

NOT ENTER

CRIME SCENE

 lorenalesmes

PHISHING & CASTIGO

Lo que una simulación mal diseñada puede provocar



#Concienciación #Contenidos
#Ciberseguridad #HRM

©2025

Eliminando la barrera entre los

DO NOT ENTER

DO NOT ENTER

Todo empieza con una culpa

Como en la novela de Dostoyevski...

El crimen es solo el comienzo.

El castigo real no es la cárcel:

→ El aislamiento

→ Es el remordimiento

→ El miedo constante a ser descubierto



Y en la oficina... también

Así funcionan muchas campañas.

- Se provoca el error
- Se expone al “culpable”
- Se instala el miedo al fallo

¿Dónde está el aprendizaje?



Lo que deja este enfoque

Cuando se castiga en lugar de enseñar,
el error se transforma en miedo.

Y lo que se genera es:

- Silencio
- Desconfianza
- Evasión

“Los empleados perciben las políticas punitivas como una señal de desconfianza, lo que puede aumentar la infracción de reglas.”— Harvard Business Review



El problema no es el clic

Es la forma en que diseñamos
la experiencia.

Enseñar no es atrapar.
Educar no es castigar.





Una trampa. Un clic.
Un usuario que no sabe
si lo están observando.
Alguien que no volverá a confiar.



¿Qué se puede rediseñar?

Pequeños cambios, grandes impactos.

- No exponer
- No avergonzar
- No culpar

-  Acompañar
-  Reforzar
-  Enseñar con intención

Solo así se construye cultura.



El verdadero cambio

En Crimen y castigo,
el protagonista comienza a
transformarse cuando deja
de justificar su crimen...
y elige cambiar.

→ En *awareness*, pasa lo mismo.

Educar también es elegir otro camino.



¿Tus campañas enseñan o castigan?

No todos se atreven a hablar de esto...



*Tal vez compartirlo sea
tu acto de conciencia.*