / Calle / día

Verónica en la calle espera a Pedro. Recibe un mensaje en su celular.

Fernanda

¿vas a salir con él? ¿estás segura?

Verónica

Si he salido antes con él tranquila

Fernanda

Pero no lo conoces, apenas sabes quien es el , apenas lo has visto

Se oye un auto que se acerca y se detiene. Verónica regresa a ver y sonrío. Pedro le sonrío desde el auto.

Esc. 15 / Estacionamiento parque / noche

Pedro y Verónica están sentados fuera del auto. Pedro le ofrece alcohol a Verónica esta un poco enojada. Verónica luego sonrío y le acepta. Pedro sonrío y va a la parte trasera de auto .

Verónica sigue bebiendo y se mareo un poco. Verónica revisa sus mensajes de su celular.

Verónica

Hey conseguí el trabajo ahora si por fin

Fernanda

Que bueno y que te dijeron tus padres?

Verónica mira preocupada su teléfono. Pedro regresa y le ofrece otro vaso. Verónica le agradece y le indica que quiere irse. Pedro se enoja un poco. Verónica intenta abrir la puerta y está cerrada. Pedro se acerca y le ofrece un vaso. Verónica se aparta y le niega enojada.

Mareada intenta salir del estacionamiento. Pedro la agrarra del brazo muy fuerte y le lastima. Verónica se enoja mucho e intenta soltarse. Pedro se acerca a Verónica intentando besarla. Verónica le golpea en la cara. Pedro la suelta y la golpea. Verónica cae al suelo. Pedro se acerca con ira y Verónica muy aterrada extiende sus manos para protegerse.

Esc. 16 / Int / DIA / Habitación de Verónica.

Verónica muy triste habla con fernanda en el chat.

Fernanda

Tienes que decirle a tu padres, no tengas miedo


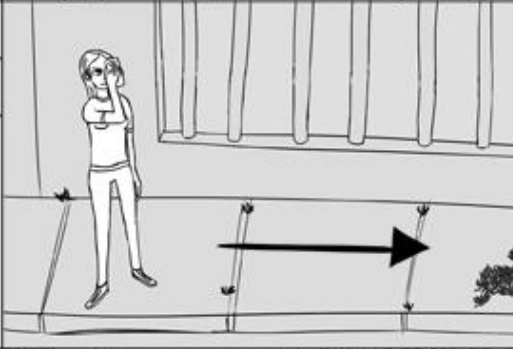


Esc. 17 / Int / DIA / Habitación de Verónica.

Verónica entra a su cuarto y revisa el inbox. Verónica seria revisa una noticia que le envió Fernanda. Verónica seria se levanta rápidamente y sale de su cuarto.




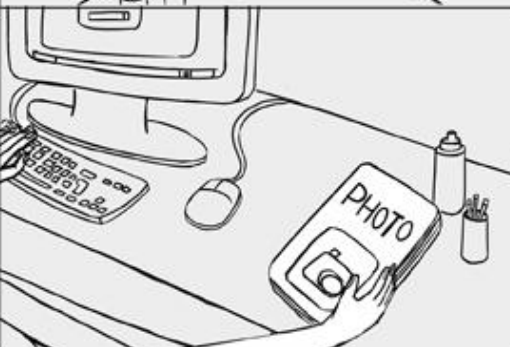
En la pantalla se muestra que Pedro ha sido detenido por delitos de acoso.





