La violencia contra los niños en el

CIBERSPACIO

ECPAT INTERNATIONAL

La violencia contra los niños en

EL CIBERESPACIO

Contribución al Estudio Mundial
de las Naciones Unidas
sobre la Violencia contra los Niños

ECPAT International

La violencia contra los niños en el ciberespacio

Deborah Muir: Coordinadora y autora

Mark E. Hecht: Asesor principal

Gabriela L. Scandura: Traducción

Manida Naebklang: Cubierta y diseño

Septiembre de 2005
Copyright © ECPAT International
(Eliminar la prostitución, la pornografía infantil y el tráfico de niños/as con propósitos sexuales)
328 Phaya Thai Road
Bangkok 10400
Tailandia
www.ecpat.net
info@ecpat.net

ISBN: 974-93704-8-1

Contenidos

AGRADECIMIENTOS 2

PREFACIO 3

PRÓLOGO 5

RESUMEN EJECUTIVO 8

INTRODUCCIÓN 17

UNA DIFERENCIA MUY REAL 25

IMÁGENES DE ABUSO Y EXPLOTACIÓN SEXUAL DE MENORES 32

PREPARACIÓN PARA CAUSAR DAÑO 50

EXPOSICIÓN A LA PORNOGRAFÍA Y A MATERIALES DAÑINOS 56

CIBER-INTIMIDACIÓN 63

RECOMENDACIONES 67

CONCLUSIÓN 78

BIBLIOGRAFÍA 80

APÉNDICE II: GLOSARIO 90

APÉNDICE II: REUNIÓN DE ESPECIALISTAS 95

Agradecimientos

ECPAT International desea agradecer el apoyo brindado por Oak Foundation para este proyecto y los invalorables consejos compartidos por otras personas que también luchan por los derechos y la protección de los niños en el ciberespacio, entre ellas Tink Palmer (Stop it Now! Reino Unido e Irlanda), Lars Lööf (Consejo de los Países del Mar Báltico), John Carr (NCH), Ethel Quayle (Proyecto COPINE) y Hamish McCulloch (Interpol). También quisiéramos extender nuestro agradecimiento a todos los participantes de la Mesa Redonda sobre la Violencia contra los Niños en el Ciberespacio que ECPAT International organizó en Bangkok, Tailandia, en junio de 2005. Este informe retoma dicho debate. No obstante, ECPAT International acepta la total responsabilidad del contenido y los puntos de vista expresados en este documento.

PREFACIO

En este momento, tenemos una oportunidad única de transformar la creciente intranquilidad moral que surge de una mayor violencia perpetrada contra los niños y convertirla de una inquietud social subyacente en una amplia acción social para proteger a los niños. El Estudio sobre la Violencia contra los Niños encargado por el Secretario General de las Naciones Unidas, que se está llevando a cabo para analizar el alcance del problema de la violencia contra los niños e identificar medidas para eliminarlo, ofrece una oportunidad de actuar al permitir la participación de organizaciones de la sociedad civil y otras en una agenda de cambio mundial que busca poner fin a la violencia contra los niños en todos los lugares donde ocurre.

El presente informe sobre La violencia contra los niños en el ciberespacio fue concebido y desarrollado por ECPAT International como parte de su contribución al importante estudio de la ONU y como forma de resaltar todos los espacios en los que los niños requieren protección de la violencia. Este proyecto ha contado con la colaboración de varios asesores y especialistas, y los temas abordados aquí están íntegramente conectados con el trabajo general de ECPAT para combatir la explotación sexual comercial de los niños. A través de nuestro trabajo, podemos ver la facilidad con que las personas que buscan dañar a los niños se mueven entre el mundo físico y el mundo virtual para explotar a un niño. Por lo tanto, este informe es una respuesta a crecientes preocupaciones sobre el abuso y la explotación de los niños vía las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).

La multiplicación de las imágenes de abuso sexual de menores que aparecen en línea es una manifestación particularmente aborrecible de violencia contra los niños tanto en el ciberespacio como a través del mismo y de las nuevas tecnologías. Pero muchas otras formas de daño, tales como la intimidación, también son cada vez más evidentes. Dado que los avances tecnológicos han superado nuestra comprensión de sus impactos sociales, incluyendo los impactos negativos, existe una necesidad crítica de entender las experiencias de los niños en su propio uso de las nuevas TIC. Dicha necesidad es especialmente importante porque es muy probable que los niños continúen siendo los precursores en el uso de las nuevas tecnologías y en la exploración de la vida social dentro de los entornos virtuales. Hasta ahora, las investigaciones sobre los impactos en los niños, a corto y largo plazo, de su participación e interacciones a través de las TIC son limitadas. Es por eso que es crucial comprender los elementos que tienen algún impacto en su vulnerabilidad y en su habilidad de auto-protegerse.

Sin embargo, vemos patrones que emergen del trabajo con los niños involucrados en distintas formas de explotación sexual comercial, que indican que cuando un niño es abusado o explotado sexualmente en entornos tales como su hogar o la calle, a

menudo este hecho incluye tomar imágenes de dicho abuso. Esas imágenes pueden luego ser utilizadas para inhibir y silenciar al niño. También es posible que se las haga circular o se las intercambie en línea o a través del teléfono, lo que fomenta un círculo vicioso de demanda de niños con fines sexuales.

La grabación del abuso de un niño otorga poder y control al abusador. El impacto en el niño es profundo y no debe ser subestimado. Crea un temor que luego abre oportunidades para que el niño sea explotado en muchas otras formas. La facilidad, velocidad y alcance de la distribución instantánea de materiales de abuso consolidan el poder del abusador sobre el niño. Con frecuencia, las imágenes del abuso de un niño se utilizan para preparar a otro niño y poder abusar de él. También son preocupantes los avances tecnológicos que permiten que se organice la violencia sexual contra un niño para que ocurra en vivo en línea, en tiempo real, con lo cual múltiples abusadores pueden participar desde distintas ubicaciones geográficas de todo el mundo. Otra preocupación remarcada en el presente informe es que las imágenes de abuso sexual de menores y otros materiales pornográficos son utilizados comúnmente como herramienta de educación sexual por la cual los jóvenes perciben las relaciones humanas a la luz de esas representaciones.

Los temas urgentes planteados en este estudio son un alerta. ECPAT continuará buscando una respuesta a este alerta e intentará que se realice un pronto seguimiento de las acciones recomendadas en el presente documento. Como se verá, las recomendaciones del informe son amplias y abarcan distintos niveles, y requieren acciones por parte de todos los sectores de la sociedad. Incluyen programas educativos para jóvenes y sus padres o tutores, el desarrollo y provisión de atención terapéutica y otras clases de asistencia específicas para estas formas de violencia, la promoción y el uso de códigos de conducta para los proveedores del servicio de Internet, la evaluación de los impactos en los niños en todos los programas de investigación y desarrollo relacionados con las TIC, y la convocatoria para crear un organismo mundial conformado por las distintas partes interesadas o involucradas para proteger a los niños en relación con las nuevas TIC. El informe también pide acciones e investigaciones mundiales más profundas y coordinadas para alcanzar estos objetivos, además de reafirmar el compromiso de ECPAT de trabajar en colaboración con todos aquellos que deben actuar para abordar estos temas.

Carmen Madriñán
Directora Ejecutiva
ECPAT Internacional

Prólogo

El espacio virtual – Consecuencias concretas

La violencia contra los niños es un fenómeno que no conoce fronteras políticas, culturales, económicas ni tecnológicas. En las últimas décadas, el boom de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha creado formas totalmente nuevas de establecer y mantener relaciones. Ésa es una realidad cotidiana muy normal para muchos niños y jóvenes, y una posibilidad emocionante para el resto.

Los niños son vulnerables, de muchas maneras diferentes, a múltiples formas de violencia que amenazan su integridad física y psicológica. Y al igual que en el mundo físico, se debe establecer un marco para proteger a los niños en el ciberespacio que se base en instrumentos sobre derechos humanos y derechos del niño.

No obstante, por lo general nuestra capacidad de seguir el ritmo del cambio y de responder queda retrasada respecto de dicha necesidad.

El Estudio sobre la Violencia contra los Niños, encargado por el Secretario General de las Naciones Unidas, fue concebido para analizar el alcance del problema y ofrecer alternativas concretas para detener la violencia contra los niños en todos los entornos, incluidos los entornos virtuales o "ciberespacio". Agradezco inmensamente a ECPAT International por preparar este completo informe a nivel mundial, La violencia contra los niños en el ciberespacio, como contribución al Estudio Mundial sobre la Violencia contra los Niños. Este informe asiste en la evaluación general de lo que se puede hacer para detener la violencia contra los niños en el contexto de las tecnologías de Internet y de las comunicaciones.

La violencia contra los niños en el ciberespacio ofrece nuevas perspectivas sobre la profundidad y el alcance de la violencia y el daño que se puede causar a los niños en relación con las nuevas TIC. Reúne información de un modo nuevo. Desde la aparición de Internet, se ha puesto mucho énfasis en zanjar la brecha digital, y ahora este informe presta atención a la necesidad de incluir simultáneamente medidas de protección, especialmente para niños y jóvenes.

Además de reconocer el gigantesco impacto positivo de las nuevas tecnologías y el hecho de que seguirán expandiéndose en el futuro, este informe ayuda a explicar los escollos y trampas, particularmente a quien no sabe mucho del tema, y brinda algunas indicaciones sobre lo que se puede hacer al respecto.

También explora distintos medios y nuevas tecnologías, pero en especial Internet y los teléfonos celulares, y la convergencia de ambos. Un tema central es el significativo papel de los medios, que dan forma a las actitudes sociales y culturales, especialmente de niños y jóvenes (incluyendo actitudes respecto de la violencia sexual y los niños).

El informe objeta el cliché de que los niños que no tienen acceso directo a las nuevas tecnologías no reciben su influencia. A pesar de los niveles muy distintos de exposición a las nuevas tecnologías que existen en el mundo, este documento explica de qué manera los niños corren peligro, aun si su comunidad no está a la vanguardia del cambio tecnológico.

Las respuestas de los Estados jamás serán suficientes por sí solas. Es esencial que exista un enfoque que involucre a todas las partes para defender el derecho de los niños a acceder a la información, pero también a ser protegidos de cualquier daño. Dicho enfoque enfatiza la necesidad de que las empresas, los gobiernos y la sociedad civil tomen muy en serio sus responsabilidades.

De la misma manera que los niños y jóvenes están adaptando sus formas de comunicarse y responder en la era de la información, los gobiernos y sistemas también deben hallar nuevas formas de hacerlo. En general, las familias son las primera línea de protección para los niños y jóvenes. Mas dado que no todas las familias tienen la misma capacidad para llevar a cabo esta tarea en relación con el mundo virtual y que los riesgos que enfrentan los distintos niños varían, las familias, los educadores y los tutores necesitan una asistencia específica para poder hacerlo.

