

Factores de riesgo en la era digital

10.1. Brecha digital

La **brecha digital** se define como la separación que existe entre:

- Personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las TIC como una parte rutinaria de su vida diaria y
- Personas que no tienen acceso a las mismas o que aunque las tengan no saben como utilizarlas.

Por lo tanto, este concepto hace referencia a la desigualdad entre las personas que pueden tener acceso o conocimiento en relación a las TIC y las que no. Las desigualdades se producen:

- En el acceso a equipamientos y tecnologías (primera brecha)
- En la utilización y la comprensión de las que ya se encuentran a nuestro alcance (segunda brecha)

Al inicio de las TIC, se creía que existía un cierto retraso en algunos sectores sociales, colectivos y países, y que éste se superaría con el tiempo gracias a la mayor disponibilidad de ordenadores y de conexiones a Internet. Pero ha pasado el tiempo y estas desigualdades persisten y se amplían, adoptando nuevas formas.

10.2. Alfabetización digital

La **alfabetización digital** es la habilidad para localizar, organizar, entender, evaluar y analizar información utilizando tecnología digital. Implica tanto el conocimiento de cómo trabaja la alta tecnología de hoy día como la comprensión de cómo puede ser utilizada.

Las personas digitalmente alfabetizados pueden comunicarse y trabajar más eficientemente especialmente con aquellos que poseen los mismos conocimientos y habilidades. Es importante desarrollar acciones formativas para instruir a las personas en las TIC.

En la actualidad podemos hablar de dos generaciones muy distintas, que aunque viven en la misma sociedad, disfrutan de los medios tecnológicos de diferente forma:

Inmigrantes digitales

- Aquellos que vieron nacer y desarrollarse los inventos tecnológicos que ahora usamos (móviles, Internet, tabletas...)
- Han tenido que aprender a dominarlos para quedarse atrás.
- Tienen que adaptarse a las nuevas herramientas que sustituyen a las analógicas que conocían.

Nativos digitales*

- Es todo natural pues han nacido inmersos en esta tecnología
- Tienen una alta competencia en ella: es lógico que para interactuar con una pantalla tengas que deslizar, agrandar, presionar, hacer gestos con los dedos sobre ella.

- No es natural para ellos es comprar el periódico, saber donde se compra un sello, mandar sms, suscribirte a Círculo de Lectores, bajar al videoclub, etc.

10.3. Tecnoadicciones

Las TIC han penetrado en nuestra sociedad y en nuestra vida diaria que condicionando todos los aspectos de la misma. El uso abusivo de las mismas (Internet, móviles, tabletas, videojuegos, televisión...) puede tener efectos perjudiciales para los usuarios provocando adicciones.

Estas tecnoadicciones provocan dependencia como el resto de adicciones:

- Aumento en la tolerancia (necesidad de aumentar el tiempo que pasa utilizando el aparato para obtener el mismo efecto)
- Aparición del síndrome de abstinencia (sensación des-agradable cuando no puede usar la tecnología).
- La adicción supone una pérdida de control, por parte del adicto, sobre su conducta.

Además, genera:

- Pérdida de interés por otras actividades gratificantes
- Interferencia notable en su vida, en sus relaciones sociales y familiares, en su rendimiento escolar y/o laboral
- Problemas de aislamiento
- Falta de sueño, alteraciones en la alimentación, irritabilidad

El uso irresponsable de dispositivos móviles, auriculares, tabletas... está provocando multitud de problemas de seguridad vial, accidentes e incluso muertes.

10.4. Delitos contra la propiedad intelectual

Son numerosos los delitos derivados del incumplimiento de los derechos de propiedad intelectual. Hemos de ser conscientes que el uso de obras (textos, imágenes, sonidos, vídeos...) sin autorización del autor supone un delito que está tipificado en el Código Penal suponiendo multas e incluso prisión. Entre estos derechos protegidos se encuentran el derecho de copia, de reproducción o el de elaborar obras derivadas. Los delitos más comunes son:

Plagio

Es el acto de copiar una obra, entera o parcialmente, pretendiendo ser su autor original. Se puede considerar plagio aunque la obra no sea idéntica, si se parece sustancialmente. Se pueden utilizar frases o fragmentos de una obra siempre que se entrecomillen y se cite al autor original (antes o después de la cita o en una nota a pie de página).

Piratería

Se suele referir a la venta ilegal e intencionada de obras protegidas por el derecho de autor como música, videojuegos, películas o programas informáticos. Hay que tener en cuenta que cuando adquirimos este tipo de obras ni los autores ni las discográficas, editores o distribuidores reciben ningún ingreso económico, dificultando la creación de nuevos contenidos y el desarrollo de nuevos creadores.

Por supuesto, como consumidores, no podemos reclamar ante cualquier defecto de esta copia. Para compensarlas pérdidas por la piratería, las copias legales terminan siendo más caras.

Canon digital

Hace años se incluyó en la compra de determinados dispositivos el canon digital, con la finalidad de compensar los efectos de la piratería.

10.5 Peligros y amenazas en la red

Existen muchos peligros derivados del mal uso de Internet y sus servicios (redes sociales, mensajería instantánea, correo electrónico...), algunos relacionados directamente con la seguridad física o la salud psicológica y emocional de las personas. En muchos casos, los atacantes suelen crear identidades ficticias que simulan tener intereses, aficiones o gustos comunes con las víctimas. En la mayoría de casos, las víctimas suelen ser niños y jóvenes que por su falta de experiencia y formación son presa fácil.

Por ello, es importante una buena formación que permita estar alerta para prevenir estos ataques. Deben estar preparados y saber como actuar cuando sospechen de algún tipo de actividad que pueda suponerles daño. Comunicar a este tipo de actos a los adultos o autoridades para erradicarlos es parte fundamental de la solución.

Entre las prácticas más extendidas hoy en día nos encontramos con:

Grooming

Práctica por la que un adulto se gana la confianza de un menor con el propósito de aprovecharse de él.

Sexting

Intercambio de fotografías o vídeos con contenido erótico entre los propios jóvenes con las que luego llegan a extorsionarse causando daños psicológicos importantes. Además, estos contenidos pueden caer en manos de otras personas que los utilicen para sacar provecho.

Ciberbullying

Acciones de acoso, maltrato, intimidación... realizada:

- De forma continuada
- Generalmente entre menores
- Realizada por Internet
- Puede llegar a generar daños psicológicos e incluso la muerte.