ANEXO 2

Guión Técnico
Cortometraje: Vidas virtuales: Verónica




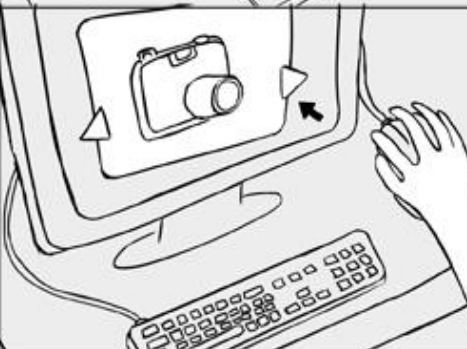
Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica camina por la calle distraída. Mira hacia arriba y se detiene. Saca su teléfono celular y lo apunta hacia arriba</p>	Inicia música ambiente
			<p>PG Picado de Verónica</p> <p>Verónica toma la foto y la regresa a ver en su teléfono, luego camina por la calle saliendo de cuadro</p>	
			<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica en el parque camina revisando su teléfono, luego saluda a alguien, sale del cuadro caminando</p>	
			<p>Aperece Texto</p> <p>Se hace un desenfoco dando paso al texto</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Fernanda Fernanda escribe un mensaje y y regresa a ver a Verónica.	Música Termina
			PM de Verónica y Fernanda Veronica entra en cuadro, se sienta Fernanda le indica su nuevo celular a Verónica, ella lo toma y lo mira. Fernanda señala en la pantalla.	
			PG de Verónica y Fernanda Verónica conversa con Fernanda un poco preocupada	
			PG de Verónica Verónica entra a su habitación contenta con su celular y se sienta en su escritorio	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PM Picado de Verónica</p> <p>Verónica abre una ventana de su navegador y hace click en una opción de su red social.</p>	
			<p>PDetalle de la pantalla</p> <p>Aparece una barra que indica "Subiendo Fotos"</p>	
			<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica alegre se acomoda hacia atrás y luego mira un catálogo.</p>	Inicia Música
			<p>PP de Verónica</p> <p>Verónica toma el catálogo de fotos</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Verónica Verónica revisa el catálogo y pasa las páginas.	
	Tiempo		PP Picado del catálogo Verónica pasa las páginas y se detiene en una.	
	Tiempo		PP de Verónica Verónica sonriendo mira el catálogo.	
	Tiempo		PPP de Catálogo Se muestra la imagen de una cámara.	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica entra en cuadro con la cámara en sus manos. Se detiene y mira hacia arriba apuntando la cámara.</p>	
			<p>PP del celular</p> <p>Se muestra la imagen.</p>	
			<p>PA de Fernanda y Verónica</p> <p>Verónica mira la foto. Fernanda entra en cuadro. Verónica regresa a ver y le enseña el teléfono. Fernanda mira y le felicita</p>	<p>Termina Música</p>
			<p>PA de Fernanda y Verónica</p> <p>Fernanda abre su maleta. Verónica mira sonriendo</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Fernanda Fernanda saca de la maleta la cámara.	
	Tiempo			
			PP del Verónica Verónica mira admirada la cámara.	
	Tiempo			
			PG picado de Fernanda y Verónica Verónica mira la cámara. Fernanda le indica una parte de la cámara. Verónica le mira sonriendo y mira la cámara admirada.	Inicia Música
	Tiempo			
			PP del monitor Se muestra la cámara del catálogo.	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Verónica Verónica observa entusiasmada la pantalla, después mira en otro lado de la pantalla	
	Tiempo		PD de la pantalla Aparece una ventana y Fernanda en el chat inicia una conversación	Termina Música
	Tiempo		PD de la pantalla	Inicia Música
	Tiempo		PD de la pantalla	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PD de la pantalla</p> <p>Veronica termina la conversación con Fernanda</p>	
	Tiempo		<p>PD de la pantalla</p> <p>Track de la cámara y Verónica hace click en la ventana de mensaje.</p>	
	Tiempo		<p>PD de la pantalla</p> <p>Se abre una ventana que muestra: Solicitud de amistad de Pedro.</p>	
	Tiempo		<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica mira el monitor con extrañeza</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica Veronica mira con extrañeza pero luego sonríe	
	Tiempo			
			PD de la pantalla Se muestra la imagen de Pedro	
	Tiempo			
			PD de la pantalla Track de la cámara y Verónica hace click en: Agregar a mis amigos. Fade out.	
	Tiempo			
			PM de Verónica Fade in. Verónica mira el monitor sonriendo	Termina música
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PD de la pantalla Pedroo inicia conversación en el chat	
			PD de la pantalla	
			PD de la pantalla Veronica termina conversación Fade out	
			PM de Verónica Fade in. Verónica mira el monitor sonriendo	Termina música





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PD de la pantalla	Inicia Música
	Tiempo		PD de la pantalla	
	Tiempo		PD de la pantalla	
	Tiempo		PD de la pantalla Verónica termina conversación con Pedro. Fade out	Termina Música





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PG de Verónica</p> <p>Verónica sube las escaleras mareada, intenta apoyarse en la pared y avanza hasta antes de la puerta lentamente y mareada.</p>	
	Tiempo		<p>PA de Verónica</p> <p>Verónica avanza despacio y se detiene antes de la puerta.</p>	
	Tiempo		<p>PP de Verónica</p> <p>Verónica alza su cabeza mareada y mira hacia el frente.</p>	
	Tiempo		<p>PM de la puerta</p>	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica Verónica mira asustada la puerta y camina despacio hacia el frente.	
	Tiempo			
			PG y PM de Verónica Veronica camina despacio y mareada mirando hacia la puerta	
	Tiempo			
			PM de Verónica Track de derecha a izquierda. Verónica continúa viendo la puerta e intenta mareada abrir la manija de la puerta de su habitación.	
	Tiempo			
			PM Verónica Verónica siente un malestar y se tapa la boca. Corre hacia la derecha.	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PG de Verónica Verónica corre hacia la otra puerta.	
	Tiempo		PG del Corredor Veronica abre la puerta rápidamente. Se enciende una luz en la primera puerta	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica regresa a ver mareada y asustada	
	Tiempo		PP de Mamá de Verónica La mamá de Verónica la mira enojada y seria.	

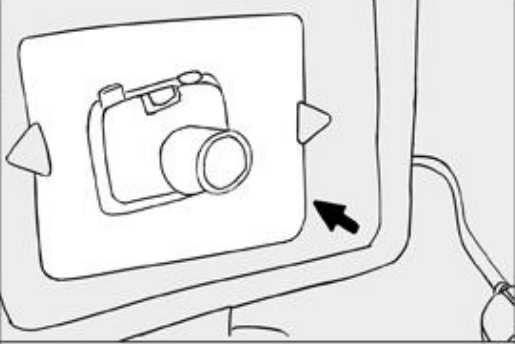



Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PG de Verónica y mamá de Verónica Verónica sentada en el suelo tapa su rostro con verguenza. Su mamá la mira enojada cruzada de brazos	
	Tiempo		PM de Verónica Veronica entra en cuadro y mira al frente con un poco de verguenza	
	Tiempo		PM de Fernanda Fernanda la regresa a ver y continúa escribiendo en su teléfono	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica la mira con un poco de inquietud	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Fernanda Fernanda la regresa a ver sonriendo y luego se hecha a reir.	
	Tiempo			
			PM de Veronica Veronica enojada y con inquietud mira a Fernanda	
	Tiempo			
			PM de Fernanda Fernanda deja de reirse y le acerca su teléfono	
	Tiempo			
			PP de Verónica Verónica toma el teléfono y con inquietud lo mira	
	Tiempo			