La velocidad con que surgen nuevos avances tecnológicos representa una barrera flagrante para tomar medidas más a tiempo. La industria de las TIC está muy adelantada respecto de los gobiernos y la mayoría de las comunidades, y muchos padres luchan por estar al tanto de los más recientes juegos de Internet que juegan sus hijos, por lo menos, sin darse cuenta realmente de las complejidades de la plataforma.

Se debe reconocer que los niños suelen estar más capacitados e informados que los adultos que los protegen; es una señal clara para recibir con beneplácito la participación genuina de niños y jóvenes en la búsqueda de soluciones.

En este momento, podemos hacer mucho. Este innovador informe de ECPAT otorga una perspectiva amplia y global a las consecuencias concretas de la forma en la que las nuevas TIC afectan directamente a una creciente cantidad de niños, niñas y adolescentes de todo el mundo. Subraya la necesidad de reconocer e investigar el potencial de daño antes de que ocurra, en vez de quedarnos de brazos cruzados mientras vemos cómo los impactos negativos se acumulan y afectan a los niños. Muchos lo reconocen, pero es necesaria una acción coordinada para resolver el enfoque fragmentado que es común en la actualidad.

Después de este informe, la comunidad mundial no tiene excusa para decir “no sabíamos” o “no pudimos prever” la creciente violencia contra los niños en relación con las nuevas tecnologías de información y comunicación.

Ofrecer esa excusa nos implicaría como cómplices en la violación de los derechos fundamentales de todos los niños de llevar una vida sin violencia, incluso en el mundo virtual.

Paulo Sérgio Pinheiro
Experto independiente responsable del
Estudio sobre la Violencia contra los Niños
encargado por el Secretario General
de las Naciones Unidas

Resumen ejecutivo

Introducción

La violencia contra niños, niñas y jóvenes en el ciberespacio es un fenómeno nuevo que continuará afectando a más niños y adolescentes de todo el mundo a menos que se incorpore una planificación de seguridad a la estructura de la llamada “nueva sociedad de la información”. El presente informe busca ofrecer un marco para promover el reconocimiento y la comprensión de los verdaderos riesgos de violencia para niños y jóvenes en el ciberespacio y mediante el uso de las nuevas tecnologías, especialmente Internet y teléfonos celulares. Identifica los daños a los que se ven expuestos los niños y jóvenes en este entorno y utiliza los datos disponibles para evaluar patrones actuales y emergentes. También plantea la posibilidad de evitar el daño que puedan causar nuevas áreas si se toman medidas a tiempo. Finalmente, presenta recomendaciones que pueden concretar una amplia variedad de actores para proteger a niños y adolescentes, y por lo tanto a la sociedad en su totalidad.

Tipos de violencia

La violencia y el daño contra niños y jóvenes en el ciberespacio y en relación con las nuevas tecnologías incluyen:

- La producción, distribución y uso de materiales que muestren abuso sexual de menores
- La incitación o “preparación” en línea (ganarse la confianza del niño para poder llevarlo a una situación en la que puede resultar dañado)
- Exposición a materiales dañinos, ilegales e inadecuados para la edad del niño, que pueden causar daño psicológico, llevar a un daño físico o facilitar otros detrimentos en un niño o joven
- Acoso e intimidación, incluyendo ciber-intimidación.

Factores de vulnerabilidad

Los niños, niñas y adolescentes de todas las clases sociales corren el riesgo de quedar expuestos a cualquiera de estas formas de violencia relacionadas con las nuevas tecnologías, o a todas. Es muy probable que la posibilidad de daño se incremente si no se consideran los intereses de los niños en la planificación de los desarrollos, especialmente en la planificación cuya finalidad consiste en promover

las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) y resolver las desigualdades en el acceso a las mismas.

No sólo corren riesgos los niños y adolescentes que ya utilizan las nuevas TIC sino también quienes lo harán en el futuro. Además, los niños que no tienen acceso a los dispositivos de comunicación más novedosos también pueden recibir la influencia de su uso. Esos niños son víctimas a quienes se fotografía, cuyas fotos son luego enviadas al ciberespacio, o son publicitados en línea como mercancía, y/o se ven afectados por la violencia y el daño producto de las interacciones en línea de otras personas, como el uso de pornografía. Algunos niños corren más riesgo debido a distintos factores que aumentan su vulnerabilidad, y que son comunes a todos los entornos: se encuentran en situaciones sociales o económicas difíciles, ya han sufrido daños tales como abuso o explotación sexual, están solos, se sienten aislados de sus padres u otras personas, tienen una baja autoestima o no tienen confían en sí mismos. El género también se considera un factor de riesgo, pues aparentemente son más niñas que niños quienes resultan dañados por las interacciones en el ciberespacio (a pesar de que la presencia de niños en imágenes pornográficas que circulan en Internet es cada vez mayor).

Responsables

La responsabilidad en el mundo físico de garantizar la protección de niños y jóvenes y sus derechos también se aplica al ciberespacio y al uso de las nuevas TIC. El ciberespacio no es un espacio vacío sino un escenario social en el que a la gente le ocurren cosas, en el que ocurren cosas entre la gente y en el que las vulnerabilidades y los factores de riesgo del mundo físico se repiten. Las interacciones en el ciberespacio tienen consecuencias en el mundo físico.

Los gobiernos

Quienes toman decisiones y crean políticas dentro de los gobiernos, en los distintos niveles, tienen la responsabilidad de actuar para proteger a los niños en el ciberespacio. En los últimos años, algunos gobiernos han aprobado e implementado leyes, políticas y sistemas bien articulados entre sí para proteger a los niños en el ciberespacio. Algunos han establecido fuerzas especiales específicas y participado activamente en las consultas y en la cooperación con los países limítrofes para prevenir la violencia contra los niños, especialmente en lo que respecta a los materiales que muestran abuso sexual de menores (pornografía infantil). Sin embargo, en su mayoría, estas acciones han tenido lugar en respuesta a situaciones en las que el daño resultó obvio después de que una nueva tecnología fue presentada, adaptada para su uso en forma dañina o por parte de delincuentes, y tal vez incorporada rápidamente. Mientras tanto, muchos otros gobiernos se retrasan en la toma de medidas específicas adecuadas. Aún existen discrepancias respecto de la forma en que los países definen el daño, la niñez y las sanciones en relación con los delitos por Internet.

El sector privado

Dentro de la industria de las TIC, algunas empresas que desarrollan, comercializan y venden nuevas tecnologías de la comunicación (a veces en sociedad con los gobiernos) han buscado introducir medidas para proteger a los niños. Puede que esto ocurra después de que un niño o joven resulta dañado, o en los casos de daño que reciben mucha publicidad. Pero más allá de cumplir con la ley de los lugares en los que operan (en general), las empresas de TIC no suelen incorporar la planificación para la protección de los niños en su trabajo fundamental y en sus perspectivas. Todos los distintos tipos de empresas están involucrados, incluyendo las empresas de telefonía e Internet, los proveedores del servicio de Internet (ISP), los bancos, las compañías de tarjetas de crédito y los centros de procesamiento de transacciones financieras, los fabricantes de programas de computación y los vendedores de computadoras, los ciber-cafés y salones de juegos interactivos, etc.

Niños, familias y comunidades

Hasta ahora, las medidas de protección relacionadas con las nuevas TIC solían centrarse en la responsabilidad individual de los niños y jóvenes, de sus padres y tutores y de los maestros de actuar contra los daños potenciales reconocidos, entre ellos la incitación sexual y la exposición a materiales dañinos e inadecuados. Los jóvenes son agentes de cambio para protegerse a sí mismos y aconsejar a otros sobre temas, tendencias y técnicas para estar a salvo. Dado que están al frente, padres y encargados serán a quienes se orienten principalmente las iniciativas de educación y concientización sobre la seguridad en el ciberespacio. Las medidas de protección que deberán tomar todas las partes incluyen considerar los tipos de daño que pueden ocurrir, mantenerse vigilantes respecto de la vida en línea de los jóvenes y brindar soluciones y asistencia técnica. Sin embargo, no todos los niños disfrutan del beneficio de contar con padres que puedan estar alertas constantemente. Además, el papel de los padres en general se verá muy socavado por el acceso móvil a Internet, lo que posiblemente provocará que algunas de las estrategias que los educadores han venido promoviendo entre los padres resulten superfluas.

Con esto en mente, las recomendaciones del presente informe se basan en un llamado a incorporar y tener en cuenta los temas de protección y derechos de los niños en las estructuras gubernamentales que dan forma al desarrollo de la nueva sociedad de la información.

Tendencias que evolucionan: Advertencias tempranas

La escalada de la violencia contra los niños en el espacio virtual está muy relacionada con la rápida expansión de las TIC desde principios de la década de 1990, cuando la aparición de los navegadores de la Web desencadenó el *boom* de Internet. La aparición de nuevas TIC ha tenido lugar en forma desigual, según las circunstancias económicas y la ubicación de las comunidades. Sin embargo, en este

momento, la convergencia de Internet y los teléfonos celulares envolverá rápidamente a sociedades diversas. Los niños y los jóvenes, que por lo común están a la vanguardia de aquellos que comienzan pronto a utilizar las nuevas TIC –Internet y la World Wide Web, celulares, cámaras digitales, cámaras web y juegos electrónicos interactivos, en línea o no- seguramente abracen también dicha convergencia.

Algunas tendencias emergentes importantes incluyen:

Teléfonos y 3 G

La convergencia de Internet y los teléfonos celulares (posible gracias a la tecnología de tercera generación, o 3G) causa y continuará causando una profunda diferencia en las formas en que niños y adultos por igual ingresan en el ciberespacio. Hasta hace poco, el ingreso en el ciberespacio requería de un acceso a líneas telefónicas fijas y a una computadora. En África, eso impedía un acceso más amplio a Internet. Pero ahora, un teléfono –y pronto también una consola de juegos portátil- provee acceso al ciberespacio desde cualquier lugar. Por lo tanto, a los padres y tutores les resultará más difícil supervisar a niños y jóvenes mientras estén en línea. Las posibilidades de tomar fotos y vídeos permitirán a los usuarios de teléfonos transmitir imágenes a personas que no necesariamente estén en su lista de llamadas personales, y directamente al ciberespacio. Algunas empresas están intentando implementar medidas ahora para proteger a los niños cuando utilizan teléfonos, por ejemplo, instalando sistemas de verificación de edad para que no les resulte fácil acceder a pornografía en línea.