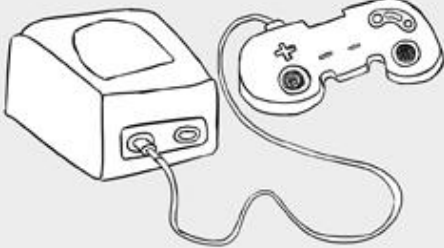
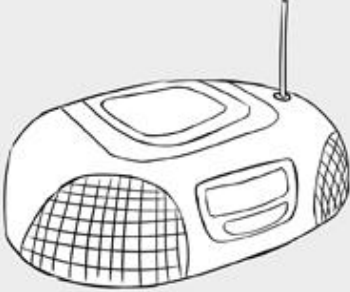

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de teléfono En la pantalla se muestra una foto de Verónica borracha en una fiesta.	
	Tiempo			
			PM de Fernanda Fernanda se hecha a reír.	
	Tiempo			
			PP de Verónica Verónica la mira enojada y avergonzada.	
	Tiempo			
			PM de Fernanda Fernanda saca de la maleta su cámara y le indica si ya la consiguió	Inicia Música
	Tiempo			




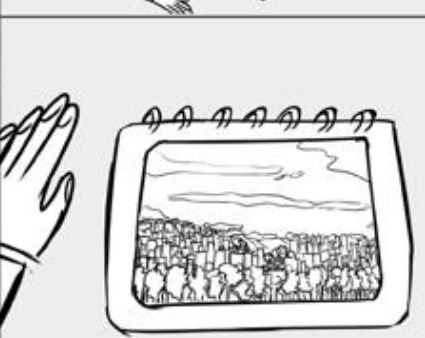
Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PG de Fernanda y Verónica</p> <p>Verónica niega con la cabeza y cruza los brazos. Fernanda se acerca y caminan hacia el frente saliendo de cuadro</p>	
			<p>PMC de Papá de Verónica</p> <p>Papá de Verónica mira seriamente.</p>	Termina Música
			<p>PP de catálogo</p> <p>Papá pone la taza de café en la mesa</p>	
			<p>PMC de Fernanda</p> <p>Fernanda mira entusiasmada el catálogo y regresa a ver a su padre.</p>	

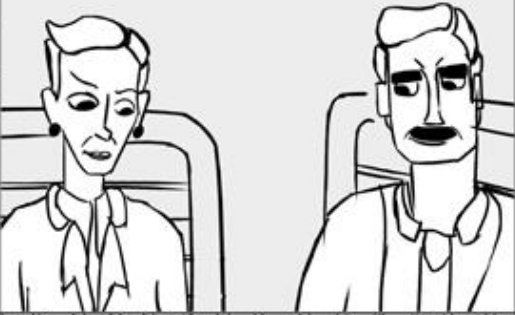

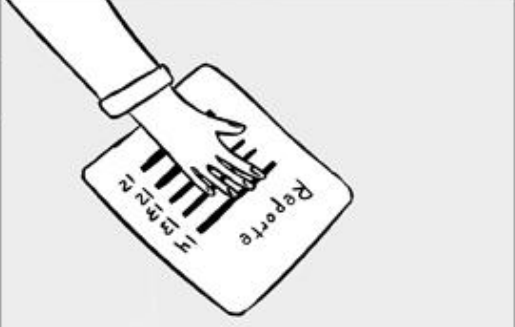

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Papá de Verónica Padre mira la foto del catálogo seriamente.	
	Tiempo		PM de Padres de Verónica Mamá de Verónica entra en cuadro, se sienta y mira seriamente al Papá.	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica asustada mira a sus padres	
	Tiempo		PM Padres de Verónica Madre de Verónica mira al Padre y le niega con la cabeza muy seriamente. Padre la mira seriamente y ambos regresan a ver a Verónica negándole con la cabeza.	

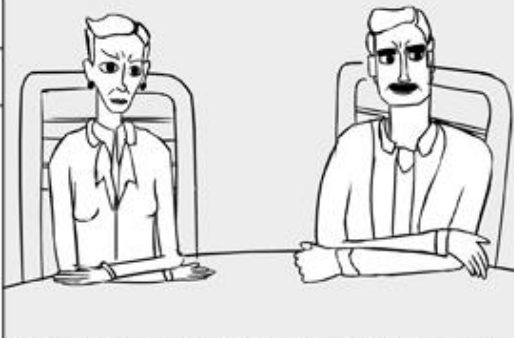



Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PP de Monitor computadora</p> <p>Se muestra la imagen de la cámara</p>	Inicia Música
	Tiempo			
			<p>PMC de Verónica</p> <p>Verónica mira el monitor preocupada. Luego mira con atención el monitor</p>	
	Tiempo			
			<p>PD de Monitor</p> <p>Pedro inicia conversación con Verónica</p>	
	Tiempo			
			<p>PD de Monitor</p>	
	Tiempo			

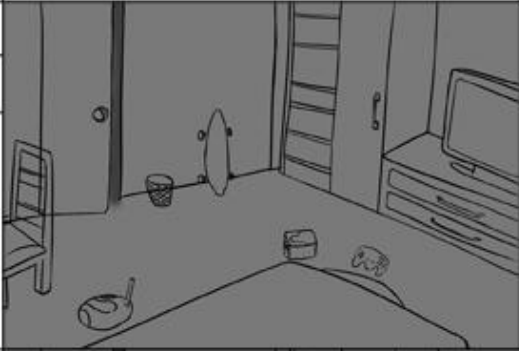

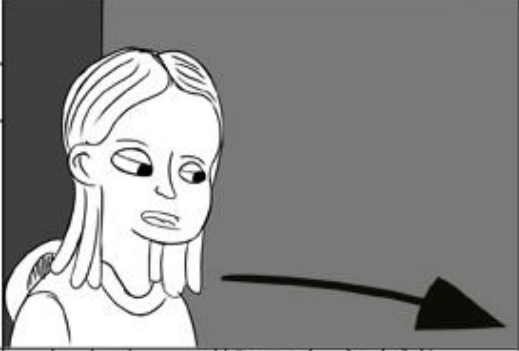

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PD de Monitor	
	Tiempo		PD de Monitor	
			PD de Monitor Verónica termina la conversación	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica regresa a ver con inquietud alrededor de su cuarto.	

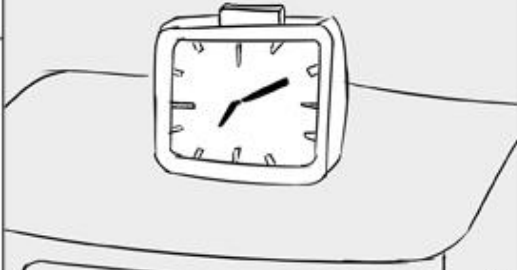



Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de audifonos y reproductor	
	Tiempo			
			PP de Consola de videojuego	
	Tiempo			
			PP de Radio	
	Tiempo			
			PM de Verónica Verónica regresa a ver con inquietud alrededor de su cuarto.	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PG de Verónica</p> <p>Verónica se levanta y niega con su cabeza, luego toma el cuaderno de fotos y sale del cuarto.</p>	
			<p>PM de Verónica</p> <p>Verónica mira a sus padres con inquietud y sonriendo.</p>	Termina Música
			<p>PM de Padres de Verónica</p> <p>Sus padres ven seriamente las fotografías de Verónica luego sonríen. La mamá pasa las fotos.</p>	
			<p>PP de Cuaderno</p> <p>La madre de Verónica pasa las hojas y se detiene en una de estas.</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PMC de Padres de Verónica</p> <p>Padres miran seriamente el cuaderno y miran a Verónica</p>	
	Tiempo		<p>PP de Verónica</p> <p>Verónica mira a sus padres con inquietud.</p>	
	Tiempo		<p>PP de Reporte</p> <p>La madre de Verónica le acerca el reporte de calificaciones.</p>	
	Tiempo		<p>PP de Verónica</p> <p>Verónica mira sorprendida y luego a sus padres. Verónica les insiste con sus manos.</p>	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Padres de Verónica Padres le niegan con la cabeza y les insiste con la mirada	
			PM de Verónica Verónica mira con inquietud y enojo sus notas.	
			PG de Habitación Verónica y Fernanda entran a la habitación riéndose.	Inicia Música
			PP de Verónica Verónica y Fernanda entran y se sientan. Fernanda abre un libro y le indica una página a Verónica	




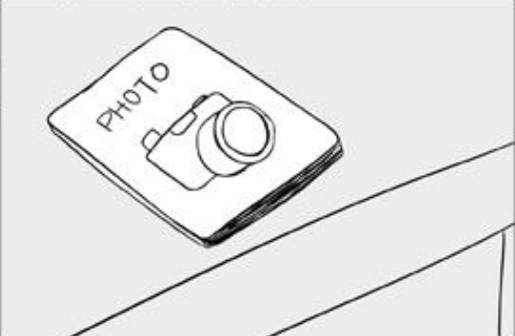
Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PG cuarto de Verónica Se abre la puerta del cuarto	
	Tiempo		PG de Verónica Verónica entra en el cuarto mareada y regresando a ver al corredor.	
	Tiempo		PMC de Verónica Verónica mira mareada al frente y continúa caminado despacio.	
	Tiempo		PG de Verónica Verónica duerme	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Reloj El reloj indica las 7 y 10	Termina Música
	Tiempo		PM de Veronica Verónica se despierta asustada.	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica corre asustada saliendo de su cuarto. La toma queda por unos segundos mostrando el teléfono.	
	Tiempo		PM de Verónica y Mamá Verónica corre por el pasillo. Su madre sube por las escaleras y enojada y sería la mira pasar. Su madre le indica su reloj con inquietud. Verónica baja corriendo.	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PM de Mamá de Verónica Madre enojada la mira baja y camina hacia la derecha.	
	Tiempo		PG y PM de Mamá. Madre entra al cuarto de Verónica y coloca una pila de ropa en el armario.	
	Tiempo		PG de Mamá Madre sale del cuarto, el teléfono de Verónica suena. Su mama se detiene y regresa a ver .	
	Tiempo		PM de Mamá Mamá de Verónica mira el teléfono enojada e intenta salir del cuarto pero luego mira hacia el teléfono sorprendida.	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PP de volante</p> <p>El celular sigue sonando, se ve unas hojas volantes.</p>	
	Tiempo			
			<p>PM de Mamá</p> <p>Madre toma las hojas volantes y las mira sorprendida.</p>	
	Tiempo			
			<p>PG de Verónica</p> <p>Verónica camina por el pasillo sonriendo mirando una hoja.</p>	
	Tiempo			
			<p>PM de Verónica</p> <p>Veronica continúa caminando</p>	
	Tiempo			