Juegos en línea

Los juegos interactivos en línea para jugadores múltiples son un negocio en rápido crecimiento, especialmente en el norte y el sudeste de Asia, y atraen a millones de personas. Este negocio, que involucra tanto juegos de fantasía como sitios de apuestas, será promovido y expandido en gran medida en el futuro cercano. Las consolas de juegos portátiles con capacidad de conexión a Internet pronto saldrán al mercado. Los juegos en línea proveen una nueva plataforma en la que niños y adolescentes podrían estar expuestos a incitaciones y a interacciones potencialmente dañinas con otras personas en línea. Aparentemente, no hay disponibles evaluaciones del impacto social desde la perspectiva de la protección de los niños.

Intercambios cliente a cliente (P2P)

En los últimos años, la protección de los niños en las interacciones en línea se concentró en las salas de chat. A la luz del reconocimiento de que algunos adultos han convencido a niños en salas de chat de tener un encuentro en persona en el que el niño fue atacado o violado, algunas empresas de Internet han adaptado o cerrado sus servicios de salas de chat. Mientras tanto, los niños y jóvenes con acceso a las últimas tecnologías han pasado a los intercambios P2P debido a la disponibilidad de programas de computación gratuitos que fomentan el intercambio de archivos de música y otros materiales. Las transmisiones P2P ocurren directamente de un

servidor a otro sin ningún dispositivo de rastreo. Dicha característica también es popular entre la gente que intercambia imágenes de abuso sexual de menores. Además, niños y jóvenes optan cada vez más por utilizar los servicios de mensajería instantánea. Tampoco parecen existir evaluaciones del impacto social del uso de intercambios P2P.

Cibercafés
Muchos niños que no tienen acceso a teléfonos celulares o computadoras entran en el ciberespacio o juegan juegos en cibercafés. Algunos prefieren utilizar un cibercafé a pesar de tener acceso a una computadora en su hogar o en la escuela. En algunos lugares, cada vez es más preocupante la tendencia de niños y jóvenes que buscan y descargan material ilegal, dañino o inadecuado para su edad mientras se encuentran en esos lugares públicos, además de involucrarse en interacciones en línea no supervisadas con personas a las que no conocen. En algunas comunidades existen grupos locales que presionan para que los cibercafés tengan la obligación de operar según ciertas normas de seguridad y de implementar medidas protectoras, que incluyan el uso de programas de computación para filtrar y bloquear el material pornográfico u ofensivo y la creación de registros de usuarios. Se desconoce cuál será el impacto de la convergencia de la 3G en los cibercafés.

Temas y puntos clave

Otras preocupaciones que se mencionan en este informe incluyen:

Demanda de sexo con niños
El interés de adultos en el sexo con niños es promovido por varios aspectos del ciberespacio. Este interés se ha incrementado entre algunas personas o se ha puesto de manifiesto desde que surgió Internet. Anteriormente estaba bien escondido o latente, o está aumentando como resultado de las interacciones en línea. Dichas interacciones incluyen las comunicaciones entre abusadores, que pueden encontrarse en cualquier lugar del mundo, y que ofrecen una especie de apoyo social y validan la "normalidad" de la violencia sexual contra los niños. En un círculo vicioso, para satisfacer una mayor demanda de material abusivo se requiere una mayor explotación sexual de menores. El aumento de la demanda también brinda incentivos de lucro.

El ciberespacio ejerce influencia
La interacción social en el ciberespacio se ve afectada por varios factores que pueden influir en la conducta de las personas en formas que no se ponen de manifiesto en las interacciones en el mundo físico. Las personas hacen y dicen cosas que normalmente no harían ni dirían (incluso la gente que se conoce personalmente). No siempre reconocen que su conducta y sus acciones en el ciberespacio tienen consecuencias en la realidad. Y la gente que interactúa en línea puede interpretar las distintas situaciones y significados en forma diferente que en el mundo físico. Los

actores en el ciberespacio también pueden desarrollar una comprensión distorsionada de la realidad. Esto tiene profundas implicancias para los niños y jóvenes que aún están aprendiendo y desarrollando su capacidad de razonamiento crítico. Estos aspectos de la interacción social en el ciberespacio pueden contribuir a facilitar el daño contra niños, niñas y jóvenes.

Oportunidades de causar daño

El ciberespacio cuenta con una gran variedad de "lugares" (que incluyen salas de chat, foros de mensajes y juegos) donde los niños y jóvenes pueden congregarse. Eso ofrece a las personas que pretenden abusar de algún menor más oportunidades de buscar y acercarse a niños y adolescentes, así como de dañarlos psicológica y/o físicamente. Algunos abusadores están preparados para viajar ciertas distancias para conocer a niños o jóvenes que han contactado en línea, o de cuya existencia y vulnerabilidad se han enterado en línea. A medida que más personas de todo el mundo logren tener acceso a Internet y a las nuevas tecnologías, y particularmente si se considera el acceso a Internet mediante celulares y consolas de juegos, más niños y jóvenes correrán el riesgo de toparse con violencia y daño en el ciberespacio.

La pornografía como violencia primaria

A veces se considera que la experiencia de un niño o joven de haber sido convertido en objeto de material abusivo es un daño secundario. Este punto de vista se pone de manifiesto cuando junto con la violación se cometen otros delitos contra el niño o joven, tales como prostituirle o traficarle con fines sexuales. Además, la percepción de que la creación de imágenes es menos dañina puede ponerse de manifiesto cuando los encargados o tutores del niño expresan su alivio porque el niño "sólo fue fotografiado" en vez de ser violado físicamente. Esos puntos de vista no reconocen el profundo daño que se le puede provocar. Utilizar a un niño para producir pornografía en cualquier contexto debe considerarse un abuso fundamental, y no el subproducto de otros tipos de daño. Es necesario que se realicen más investigaciones sobre este tema. Pero algunos estudios recientes y comentarios provenientes de investigaciones que se están llevando a cabo sugieren que el uso de niños para producir pornografía "agrega valor" al intercambio comercial y ayuda a facilitar la sumisión del niño para otras formas de sexo comercial.

Exposición a la pornografía

Muchos niños se ven expuestos a la pornografía y a otros materiales dañinos e inadecuados para su edad, ya sea intencionalmente o no; de hecho, muchos más que antes de la llegada de Internet. Algunos niños buscan ese tipo de material. Otros lo reciben sin pedirlo, incluyendo de parte de abusadores potenciales y mensajes electrónicos "basura" (*spam*). La relación entre las distintas formas de daño que se les pueden causar a los niños en el ciberespacio, que se extiende al abuso y la explotación sexual en el mundo físico, suele centrarse en la disponibilidad y el uso de pornografía (que muestra a adultos y/o niños). Se suele utilizar la pornografía en el proceso de incitación de un niño para buscar reducir sus inhibiciones respecto del sexo, que incluyen la inhibición de ser utilizado para crear pornografía. Ese proceso

ocurría antes de que apareciera Internet. Pero el fácil acceso a la pornografía en línea, el aparente anonimato de su transmisión y el entorno de "virtualidad" en sí mismo, por ejemplo en el uso de las cámaras web, hacen que la utilización de la pornografía en la preparación de la víctima en línea sea mucho más sencilla para el abusador.

La pornografía como socialización

Los impactos de la pornografía en los niños, en lo que a socialización se refiere, son bien comprendidos por los abusadores que la usan para preparar a los niños. Entre gente que se conoce o que no se conoce, la pornografía es una herramienta para inducir y socializar a niños y jóvenes para que sus conductas y perspectivas reflejen el contenido de materiales pornográficos. En el ciberespacio, los materiales que muestran una violencia extrema, degradación y odio están más disponibles que antes. Los materiales pornográficos suelen reforzar el condicionamiento social que resta valor a las niñas y mujeres a los ojos de los niños y hombres. La exposición a la pornografía puede tener como resultado una combinación de efectos en quien la ve: dependencia, escalada, des-sensibilización e imitación. En los debates sobre los efectos de la pornografía, no se suele hablar de las interconexiones entre la producción de imágenes de abuso de menores y el uso de todas las formas de pornografía para atraer a los niños e inculcarles ciertos tipos de conductas (aceptables socialmente o no).

Abusadores jóvenes

Cada vez hay más preocupación respecto de algunos menores de 18 años o adultos jóvenes que acceden e intercambian imágenes de abuso sexual infantil. La información es limitada y es demasiado temprano para poder evaluar si esto deriva de la curiosidad en el sexo con pares, si indica que estos jóvenes han sido preparados y explotados sexualmente por otros, o si ocurre por otros motivos.

Daño a uno mismo

Algunos niños y jóvenes parecen no reconocer el daño que pueden infligirse a través de sus interacciones en el ciberespacio, por ejemplo si el niño crea y envía una imagen pornográfica o dañina de sí mismo a través del celular o de una cámara web, o si el niño deja datos personales en sitios de citas, o si el niño que conoce a alguien en línea arregla luego un encuentro en persona (sin consultar a otros).

Ciber-intimidación

Algunos niños y jóvenes no parecen reconocer que sus acciones en el ciberespacio pueden causar un grave daño y perturbación a otros. Es el caso, por ejemplo, de los niños y jóvenes que se hacen daño entre ellos a través de la intimidación o del acoso.

Desafíos especiales

Derechos

Es común que las nociones del derecho de los adultos a la libertad de expresión y privacidad "le ganen" al derecho del niño a ser protegido. La tensión se pone particularmente de manifiesto en lo que se refiere al sexo, el ciberespacio y los llamados "espacios privados", incluyendo el abuso sexual de un niño en el hogar y el uso de pornografía en línea. Pero la libertad de expresión no es absoluta. Está restringida por otras consideraciones de políticas públicas, entre ellas la protección de los niños.

Equilibrio

La ironía es que tanto los derechos de los niños como los de los adultos pueden verse afectados en forma negativa si se toman medidas autoritarias para proteger a los niños de la violencia y el daño en el ciberespacio. Ésa es una de las razones por las cuales es tan importante que todos los actores –especialmente dentro de la industria y el gobierno- cooperen entre sí al actuar para cuidar que la seguridad en el ciberespacio quede garantizada sin que sean necesarias medidas draconianas.