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Papel	
	Tiempo			
			PM de Verónica Verónica entra al cuarto sonriendo pero después se detiene mirando sorprendida.	
	Tiempo			
			PA de Padres Padres miran seriamente a Verónica.	
	Tiempo			
			PM de Verónica Veronica triste y enojada mira hacia el monitor.	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Monitor computadora Van pasando por el monitor los diferentes objetos a la venta	
	Tiempo			
			PG Padres y Verónica Papá de Verónica carga caja con el computador. Mamá mira enojada a Verónica. Verónica enojada mira a otra dirección.	
	Tiempo			
			PM de Mamá Madre regresa a ver al escritorio	
	Tiempo			
			PP de catálogo Se muestra el catálogo de fotos y el cuaderno de fotos de Verónica.	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica Verónica regresa a ver asustada a su mamá	
	Tiempo		PG Padres y Verónica Mamá de Verónica toma el catálogo y cuaderno y le entrega al papá. El papá sale del cuarto. Mamá le impide que Verónica pase.	
	Tiempo		PP de Mamá y Verónica Madre detiene a Verónica que la mira enojada.	
	Tiempo		PG de Verónica Verónica se sienta y se tapa la cara enojada.	Inicia Música





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de teléfono Pedro inicia la conversación	
			PMC de Verónica Verónica escribe en su teléfono triste.	
			PP de teléfono	
			PP de teléfono	





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de teléfono	
	Tiempo			
			PMC de Verónica Verónica mira el teléfono sonriendo.	
	Tiempo			
			PP de teléfono	
	Tiempo			
			PP de teléfono	
	Tiempo			





Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de teléfono	
	Tiempo		PM de Verónica Verónica mira al frente distraída, suena un mensaje en su teléfono.	Termina música
			PP de teléfono Fernanda inicia la conversación	
	Tiempo		PMC de Verónica Verónica mira a al frente con un poco de extrañeza	



Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PMC de Pedro	
	Tiempo		Pedro sonr�e a Ver�nica	
			PM de Ver�nica	
	Tiempo		Ver�nica mira a Pedro y sonr�e	
			PG de Pedro y Ver�nica	Inicia M�sica
	Tiempo		Ver�nica toma de un vaso. Pedro conversa con un vaso en la mano.	
			PM de Ver�nica y Pedro	
	Tiempo		Ver�nica mira distra�da y mareada a otro lado con el vaso luego toma y se lo regresa a Pedro quien se retira por la izquierda saliendo de cuadro.	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica Verónica escribe mareada en su teléfono	
	Tiempo			
			PP de Teléfono Verónica inicia la conversación	
	Tiempo			
			PM de Pedro y Verónica Verónica le niega con la cabeza y camina hacia la Puerta	
	Tiempo			
			PM de Verónica y Pedro Pedro la mira con extrañeza. Verónica intenta abrir la puerta.	
	Tiempo			

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica	
	Tiempo		Verónica intenta abrir la puerta pero esta asegurada.	
			PM de Verónica	Cambia Música
	Tiempo		Verónica mareada mira asustada la puerta	
			PM de Pedro y Verónica	
	Tiempo		Pedro camina por el otro lado y le ofrece un vaso. Verónica mareada le niega con la cabeza e intenta ir hacia la derecha.	
			PM de Verónica y Pedro	
	Tiempo		Pedro la detiene con un brazo e intenta besarla. Verónica enojada intenta soltarse	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			<p>PM de Verónica y Pedro</p> <p>Verónica empuja a Pedro y logra soltarse, sale de cuadro por la derecha.</p>	
	Tiempo		<p>PG de Verónica y Pedro</p> <p>Verónica mareada camina saliendo del estacionamiento Pedro le agarra del brazo fuertemente. Verónica intenta soltarse pero no puede</p>	Termina Música
			<p>Pedro alza su mano.</p>	
	Tiempo		<p>PG de Verónica</p> <p>Verónica triste y asustada espera un mensaje en el teléfono.</p>	

Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Verónica Verónica triste regresa a mira a su teléfono que está en el suelo	Inicia locución en off. Mensaje de cierre.
	Tiempo		PP de monitor Fernanda inicia conversación. Fade out	
	Tiempo		PG de Verónica Fade in. Fernanda se sienta y abre una ventana de computador	Inicia Música
	Tiempo		PM de Verónica Verónica escribe atenta frente al monitor	

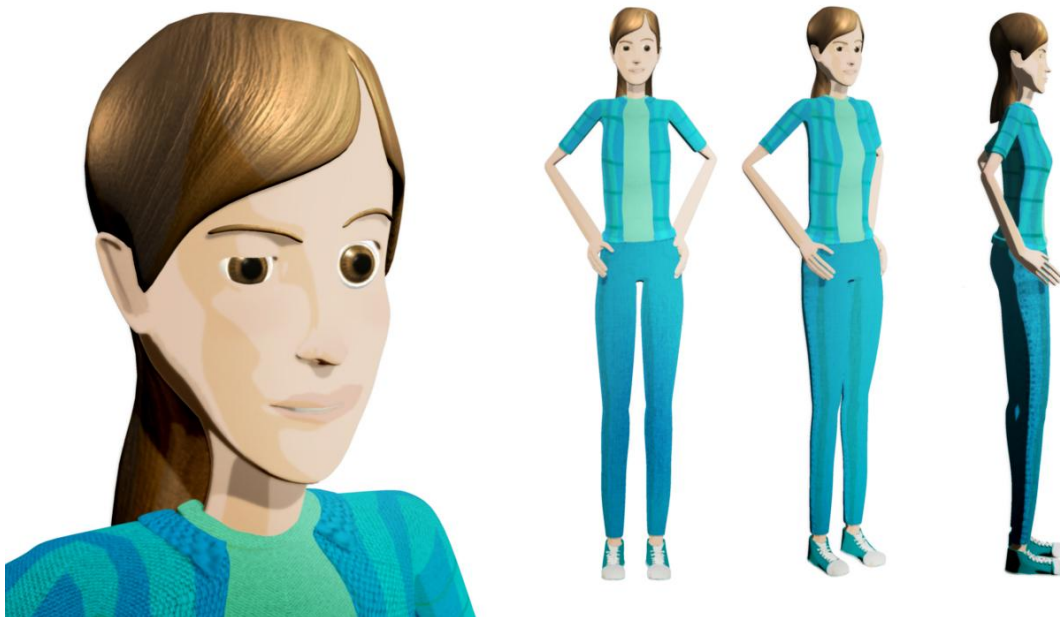
Sec.	Plano	Storyboard	Imagen	Sonido
			PP de Monitor	
	Tiempo			
			PP de noticia	
	Tiempo			
		FIN	Corte a negro	
	Tiempo			
		Créditos y Agradecimientos	Aparecen créditos y agradecimientos	Termina Música
	Tiempo			

ANEXO 3

VERÓNICA RENDER 3D



RERNANDA RENDER 3D



PEDRO RENDER 3D



MADRE VERÓNICA RENDER 3D

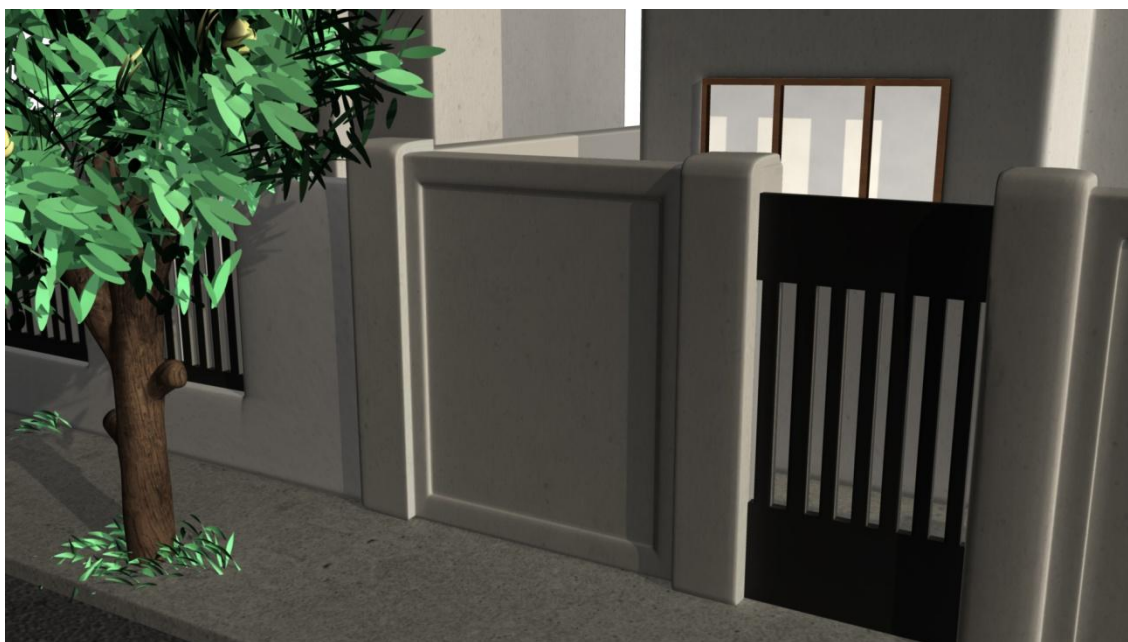


PADRE VERÓNICA RENDER 3D



ANEXO 4

ESCENARIOS RENDER 3D









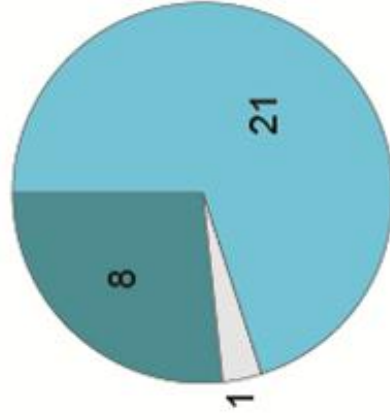
CORTOMETRAJE: VIDAS VIRTUALES: VERÓNICA **TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Fecha: Octubre 2012

Resultado de la presentación del video a los jóvenes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito.