Brechas de información

La información de que se dispone sobre el daño causado a niños y adolescentes en el ciberespacio es dispar y se concentra en las comunidades en las que las nuevas tecnologías han estado disponibles para más personas y durante un período más largo. Pero incluso en esos casos, las investigaciones son relativamente nuevas y aún quedan muchas brechas. En todas las regiones son necesarias más investigaciones básicas para construir una comprensión holística de la variedad del daño que puede infligirse a niños y adolescentes dentro del ciberespacio y a través del mismo, para diseñar formas de prevenirlo y para ayudar a aquellos que lo sufren de todos modos. Los actores clave, es decir, las empresas y los gobiernos, deben dedicar recursos presupuestarios y de otras clases a programas de investigación en este frente. Algunas áreas en las que es necesario tomar medidas al respecto son:

- El impacto del uso de las nuevas TIC en el desarrollo personal de niños, niñas y adolescentes
- Las distintas formas en las que niños y jóvenes utilizan y perciben las nuevas TIC, los impactos resultantes en sus conductas e interacciones virtuales y reales, y la evaluación de mecanismos de autoprotección empleados o no en relación con las TIC
- Los impactos en niños y jóvenes de la exposición a la pornografía (de adultos y niños) y de su uso, tanto en línea como en el mundo físico
- Los impactos del uso de pornografía por parte de adultos en relación con las percepciones de los niños y el abuso y explotación sexual de menores
- Integración del tema de las TIC y los niños en otras investigaciones, incluyendo la explotación sexual de menores en todas sus formas

- Evaluación de la incorporación de medidas para proteger a los niños en la planificación de trabajo de las empresas de TIC, incluyendo investigación y desarrollo.

INTRODUCCIÓN

Un nuevo espacio virtual

La violencia contra niños, niñas y adolescentes en relación con las nuevas tecnologías, y en particular Internet, es un fenómeno nuevo que ha llegado a sociedades diversas en los últimos años, junto con la aparición de varias tecnologías nuevas en el mercado de consumo masivo de muchos países. La creación de políticas nacionales e internacionales apunta claramente a fomentar el uso de dichas tecnologías en todo el mundo, como se ha puesto de manifiesto en la promoción de la llamada "nueva sociedad de la información".

La escalada de violencia contra los niños en el espacio virtual está muy relacionada con la rápida expansión de las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde principios de la década de 1990, cuando la aparición de los navegadores de la Web desencadenó el *boom* de Internet. Internet es tal vez la primera de las TIC modernas, y la más conocida. En muchas formas, el desarrollo subsiguiente de otras tecnologías similares depende hasta cierto punto de Internet, que se enlaza con muchas otras tecnologías: World Wide Web, mensajería instantánea, salas de chat, juegos en línea y programas de computación para compartir archivos o de cliente a cliente. Es probable que Internet sea el centro de cualquier debate sobre políticas en esta área, pero no es la única. Los teléfonos celulares y sus redes de apoyo se están convirtiendo rápidamente en un componente significativo de las TIC. La tecnología del sistema de posicionamiento global (GPS) también está comenzando a integrarse con los celulares y con algunos aspectos de Internet. Las nuevas consolas de juegos son más sofisticadas e irán incorporando muchos más componentes interactivos, entre ellos la posibilidad de entrar en Internet. Muchas TIC ya son de uso común entre niños y jóvenes, o son el tipo de productos o tecnologías que atraen a niños y adolescentes, y en grandes cantidades.

Una característica definitoria de las nuevas TIC es el potencial de creación de espacios "virtuales" dentro de los cuales niños, jóvenes y adultos pueden interactuar. Los intercambios que ocurren dentro de estos espacios o entornos, conocidos como "ciberespacio", tienen lugar a su vez en ubicaciones físicas y tienen consecuencias más allá de sus fronteras virtuales. En su mayoría, las experiencias en estos entornos son positivas. Pero el ciberespacio también refleja las mismas polaridades de la conducta humana que las que se pueden ver en los espacios físicos, en los que los niños son vulnerables al daño y la violencia infligidos por otros. Los principales tipos de daño identificados son:

- La producción, distribución y uso de materiales que muestren abuso sexual de menores

- La incitación o “preparación” en línea (ganarse la confianza del niño para poder llevarlo a una situación en la que puede resultar dañado)
- Exposición a materiales dañinos, ilegales e inadecuados para la edad que pueden causar daño psicológico, llevar a un daño físico o facilitar otros detrimentos en un niño o joven
- Acoso e intimidación, incluyendo ciber-intimidación.

Niños, niñas y adolescentes se enfrentan a estos peligros en los entornos virtuales, igual que en los entornos físicos. Sin embargo, el daño causado a su bienestar físico y psicológico suele ser moldeado por factores que no forman parte de entornos considerados estrictamente físicos. La violencia y el daño infligidos en los espacios virtuales afectan al niño como persona y a todos los niños en forma colectiva (es decir, al formar ideas sobre los niños). La violencia se inicia a través de medios psicológicos, y la inicia un adulto o un par -a quien el niño víctima conoce o no- que utiliza su poder y autoridad para afectar al niño en forma dañina. Dicha interacción puede llevar, y de hecho lleva, a amenazas o actos de violencia reales en lugares físicos.[1]

En el espacio virtual, las interacciones dañinas y/o que inducen violencia se ven facilitadas por el uso de las nuevas tecnologías, moldeadas por la construcción humana de entornos virtuales como lugares de experiencias interactivas. Varios factores primarios distinguen los aspectos de las experiencias en el mundo virtual de otras áreas de la vida social. Algunos de estos factores distintivos clave son la escala infinita y la longevidad de los materiales ingresados en los reinos cibernéticos, además de la aceleración de los impactos en los entornos físicos. La naturaleza global del espacio virtual significa que el uso de una tecnología con fines abusivos en un país también tiene consecuencias para personas de casi cualquier parte del mundo. (Por ejemplo, el ciberespacio puede ser usado por los explotadores sexuales de niños para formar y trabajar en redes, arreglar el turismo sexual con niños y traficar menores.)

Teniendo esto en mente, el tema principal de este informe –la violencia y el daño causado a los niños en el ciberespacio y en relación con las nuevas tecnologías- busca que se preste atención a los aspectos distintivos de este fenómeno. También se busca reforzar el papel de las acciones humanas y el potencial para tomar decisiones sobre el desarrollo social que tengan en cuenta los derechos de los niños.

[1] Para una definición de violencia, ver OMS. (2003). World Report on Violence and Health. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

El desafío

Un desafío primario lo representa el hecho de que, aunque existe evidencia de abusos contra los niños facilitados por la tecnología, las particularidades del daño infligido dentro de los entornos virtuales y a través de ellos no se comprenden bien. Las investigaciones son aisladas, y se concentran en ciertas regiones. Pero queda claro que varios factores clave deben ser tenidos en cuenta al buscar soluciones:

- Comprensión de la forma en que los niños y adultos usan y experimentan las nuevas tecnologías
- Identificación de los daños físicos y psicológicos a corto y a largo plazo causados a los niños
- Evaluación de los marcos de gobernanza, régimen de derecho y aplicación de la ley según se aplican a los entornos virtuales en el contexto de las jurisdicciones locales e internacionales y la actividad empresarial
- Investigación de los desafíos de la implementación a todo nivel
- Provisión de servicios de atención a las víctimas infantiles de delitos en el ciberespacio y a través del mismo.

Existen otros dos factores fundamentales que se relacionan con estos temas:

Socialización
Quienes dañan a los niños son responsables del daño que infligen, y no deben ser absueltos. Pero el condicionamiento social también moldea situaciones en las que se puede causar daño, incluyendo situaciones en las que los niños se dañan entre ellos (en los entornos virtuales, igual que en una plaza de juegos). Por lo tanto, los agentes sociales de todos los niveles deben ser considerados responsables de sus decisiones y acciones que afectan el bienestar de los niños, entre ellos los desarrolladores de nuevas tecnologías y empresas relacionadas, los gobiernos, las agencias internacionales, la sociedad civil, las familias y las personas en general.

Derechos
Aparentemente existe un conflicto entre los derechos del niño al que se debe proteger del daño y los derechos del adulto a la privacidad y a la libertad de expresión y opinión. La naturaleza de este conflicto varía según el país y depende de las leyes, las tradiciones y las costumbres de cada país. Este choque es más evidente dentro del contexto del abuso sexual en el hogar (en referencia a la cuestión de la privacidad) y de la pornografía infantil (en referencia a la cuestión de la libertad de expresión u opinión). Sin embargo, la libertad de opinión queda restringida, según el derecho internacional, cuando dicha expresión contraviene el respeto de los derechos o reputaciones de los demás, o cuando es necesario para la protección de la seguridad nacional o del orden público, de la salud pública o de cuestiones éticas.[2]

[2] Asamblea General de la ONU. (1966, 16 de diciembre). Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos. Res. 2200 A (XXI). Artículo 19.

De la misma manera, a pesar de que el derecho internacional sostiene que "la familia es la unidad grupal natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a ser protegida por la sociedad y el Estado",[3] la jurisprudencia internacional también explica que un Estado tiene el deber de "garantizar la protección y atención del niño que sean necesarias para su bienestar".[4]

¿Qué son los entornos virtuales?

Normalmente se considera a las TIC un medio para la transmisión de datos. Pero la imaginación humana y las interacciones múltiples que son posibles gracias a la tecnología se han combinado para formar una idea de espacio que se diferencia del mundo físico. En este sentido, los entornos virtuales abarcan todos los lugares de interacción creados por las TIC. Las experiencias que tienen lugar dentro de los entornos virtuales o a través de ellos se basan necesariamente en el mundo físico, pero abarcan acciones en múltiples sitios físicos y virtuales en forma simultánea. Dicha simultaneidad ocurre en:

- El ciberespacio (Internet, World Wide Web y otros sistemas y redes de computación similares)
- Teléfonos celulares (especialmente desde los cuales es posible conectarse a Internet, aunque no se reduce a ésos solamente)
- Juegos en línea (también asociados a consolas, vídeos y programas de computación que no están en línea)

Al ciberespacio, como espacio virtual principal, se ingresará cada vez más a través de los celulares gracias a la mayor disponibilidad de tecnología de tercera generación (3G), que permite acceder a Internet a través de los celulares. Por ahora, es más común que se acceda al ciberespacio mediante computadoras, que pueden estar en los hogares, escuelas, bibliotecas, cibercafés, hoteles y en los bolsillos de la gente, en forma de organizador personal, teléfono inteligente, pequeñas computadoras portátiles o consolas de juegos. Los medios tradicionales, entre ellos

---

[3] Asamblea General de la ONU. (1966, 16 de diciembre). Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos. Res. 2200 A (XXI) del 16 de diciembre de 1966. Artículo 23.

[4] Asamblea General de la ONU. Convención sobre los Derechos del Niño. Res. 44/25, Anexo, 44, UN GAOR. Supp. (No. 49). Artículo 3(2).

No hay una manera sencilla de resolver este conflicto. En realidad, cada gobierno debe decidir mediante la aprobación de leyes que permitan o restrinjan ciertas conductas, o un tribunal deberá resolverlo caso por caso. .Dos casos norteamericanos ilustran este punto. En *R. v. Sharpe*, un pederasta argumentó con éxito que las leyes de Canadá sobre pornografía infantil violaban su libertad de expresión, garantizada por la Carta de Derechos y Libertades de Canadá. En *Ashcroft v. la Coalición para la Libertad de Expresión*, la Corte Suprema de los EE.UU. sostuvo que algunos elementos de la Ley Federal de Prevención de la Pornografía Infantil que se referían a la pornografía infantil virtual violaban la primera enmienda a la Constitución de los EE.UU.

la televisión, la radio y la prensa, así como también el sector de la publicidad, también llevan a la gente al ciberespacio. Los medios que no son interactivos suelen estar conectados con entornos en línea, y en la actualidad la reglamentación de dichos medios por parte de las autoridades de radiodifusión nacionales a menudo se extiende para cubrir temas relacionados con el ciberespacio.

Los entornos virtuales no están divorciados de los entornos físicos. Las autoridades locales y nacionales, entre ellas la policía y los servicios dedicados al bienestar de los niños, conservan su responsabilidad usual de protegerlos, incluso si algunos componentes del abuso relacionado con el ciberespacio, el daño causado a uno mismo, la explotación y la intimidación ocurren en diferentes lugares que no están todos dentro de la misma jurisdicción. Un niño víctima de violencia en un lugar tiene derecho a ser protegido y atendido en ese lugar, sin importar si su abuso tal vez se vio facilitado o fue visto en otras jurisdicciones. Las imágenes de abuso sexual de menores, por ejemplo, pueden circular en el ciberespacio y ser accedidas desde países situados muy lejos del lugar en el que el niño fue abusado para producir dichas imágenes. Los gobiernos también tienen el deber de atender a las víctimas infantiles, brindándoles una asistencia especial, y de actuar para prevenir y evitar que se cometan delitos similares. En resumen, no se puede olvidar las responsabilidades a nivel local, nacional y regional de proteger a los niños por la naturaleza simultánea y multi-territorial del ciberespacio.

Los niños y las nuevas tecnologías

Los niños y jóvenes están a la vanguardia de los casi mil millones de personas que ingresan en el ciberespacio, y representarán una proporción significativa de la expansión en el uso de las nuevas TIC en los próximos años. Asia es la primera en conectividad, a pesar de que se calcula que sólo un 8,4% de la población de la región está conectada.[5] Consideremos a la India, donde los casi 40 millones de personas que ingresan en el ciberespacio representan menos del 4% de la población del país.[6] Le siguen Europa y Norteamérica. Mientras que, proporcionalmente, más personas poseen y utilizan los nuevos dispositivos de comunicación y servicios en línea asociados en lo países industrializados, el crecimiento del uso de Internet en dichos países está llegando al punto de saturación. La expansión de los puntos de entrada al ciberespacio se concentran en otros lugares en la actualidad.

Mientras tanto, se estima que 1.500 millones de personas de todo el mundo poseen teléfonos celulares en un mercado de 800.000 millones de dólares en 2005. En 2007

[5] Miniwatts International. (2005). Internet Usage Statistics - The Big Picture: World Internet Users and Population Stats. Miniwatts International Ltd. Descargado de www.Internetworldstats.com.

[6] InternetWorldStats.com. (2005). Internet Usage in Asia: Internet Users & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia. Miniwatts International. 2005. Descargado de http://www.Internetworldstats.com/

ya habrá unos 2.000 millones de celulares.[7] La mayor parte del crecimiento de este sector se da en los países en desarrollo, especialmente en África y Asia. En África, en proporción hay más suscriptores de telefonía que utilizan celulares que en cualquier otro continente.[8] En la región Asia-Pacífico, se calcula que unos mil millones de personas usarán teléfonos celulares para 2010 (en comparación con los 230 millones que lo hacían en 2000).[9] En la actualidad, un 12% de los menores de 15 años de la región tienen un celular (20% en Hong Kong, seguido del 25% en Australia y Japón).[10]

La convergencia de Internet y los celulares pronto será la norma de ingreso en el ciberespacio. La tecnología 3G, presentada en Japón en 2001, ya está disponible en la República de Corea y en Europa, y se la está probando en otros lugares. Donde se la empieza a utilizar, la gente ya no tiene que depender de las líneas telefónicas fijas y de las computadoras de escritorio para ingresar en el ciberespacio. Las implicancias para la protección de los niños son enormes. A medida que Internet se vuelve "móvil", los padres, tutores y encargados de los niños tendrán mayores dificultades para supervisar las interacciones de los jóvenes en el ciberespacio.

Para muchos jóvenes, la interacción en los entornos virtuales ya es un componente significativo de su vida social e incluye una variedad de actividades comunicativas: enviar mensajes por teléfono o servicios de mensajerías instantánea, compartir música y otros materiales a través de servicios cliente a cliente, comunicarse vía salas de chat y jugar juegos en línea con muchos otros jugadores de todas partes del mundo. Las salas de chat y los debates en línea son foros populares para la interacción en línea entre niños de Norteamérica, Gran Bretaña y otros países. Pero cada vez es más común que los usuarios pasen de las salas de chat a las transferencias por mensajería instantánea o de cliente a cliente, en parte como resultado de programas educativos públicos y publicidad negativa surgida de varios casos de abuso de menores que se originaron en salas de chat. Los juegos interactivos en línea, que atraen a millones de personas mediante servicios de suscripción, también son una plataforma importante para conocer a otra gente en línea.

[7] NECTEC. (2005). Tailandia. Descargado de http://www.nectec.or.th/tindex.html

[8] Budde, P. (2005). 2005 - Africa Telecoms, Mobile and Broadband. Overview and Company Profiles report: Executive Summary. Australia: Paul Budde Communication. Descargado de http://www.budde.com.au/publications/annual/africa/africa-overviews-summary.html

[9] Chan, P. (2002, 20 de abril). Why Asia is still bullish about wireless. *Business Times*.

[10] Agence France-Presse. (2004, 8 de agosto). Hong Kong children top mobile phone ownership in Asia. Textually.org. Descargado de http://www.textually.org/textually/Archives/004862.htm

Ubicación del uso

Niños, niñas y adolescentes de todas las clases sociales, culturas, religiones y regiones ingresan en el mundo virtual desde diferentes entornos físicos. El abuso sexual de un menor aún suele ocurrir más comúnmente dentro de la familia que en cualquier otro lugar, pero el ciberespacio abre la posibilidad de que los miembros de la familia utilicen la tecnología en forma abusiva, y también brinda a las personas la oportunidad de contactar a niños y jóvenes con quienes de otro modo no habrían tenido ningún tipo de relación. Las nuevas tecnologías permiten que gente desconocida ingrese en la vida de niños que tal vez están en la privacidad de su hogar y cuentan con la presencia física de sus tutores o padres. En otras palabras, cada vez más gente tiene acceso a los niños en sus entornos más íntimos y privados, y eso brinda mayores oportunidades para la incitación de los niños y para que exista abuso y violencia por parte de personas que no pertenecen a la familia del niño, niña o adolescente.

Otros niños podrán no usar las nuevas TIC, pero sienten la influencia y el impacto del uso que hacen otros de las mismas. Aunque la escasez de recursos financieros, una educación limitada y/o el estar en un lugar remoto inhiben la capacidad del niño de ingresar en el ciberespacio en forma independiente, el niño igualmente puede ser obligado a participar en la creación de imágenes de abuso que son difundidas en el ciberespacio y a través del teléfono. Que exista una falta de acceso no significa que no existan riesgos.

Desarrollo personal

El desarrollo de niños y jóvenes va tomando forma en base a lo que ellos presencian, experimentan y aprenden en el mundo que les rodea. Cuando se trata de participar en entornos virtuales, los impactos en el crecimiento personal del niño dependerán del nivel de desarrollo de la persona, de su ubicación física en el mundo y de sus motivaciones para participar en actividades e interacciones virtuales en particular.

El conocimiento derivado de experiencias sensoriales puede retrasar la comprensión cognitiva de un niño, que está siendo formada por la interacción en el ciberespacio. Las formas de interpretar los significados pueden verse afectadas, o directamente distorsionadas. Se dice que la cantidad cada vez mayor de jóvenes que utilizan las nuevas TIC para acosar psicológicamente a sus pares se debe, al menos en parte, a la distancia que la tecnología permite que exista entre el abusador y su blanco. Al infligir daño a través del correo electrónico, los debates en línea, los mensajes de texto en los celulares, la creación de sitios web humillantes, etc., el intimidador no ve el doloroso impacto que causa en su blanco ni el daño real que provoca.[11]

[11] Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling. Nº 15. pp.68-76.

Procesos similares ocurren en otras experiencias virtuales, tales como que los niños o los adolescentes aprendan sobre el sexo y la sexualidad (voluntaria o involuntariamente) mediante su acceso a materiales pornográficos en contextos lejanos a una interacción emocional. Cada vez más, la pornografía a la que se accede a través del ciberespacio brinda a muchos jóvenes más la base de la comprensión del sexo y de su rol en las relaciones íntimas.

UNA DIFERENCIA MUY REAL

Introducción

El ciberespacio ofrece lugares de encuentro descentralizados e inusuales para los encuentros diarios de personas y grupos. Dentro de este espacio virtual, niños, niñas y adolescentes interactúan de la misma manera que en el mundo físico: participan de la construcción de vidas y círculos sociales donde buscan e intercambian información, se comunican y confían en amigos y pares, conocen e interactúan con extraños, hacen nuevos amigos, aprenden y desarrollan sistemas de valores, juegan juegos y se entretienen, y prueban y desarrollan sus identidades. También tienen discusiones, desafían la autoridad, buscan información considerada tabú, se arriesgan, ingresan en zonas en las que no deberían ingresar, sienten miedo, estrés y ansiedad, y prueban los límites de la disciplina establecida por sus padres y tutores.

Las interacciones en el ciberespacio suelen replicar las actitudes cotidianas de la gente, pero ciertas conductas características pueden verse aumentadas o subyugadas dentro de este espacio por los medios, procesos y métodos de comunicación empleados para las interacciones virtuales. A veces las personas actúan en forma diferente en el ciberespacio que en el mundo físico. Hacen y dicen cosas en línea que no harían ni dirían en otro lado. Esto se aplica a las comunicaciones tanto entre personas que se conocen como entre extraños. Los cambios en la conducta en línea pueden, por lo tanto, llevar a conductas diferentes e inusuales también en el mundo físico. Para los niños y adolescentes en particular, que están atravesando un período formativo de desarrollo personal, las actitudes y conductas manifestadas dentro del espacio virtual pueden ser muy distintas de las del mundo físico.

Además de probar límites e identidades, las interacciones virtuales ponen a prueba los valores comunitarios. Para algunas personas, el ciberespacio es un espacio amoral en el que la gente no actúa según su conciencia moral usual. Pero el ciberespacio también provoca conceptos de valores morales y culturales opuestos. Esta oposición o competencia cuenta con el apoyo de algunos grupos que opinan que la gente debe ser “abierta” y “libre” en este entorno, por ejemplo, respecto de las cuestiones relacionadas con el sexo y los sentimientos personales. Los niños y los jóvenes ingresan en esta “mezcla” y sienten presiones asociadas a la misma (morales, físicas, de sus pares, etc.) para responder en un momento crítico de su desarrollo personal y moral.[12]

[12] ECPAT International. (2005, junio). Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en el ciberespacio. Debate. Bangkok, Tailandia. Junio 12-13.