Pregunta N ° 1

De los siguientes malos usos en las redes sociales: ¿Cuál fue el mal uso que se mostró en el video y cuál fue su mensaje?



■ Ser víctima de acoso sexual. (21)

■ Exponer a todo el público datos, información e imágenes en las redes sociales. (1)

■ No debo exponer a todo el público mis datos personales, imágenes e información. (8)

TOTAL: 30

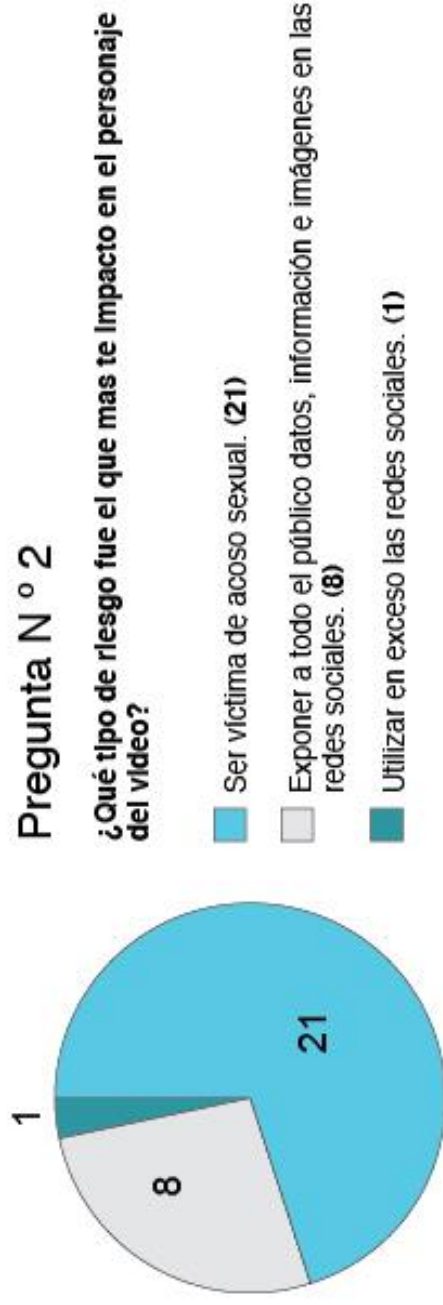
Análisis: El resultado muestra que el público entendió que tipo de mal uso se mostró en el video y su mensaje. Podemos ver que seguido de esta opción esta el exponer datos e información a todo el público. Esto pudo ser que en partes del video el personaje principal proporcionaba información al desconocido. Sin embargo, la primera respuesta la supera en mayoría y entendieron el mal uso agregar, chatear y citarse a solas con desconocidos lleva situaciones de riesgo en los jóvenes.

CORTOMETRAJE: VIDAS VIRTUALES: VERÓNICA

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Octubre 2012

Resultado de la presentación del video a los jóvenes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito.



TOTAL: 30

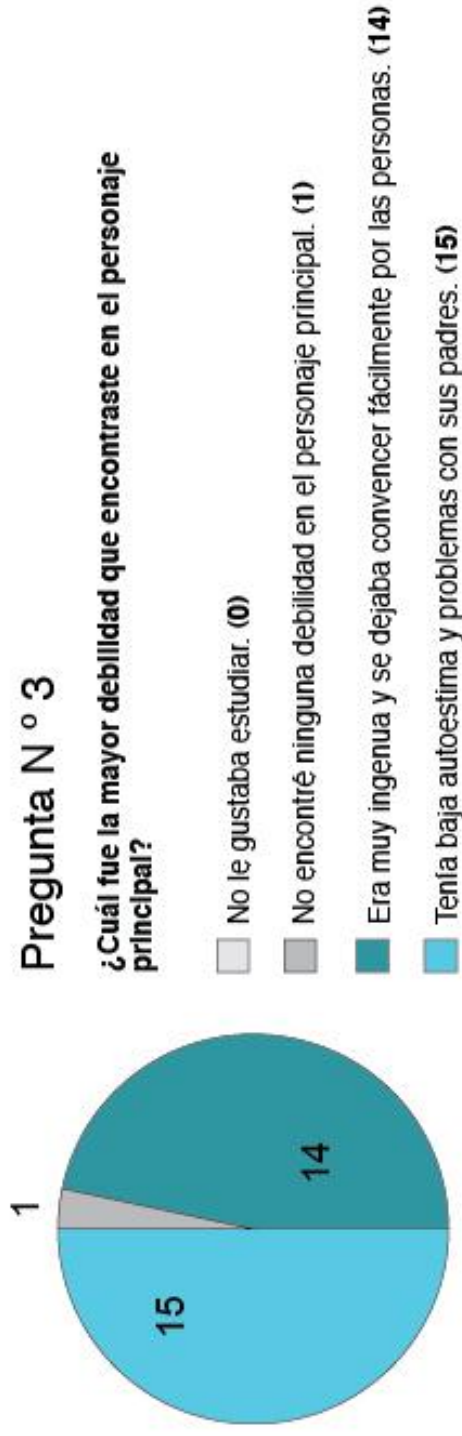
Análisis: En los resultados podemos ver que el riesgo que mas impacto al los jóvenes fue el de ser víctima de acoso sexual. La intención del video era dar a conocer este riesgo ya que como se menciona en la investigación, este tipo de riesgo es el que más preocupa a los padres de que sus hijos sean víctimas. De esta forma los jóvenes conocieron a través de esta historia el impacto de este tipo de riesgo.