Ver paneles para leer sobre casos recientes que ilustran estos puntos en lo que respecta a la participación de los jóvenes en el ciberespacio.

Necesidad de un amigo

A un joven que tiene problemas para hacer amigos o que está aislado le resulta más fácil expresarse en línea y buscar compañía en ese entorno. Puede que prefiera el mundo virtual a su realidad física, aunque su inseguridad también puede ser notoria para otras personas en línea.

La intimidación en la escuela hizo que un niño británico de 12 años se sintiera aislado y solo, a pesar de que era bien cuidado por su familia. Su familia lo alentó a intentar hacer amigos de su edad en línea. Comenzó a chatear con alguien que él creía que era una adolescente. Arreglaron una reunión en el mundo real, pero resultó que la chica era en realidad un hombre mayor que abusó de él sexualmente.

Fuente: Palmer, T. con Stacey, L. (2004). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Reino Unido: Barnardo's. pp.26-27.

Cualidades distintivas

Ya sea que la conducta de una persona cambie o no en el ciberespacio, las interacciones en el mundo en línea son definitivamente muy distintas de las interacciones que ocurren en otros lugares. La comunicación y la cognición en línea se ven afectadas por un discernimiento sensorial restringido, y las situaciones pueden parecer irreales o "virtuales". El lenguaje utilizado sin cuidado en un email, por ejemplo, puede transmitir emociones y un mensaje no intencionados.

Varios aspectos distintivos del ciberespacio tienen implicancias para las interacciones que se experimentan en línea y que luego se extienden al mundo físico, y para las formas en las que el daño puede manifestarse, como consecuencia, en niños y adolescentes.[13]

[13] ECPAT International. (2005, junio). Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en el ciberespacio. Debate. Bangkok, Tailandia. Junio 12-13.

El potencial de causarse daño a sí mismo

Una adolescente toma una fotografía de ella misma en una pose sexual con una cámara web o una cámara de celular y la transmite a otros, incluso a extraños. En el mundo físico, puede que ella no se sienta tan cómoda con su cuerpo como para evocar dicha imagen en presencia física de otras personas.

En Irlanda, en 2004, la policía investigaba un caso de pornografía infantil transmitida por teléfono y descubrió que la culpable era una niña de 14 años que había tomado fotos de ella misma, desnuda, con una cámara digital y luego había enviado una imagen a través de un servicio de mensajería instantánea. La imagen circuló y llegó por teléfono a cientos de alumnos de secundaria.

Fuente: Quayle, E. & Taylor, M. (De próxima publicación). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. En Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford: Routledge.

Proximidad

El ciberespacio facilita un contacto emocional y psicológico íntimo entre personas que tal vez no se conocían. Puede que estén lejos o cerca físicamente, pero el ciberespacio brinda una sensación de "distancia segura". En el entorno físico, el mayor riesgo de daño proviene del círculo social inmediato del niño, es decir, de su familia. En el ciberespacio, el riesgo de daño puede provenir de alguien a quien el niño jamás ha visto en persona. El ciberespacio no tiene límites geográficos ni políticos. Cuando se establece un contacto personal en línea, y entre el niño y un adulto que tiene intención de abusar de él tienen lugar intercambios peligrosos o dañinos (incluyendo textos o imágenes), puede que los investigadores se enfrenten con el desafío de abordar una situación en la que las dos partes están situadas en distintas jurisdicciones.[14]

[14] Respecto de la forma en que el entorno virtual brinda un sentido distorsionado de la distancia, ver Bergner, D. (2005, 23 de enero). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*. Descargado de http://www.nytimes.com/2005/01/23/magazine/23PEDO.html?ex=1107544306&ei=1&en=0cbd4f657910b350

Acceso

El ciberespacio ofrece a los abusadores oportunidades de contactar e interactuar con niños que no están siendo supervisados por algún adulto. Esto es más difícil en entornos físicos como el hogar o la escuela, donde los adultos responsables están más alerta. Los niños, al igual que los adultos, también tienen un acceso más fácil a sitios inadecuados y materiales dañinos, incluyendo imágenes de abuso sexual de menores, pornografía adulta y escritos que buscan justificar las relaciones sexuales entre adultos y niños tildándolas de saludables o normales. La disponibilidad de niños en el ciberespacio, junto con una vasta cantidad –cada vez mayor- de materiales relacionados con su abuso, es una combinación peligrosa.

Velocidad

El ciberespacio también es inusual debido a la gran velocidad con que se transmiten datos (textos, fotos, audio), ocurren interacciones y se desarrollan relaciones en línea. Inhibiciones reducidas y la sensación de anonimato facilitan relaciones que pueden formarse rápidamente y convertirse en relaciones íntimas con mucha mayor rapidez que las relaciones iniciadas en el mundo físico.[15] La velocidad presenta desafíos particulares para el monitoreo de las conductas en el ciberespacio y la investigación de los delitos, sin mencionar los rápidos cambios en el uso de las TIC.

Una ficción peligrosa

Un adolescente tranquilo inventa múltiples identidades en línea y las utiliza para interactuar con otros y para presionar a un par para que tenga una conducta inadecuada en línea, lo que lleva a un acto de violencia.

Un niño del Reino Unido adopta múltiples identidades diferentes cuando interactúa con otro niño a quien ha conocido en una sala de chat. Este segundo niño interactúa con cada "personaje" del primero y parece creer por completo sus "historias". Finalmente, el primer niño persuade al otro de que intente asesinarlo, es decir, da lugar a su propia muerte y al asesinato por parte del otro niño.

Fuente: Bachrach, J. (2005, febrero). U Want Me 2 Kill Him? *Vanity Fair*. Nueva York. pp.86-101.

Identidad

A menudo la gente se siente menos inhibida en el ciberespacio. Cree que puede actuar en forma anónima porque siente que no existen mecanismos de supervisión. Esta percepción puede incluso cambiar el humor de una persona. La interacción no

[15] Para un análisis de las relaciones en línea entre niñas adolescentes y hombres mayores que se forman rápidamente, ver Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. Journal of Adolescent Health, 35, 424.e11-424.e20.

es solamente una comunicación pasiva.[16] El efecto pueden sentirlo los adultos que usan imágenes abusivas o buscan contactar y atraer a un niño. También pueden sentirlo los niños y jóvenes que adoptan identidades de fantasía, imitan actitudes e intimidan a sus pares. La percepción del anonimato se relaciona con la idea de que las acciones en el ciberespacio sólo son "virtuales" y, por lo tanto, no tienen consecuencias en el mundo físico. Las personas que comparten esta perspectiva buscan satisfacer deseos o intereses que de otra manera no intentarían satisfacer.

Temperamentos a prueba

Una niña pre-adolescente adopta una conducta inusual en sus comunicaciones virtuales, incluyendo agresión verbal hacia otros (lo que en inglés se denomina "flaming") en situaciones en las que no están claramente definidas las reglas para una conducta civilizada. La respuesta a su agresión es extrema.

En Japón, una niña de 11 años fue apuñalada por una compañera que estaba molesta por un intercambio en línea con la niña, que murió tras el incidente. Esto hizo notar que a los jóvenes se les enseñaban las destrezas técnicas para interactuar en línea, pero no se les enseñaba ciber-etiqueta. Un profesor de psicología remarcó que la gente dice cosas en línea que no diría en un intercambio en persona, y que los altercados se tornan más acalorados con mayor rapidez. La comunicación se dificulta al no poder oír el tono de voz del otro ni ver las expresiones de su rostro.

Fuente: Nakamura, A. (2004, 5 de junio). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times.*

Escala

La naturaleza extensa del ciberespacio y la gran cantidad de personas que visitan los sitios web implican que el daño cometido contra un niño o joven en el contexto de este entorno se multiplica exponencialmente. El abuso de la víctima puede quedar expuesto a la vista de un enorme público. Una foto humillante de un niño o un comentario hecho con odio puede tener una circulación limitada en la comunidad física del niño. Pero si se pone en línea la misma imagen o el mismo texto, estará disponible para una cantidad mucho mayor de testigos, y durante mucho tiempo.

Alcance

El ciberespacio ofrece a los adultos abusadores acceso a una mayor cantidad de blancos potenciales, además de a una enorme biblioteca de materiales relacionados con el abuso y la violencia. La cantidad de imágenes abusivas de niños que circulan

[16] Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Giardino, A., Vieth, V. & Kellogg, N. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing. pp.268-269.

en línea sugiere que la gente que antes no hubiera buscado o accedido a dicho material ahora lo hace. Eso brinda un motivo mayor para conseguir ganancias mediante la creación de más de lo mismo.

Permanencia
Los materiales en el ciberespacio sólo pueden borrarse con gran dificultad, si realmente se puede. Ésa es una preocupación mayúscula para las víctimas que aparecen en esos materiales (incluyendo imágenes de abuso o textos humillantes) porque no saben quién podrá ver la evidencia de su humillación en cualquier momento.

Apoyo social
El ciberespacio facilita la creación de redes sociales discretas que no podrían formarse con facilidad en ausencia del elemento virtual. En ese contexto, una persona puede encontrar una validación para puntos de vista y actividades anti-sociales o delictivas, tales como el interés en el sexo con niños.

Jóvenes ofensores
Un joven participa en sitios de chat en línea para buscar a otros que estén interesados en el sexo con niños y para comprar o intercambiar imágenes de abuso sexual de menores.

En Nueva Zelanda, muchos de los menores de 25 años procesados por delitos relacionados con pornografía infantil utilizaban Internet Relay Chat, una forma de comunicación instantánea, para acceder al material. También usaban claves y métodos de encriptación para almacenar los materiales. Mientras tanto, un niño de 14 años del Reino Unido fue presionado por sus pares para descargar imágenes de abuso. Explicó que él no había reabierto los documentos, lo que era cierto. No había querido ver las imágenes.

Fuentes: Carr, A. (2004, abril). Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos / Te Tari Taiwhenua. And Palmer. T. (2005, agosto). Correspondencia personal con ECPAT International.

Real e irreal
Algunas personas interpretan el significado de acciones y expresiones en el ciberespacio de distinta manera que lo harían en el mundo físico. En el ciberespacio, no tienen el beneficio de utilizar todos sus sentidos para evaluar cómo son las cosas (por ejemplo, todas las señales de las respuestas físicas de alguien ante cierta situación). Eso afecta la capacidad de discernimiento de la personas, y por extensión sus ideas y comprensión de lo que puede ser real o irreal. Para los jóvenes en particular, que aún están aprendiendo y desarrollando su capacidad de razonamiento crítico, las interacciones en el ciberespacio, que parecen desconectadas de las

emociones y de las consecuencias reales, pueden provocar una comprensión distorsionada de la realidad.