CORTOMETRAJE: VIDAS VIRTUALES: VERÓNICA

TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Octubre 2012

Resultado de la presentación del video a los jóvenes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito.



TOTAL: 30

Análisis: Ambos resultados son casi parejos, se destaca sin embargo el autoestima y la relaciones con sus padres. Podemos ver por lo tanto que los jóvenes reconocen este tipo de debilidad como una de las causa por las que los mismos pueden correr este tipo de riesgos. La ingenuidad o la personalidad tonta del personaje es otra causante también, por lo que podemos ver que en el video los jóvenes también reconocieron esta como cusa de este tipo de riesgos.

CORTOMETRAJE: VIDAS VIRTUALES: VERÓNICA

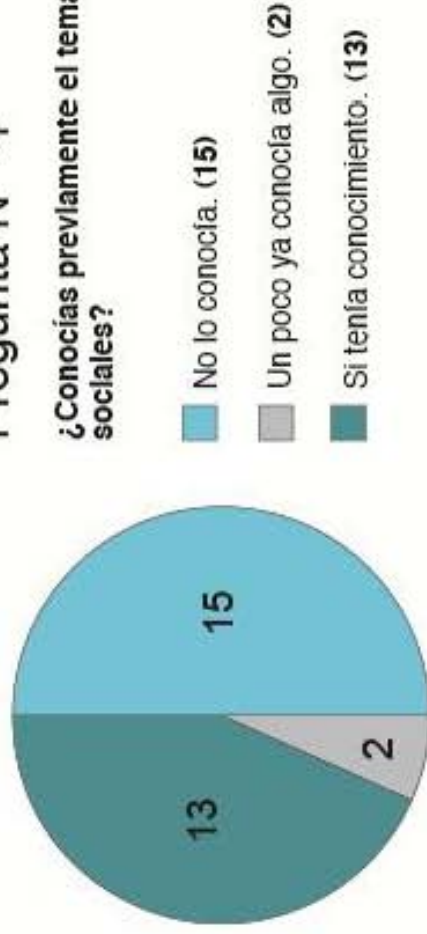
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Octubre 2012

Resultado de la presentación del video a los jóvenes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito.

Pregunta N ° 4

¿Conocías previamente el tema sobre el mal uso de las redes sociales?



TOTAL: 30

Análisis: Los resultados son casi iguales, sin embargo es mayor el desconocimiento por parte de los jóvenes. Debido a que los jóvenes están empezando a utilizar las redes sociales una parte presenta desconocimiento. De esta forma se esta cumpliendo el objetivo a traves del video de dar a conocer a los estudiantes sobre la importancia de dar un buen uso a las redes sociales.

CORTOMETRAJE: VIDAS VIRTUALES: VERÓNICA

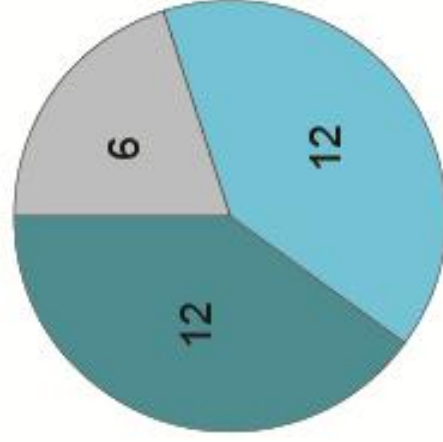
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Octubre 2012

Resultado de la presentación del video a los jóvenes del Colegio Adventista de la ciudad de Quito.

Pregunta N ° 5

¿Porque es importante dar un buen uso a las redes sociales?



■ Pueden llevarme a situaciones de riesgo. (6)

■ Me permite ampliar mis conocimientos, hablar con mis amigos y familiares sobre los riesgos que pueden tener. (12)

■ Ayuda a que el uso de las redes sociales sean más sanas y productivas. (12)

TOTAL: 30

Análisis: Los jóvenes no enfocan sus respuestas a ser víctimas de situaciones de riesgo por el mal uso de las redes sociales sino que manejan un enfoque más preventivo con respecto a la importancia de dar un buen uso a las mismas. Como se ha mencionado en la investigación, el riesgo de ser víctima de este tipo de riesgos es menor pero hay que tener en cuenta como carácter preventivo.