Percepciones de la realidad

Un niño asume, durante horas, días o incluso semanas, el papel de un personaje dentro de un juego de fantasía en línea para múltiples jugadores. Su participación intensiva en el juego engendra confusión entre su entorno virtual y el mundo físico.

En China, un niño de 13 años que se suicidó en enero de 2005 había pasado tanto tiempo en los entornos virtuales que no podía distinguir entre el mundo virtual y el físico. También en China, un jugador adulto asesinó a otro hombre que, según él, había robado una espada virtual, una "posesión de fantasía muy valiosa" que había ganado en un juego en línea.

Fuente: Watts, J. (2005, 31 de marzo). Harsh reality of China's fantasy craze. The Guardian Unlimited.

Los niños y adolescentes se enfrentan a ciertos peligros en su vida social virtual, al igual que en los lugares físicos. No obstante, el daño causado al bienestar del niño mediante experiencias e interacciones virtuales está relacionado con factores distintivos que no necesariamente se aplican a los lugares estrictamente físicos. La diferencia surge de la forma en que las nuevas TIC afectan los procesos de la interacción humana. Dichas tecnologías hacen mucho más que proveer un medio de transmisión de datos e ideas. Ayudan a los humanos a crear lugares reales donde interactuar. La experiencia ocurre simultáneamente en el lugar físico y en el virtual. Las consecuencias pueden ser sentidas tanto psicológica como físicamente.

Imágenes de abuso y explotación sexual de menores

Las imágenes y otras representaciones de abuso y explotación sexual de menores existían antes de la popularización de Internet. Pero la creación y la expansión de la World Wide Web desde principios de la década de 1990, junto con una significativa reducción del costo de las computadoras y de las telecomunicaciones, facilitaron un incremento en la cantidad de delitos denunciados relacionados con la pornografía infantil, incluyendo su producción, distribución y posesión. Para 2000, la policía de varios países hallaba a personas que habían recolectado cientos de miles de imágenes de niños siendo abusados sexualmente.[17] Dichas colecciones, de semejante tamaño, eran posibles por la facilidad con que circulaba el material en el ciberespacio. En la actualidad, el ciberespacio cuenta con más de 1 millón de imágenes de decenas de miles de niños víctimas de abuso y explotación sexual.[18]

Desde 2000-2001, la cantidad de material abusivo que circula es aún mayor. La policía halla imágenes de más niños "nuevos" que no habían aparecido previamente en sus bases de datos. En proporción, más imágenes revelan que el abuso es muy severo y que los niños son muy pequeños.[19] Interpol y algunas agencias policiales nacionales informan que están identificando a más niños como resultado de la posibilidad de recurrir a las bases de datos de otras agencias. Sin embargo, muy pocos niños violados al crear la pornografía son localizados. De las miles de imágenes en la base de datos de Interpol, por ejemplo, sólo 320 niños han sido localizados.[20] Los profesionales del bienestar de los niños creen que el alcance de esta problemática es mayor que lo que se ha revelado hasta ahora.

---

[17] Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. UK: NCH. p.11.

[18] Howe, A. (2005, 23 de junio). Proceedings of the Standing Senate Committee on Legal and Constitutional Affairs. Issue 17. Evidenci para el 23 de junio de 2005. Ottawa, Canadá. Descargado de http://www.parl.gc.ca/38/1/parlbus/commbus/senate/Com-e/lega-e/17evb-e.htm?Language=E&Parl=38&Ses=1&comm_id=11

Palmer, T. con Stacey, L. (2004, February). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. UK: Barnardo's. p.30.

[19] Taylor, M. y Quayle, E. (2003). Child Pornography – An Internet Crime. Hove and New York: Brunner-Routledge.

[20] McCulloch, H. (2005, abril). Comunicación personal entre el Sub-Director del Secretariado General de Interpol y ECPAT International. Bangkok, Tailandia.

La producción y distribución de imágenes abusivas de niños es un gran negocio que, según se calcula, mueve miles de millones de dólares por año. Se estima que el volumen anual de este negocio está entre los 3.000 millones y los 20.000 millones de dólares (la segunda cifra corresponda a los cálculos del FBI). De dicho material, se estima que el 55% es generado en los EE.UU. y el 23% en Rusia.[21] Durante la primera mitad de 2005, los informes monitoreados en Gran Bretaña indicaron que los sitios comerciales representaban sólo un poco más de la mitad de las denuncias por las que se podía actuar, y que los EE.UU. y Rusia eran los dos países principales que aparentemente proveían el alojamiento a dichos sitios, seguidos de España y Suecia. La mayoría de los sitios "de ingreso gratuito" fueron rastreados hasta ISP de Rusia, EE.UU., España, Tailandia, Japón y la República de Corea.[22] Mucho material abusivo también se distribuye en formato de vídeo, a menudo en los mercados locales, mientras que otros materiales se intercambian por materiales similares, o por el acceso a ellos.

En algunos países, los materiales conocidos como "pornografía virtual" son legales, y son un gran negocio. En Japón, por ejemplo, un informe que analiza los recientes desarrollos en el mercado nacional de contenidos para computadoras (entre ellos programas y publicaciones tales como revistas de historietas) indica el valor comercial de las ilustraciones y dibujos animados sobre abuso infantil en algunos materiales tales como animé o *manga*.[23] El análisis estima que el mercado para los productos de *moe* (libros, imágenes y juegos), que están relacionados con el animé y el *manga*, representaba 88.800 millones de yen (el equivalente de 800 millones de dólares) en 2003. El término *moe* se utilizó en sentido neutral para el análisis económico. Pero si se lo toma literalmente, hace referencia a una atracción sexual fetichista que tienen algunos fanáticos de los juegos de computadora, del animé y del *manga* por los personajes femeninos menores de 18 años, a los que se muestra en contextos eróticos y pornográficos dentro de juegos, animaciones e ilustraciones. Las páginas web de *moe* a veces tienen enlaces a otras páginas que contienen imágenes, historias y chats en las que personajes muy jóvenes son objeto de violencia sexual, abuso y fantasía. Por lo tanto, se puede decir que una parte del

[21] Consejo de Europa. (2005, de próxima publicación). Organised crime situation report 2005. Informe provisional. Estrasburgo: Directorado General de Asuntos Legales, Consejo de Europa. (Este informe clarifica los datos contenidos en un informe de 2004 del Consejo de Europa: Organised crime situation report 2004: Focus on the threat of cybercrime. Summary. Informe provisional. p.8.)

[22] Internet Watch Foundation. (2005, 25 de julio). Record breaking 6 months for Internet Watch Foundation. Comunicado de prensa. UK: IWF. Descargado de http://www.iwf.org.uk/media/news.134.htm

[23] El informe de S. Shinano para The Hamagin Research Institute Ltd fue publicado en abril de 2005.

Ver "Japan recruits romantic otaku geeks to revive economy". (2005, 2 de agosto). *Mainichi Daily News*. Descargado de http://mdn.mainichi-msn.co.jp/waiwai/news/20050802p2g00m0dm015000c.html

mercado de *moe* está relacionada con imágenes de abuso sexual infantil. El informe indica que era de esperar que el mercado para los productos de *moe* se expandiera.

Definiciones: Pornografía infantil

El Protocolo Facultativo a la Convención sobre los Derechos del Niño sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños para la pornografía define la pornografía infantil como "cualquier representación, por cualquier medio, de un niño participando en actividades sexuales explícitas, sean reales o simuladas, o cualquier representación de las partes sexuales de un niño, cuya característica dominante sea la representación con fines sexuales". Los materiales pornográficos muestran a niños participando en actividades sexuales explícitas, sean reales o simuladas, o muestran partes del cuerpo de un niño en forma lasciva. La pornografía *softcore* contiene imágenes "eróticas" en las que el niño, desnudo o no, está sexualizado. Las imágenes de abuso también incluyen ilustraciones o animaciones (como en el caso del animé o del *manga* de Japón), además de imágenes creadas o alteradas digitalmente que pueden involucrar técnicas de composición. A pesar de que la pornografía infantil casi siempre consiste en imágenes fotográficas de niños reales,* sigue siendo importante que las leyes sobre pornografía infantil reconozcan e incluyan la referencia a las imágenes animadas y virtuales como un delito contra los niños. Es el caso de la Convención sobre Cibercrímenes del Consejo de Europa y de algunas legislaciones nacionales.

Heimbach, M.J. (2002, 1º de mayo). Internet Child Pornography. Declaración preparada. Testimonio ante la Sub-Comisión sobre Crímenes, Terrorismo y Seguridad Nacional, Comisión de la Magistratura. Cámara de Diputados de EE.UU. Descargado el 1º de julio de 2005 de http://www.fbi.gov/congress/congress02/heimbach050102.htm

Discrepancia de definiciones

La pornografía infantil, a la que ahora suele llamarse "representaciones o imágenes de abuso sexual de menores", muestra a un niño o niños de una manera cuya intención es fomentar la excitación y la gratificación sexual. El material, visual, textual o de audio, de esta naturaleza tiene el poder de incitar el abuso y la explotación sexual de un niño, y contribuye a la racionalización por parte de los abusadores de que utilizar a un niño con fines sexuales es "normal". Dicho poder existe tanto si se usa un niño real para producir este material como si, por ejemplo, el abuso se ve en ilustraciones o imágenes generadas por computadora.

Los conceptos individuales y comunitarios de la pornografía infantil varían dentro de las sociedades y entre ellas. No existe una sola jurisdicción que rija el ciberespacio, así como tampoco existe un conjunto común de definiciones, principios o reglamentaciones que puedan utilizar las fuerzas de aplicación de la ley de todo el mundo. Ése es uno de los mayores desafíos al combatir los delitos relacionados con la pornografía infantil. Muchos países no tienen leyes que se refieran expresamente a la pornografía infantil, y menos que la definan explícitamente como la violación de

un niño que involucra abuso sexual, explotación y violencia. Por el contrario, las representaciones de abuso de menores suelen formar parte de leyes nacionales o locales amplias que tratan sobre obscenidad y se concentran en el orden y la moralidad sociales en vez de en el acto de violencia cometido contra el niño. Además, incluso donde existen leyes, su aplicación en el ciberespacio se ve puesta a prueba constantemente.

Las víctimas: La vulnerabilidad

Hasta el surgimiento de Internet, las víctimas de las imágenes abusivas solían ser niñas, mayormente. Pero en los últimos años, muchos niños aparecen en las imágenes abusivas disponibles en línea.[24] No hay demasiada información respecto de las situaciones y circunstancias de estas niñas y estos niños. Sin embargo, se considera que los niños corren más riesgos de ser violados mediante la producción de pornografía dentro de su hogar y su familia. El niño suele conocer a su abusador o abusadores, pues se trata de un padre, un pariente, un tutor o alguien cercano. En esas situaciones, es muy probable que el abuso salga a la luz en forma inadvertida, como resultado de alguna indagación de trabajadores sociales y denuncias de ciudadanos más que de investigaciones policiales de delitos en línea.[25]

Muchos niños también son víctimas de la pornografía fuera de su esfera doméstica, especialmente los que viven en la calle o pasan mucho tiempo allí, los niños en prostitución y los que son traficados. También se ha informado de casos en los que las víctimas del abuso provenían de orfanatos. (*Ver paneles en esta sección.)*

[24] Cooper, S. (2005). Medical Analysis of Child Pornography. In Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.223.

[25] Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005, de próxima publicación). The Varieties of Child Pornography Production. US: Crimes Against Children Research Center, University of New Hampshire. p.23.

Diversos grupos explotados

En México, un estudio realizado entre 1999 y 2000 sobre la explotación sexual comercial de niños, niñas y adolescentes en Acapulco descubrió que el grupo de niños explotados a través de la producción de pornografía, que estaba muy bien organizada, era muy diverso. Algunos de los niños, muchos de ellos varones, vivían en las calles y/o estaban involucrados en la prostitución con turistas. Otros niños aparentemente habían sido recogidos de áreas rurales pobres, y se les había pagado a sus padres para que permitieran dejar ir a sus hijas, supuestamente para estudiar o conseguir un trabajo. Otros eran colegiales de clase media que aceptaban posar para que les tomaran fotografías a cambio de dinero. Los explotadores eran tanto extranjeros como gente del lugar.

Fuente: Azaola, E. (2000). Stolen Childhood: Girl and Boy Victims of Sexual Exploitation in Mexico. DIF, UNICEF y CIESAS.

Ver Casa Alianza y ECPAT International. (2001). Investigation on the Trafficking, Sex Tourism, Pornography and Prostitution of Children in Central America and Mexico. Casa Alianza y ECPAT International.

Las víctimas: Nuevas manifestaciones

La mayor parte de las imágenes de abuso distribuidas a través de Internet son producidas en el mundo físico antes de ser ingresadas en el ciberespacio. Pero la producción de pornografía también se organiza de modo tal que ocurra y pueda ser vista en línea en tiempo real, gracias al uso de cámaras web y *streaming video*. El público recibe notificación de la hora a la que debe conectarse a Internet para ver cómo se abusa sexualmente de un niño. Los miembros del público pueden estar en cualquier lugar del mundo. Puede que paguen dinero o intercambien imágenes con el abusador directo. [26] En las Filipinas hay emprendimientos conocidos como "albergues de cibersexo" que lucran mediante el uso de adolescentes y adultos que realizan actos sexuales frente a una cámara web según las instrucciones de un espectador que paga con su tarjeta de crédito.[27]

[26] Ver Palmer, T. con Stacey, L. (2004, febrero). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Reino Unido: Barnardo's. p.28.

[27] Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF. pp.78-80.

Philippine Daily Inquirer. (2005, 23 de enero). 19 girls rescued from cyber exploitation. *Philippine Daily Inquirer*. p.19.

Turistas con cámaras

Es raro ver a un turista sin una cámara, y de hecho, la producción de imágenes parece común en el contexto del turismo sexual con niños, aunque las investigaciones que identifican las conexiones explícitamente son recientes. En Nepal, casi todos los niños que respondieron a grupos de discusión específicos sobre turismo sexual con niños informaron haber sido fotografiados desnudos por un turista en algún momento de su vida; un 81% de ellos dijeron que los turistas les habían mostrado material pornográfico.

En la República Checa, los trabajadores sociales que cumplen sus tareas en la calle dicen que los niños involucrados en la prostitución en las calles informan que a menudo sus explotadores o clientes les piden que posen para producir material pornográfico. La policía checa indica que la pornografía producida por estos explotadores puede luego intercambiarse o ser subida a Internet. Los explotadores obtienen a través de Internet o por el boca a boca información acerca de dónde hallar niños.

Fuentes: Beddoe, C. & Ferran, L. (Ed.s). (2003, diciembre). Situational Analysis Studies on Child Sex Tourism in Tourist Destinations of India, Nepal and Sri Lanka. Bangkok: ECPAT International.

Bell, I. & Pickar, A. (2004). Trafficking in children for sexual purposes: Country report, Czech Republic. O'Briain, M. (Ed.). The Joint East West research project on trafficking in children for sexual purposes in Europe: the sending countries (Trafficking II) – Proyecto de investigación conjunto sobre el tráfico de niños con fines sexuales en Europa Oriental y Occidental: países "emisores". Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.42.

Otras manifestaciones nuevas de producción de pornografía infantil involucran a niños y jóvenes que tienen acceso a las últimas TIC, entre ellas cámaras digitales, cámaras web y teléfonos celulares con cámaras, y que crean imágenes pornográficas de sí mismos, de sus amigos y de sus pares y luego las transmiten a espacios virtuales. Esto puede ocurrir por pedido de uno de sus pares o de un extraño. El advenimiento de las mini-cámaras, entre otras cosas, también permite que se tomen fotografías y vídeos sin que la persona objeto de esas fotos o vídeo lo sepa.

Otros jóvenes buscan representarse como "adultos" poniendo en circulación imágenes de ellos mismos posando en forma tal de imitar el erotismo de la publicidad y los medios, la televisión y el cine. En la Federación Rusa y en los países de la Unión de Estados Independientes (UEI), modelar es un trabajo legítimo y bien pago que atrae a muchas niñas y adolescentes. En algunos casos, sin embargo, es el primer paso para que una niña se convierta en víctima de la explotación sexual comercial, entre otros modos a través de la producción de pornografía.[28] En Japón

[28] O'Briain, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programme against Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe (Programa contra el tráfico de niños con fines sexuales en Europa). Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.29.

también aparecen en los foros de jóvenes ofertas de trabajo de "modelo" para niñas. Los avisos a veces contienen enlaces a materiales no adecuados para niñas y adolescentes y muchas de las fotos tomadas a las niñas que responden a los avisos se venden a través de sitios comerciales.[29] En EE.UU., una joven puede publicar un perfil personal y una foto "sexy" en un sitio web para adolescentes, algunos de los cuales tienen millones de miembros. Algunos de estos sitios contienen enlaces a sitios de citas de adultos.[30]

Los lazos con el tráfico de personas

En India, varios traficantes de personas admitieron en entrevistas para un estudio que realizaba la Comisión Nacional de Derechos Humanos que los niños traficados, en particular las adolescentes, eran obligados a hacer pornografía.

En 2001, en Moldavia, la policía fronteriza arrestó a dos mujeres traficantes que estaban transportando a un grupo de niños y niñas de entre 13 y 16 años de Chisinau a unos estudios de filmación en Odessa, Ucrania, donde se iba a utilizar a los niños para crear imágenes de abuso. Los niños y niñas provenían de familias con problemas financieros, mayormente de áreas rurales de Moldavia. Los padres habían permitido a las mujeres llevar a sus hijos "de vacaciones". Algunos de los niños dijeron que ya habían hecho ese viaje antes, a cambio de pequeñas sumas de dinero. En Bielorrusia se ha informado de niños y niñas de hasta 10 años de edad que son traficados con el fin de producir pornografía.

Fuentes: Bhat, A. (2004). Report on Laws and Legal Procedures Concerning the Commercial Sexual Exploitation of Children in India. Bangkok: ECPAT International. Citando a la Comisión Nacional de Derechos Humanos, UNIFEM & Institute of Social Sciences. (2004). Action Research on Trafficking of Women and Children. India.

O'Briain, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programa contra el tráfico de niños con fines sexuales en Europa. Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.48. p.50.

Es obvio que, aunque los niños van creciendo en entornos donde la cámara está presente todo el tiempo y la transmisión de imágenes en tiempo real es parte de lo cotidiano, algunos jóvenes no han aprendido a proteger los límites de la intimidad y la privacidad, y en consecuencia pueden dañarse a sí mismo o dañar a otros. Un

[29] Miyazaki, T. (2005). Recent report of Internet trouble in Japan. Museo de Internet en Japón. Presentación. Tokio.

[30] Denizet-Lewis, B. (2004, 30 de mayo). Friends, Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Descargado de http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ae2d206b&ex=1401249600&partner=USERLAND

factor importante en el desarrollo de acciones de protección para estos niños y jóvenes es que tal vez no perciban que el problema existe.[31]

Atraer hacia la violencia organizada

En 2000, las policías rusa y británica investigaron la producción y distribución de vídeos hechos en Rusia que mostraban violencia sexual extrema contra niños, incluso asesinatos. La policía creía que unos 100 niños varones de entre 9 y 15 años habían sido reclutados en más de dos años. A la mayoría de los niños los habían reclutado en estaciones de tren, y provenían originalmente de familias con problemas que vivían en los suburbios de Moscú. También se creía que otros habían sido reclutados en orfanatos. A los niños les pagaban una comisión por hallar a otros niños a quien filmar, según se informó. De los tres hombres que fueron a prisión en Rusia en relación con este caso, dos fueron liberados por una amnistía cuya finalidad era que las cárceles no tuvieran una población tan numerosa. Las listas de clientes de esos vídeos incluían a personas de Italia, Alemania, EE.UU. y el Reino Unido.

Fuente: Burke, J., Gentleman , A. & Willan, P. (2000, 1º de octubre). British link to 'snuff' videos. *The Observer*. Descargado de http://observer.guardian.co.uk/uk_news/story/0,,375883,00.html

Los abusadores

Las personas que venden, intercambian, poseen o producen imágenes de abuso infantil no conforman un grupo homogéneo. A pesar de que la gran mayoría son hombres, provienen de todas las regiones, clases sociales, culturas, profesiones u oficios y edades. Muchos son padres de familia. Otros son adolescentes. Muchos saben utilizar muy bien las nuevas tecnologías. Algunos son viajeros y turistas. No todos encajan en la clasificación clínica de "pedófilo".[32] No non necesariamente marginados de la sociedad, sino que pueden estar ubicados en el centro de su comunidad.

La edad de las personas que acceden a material de abuso infantil y lo usan es variada. Pero los informes de distintas regiones indican que quienes producen y utilizan imágenes de abuso a veces también pueden tener menos de 18 años o ser adultos jóvenes. Según un estudio realizado en Nueva Zelanda, un 25% de las 185 personas que cometieron delitos que involucraban material cuestionable (mayormente

[31] Quayle, E. & Taylor, M. (de próxima publicación). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. En Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s) Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford: Routledge.

[32] Subgrupo contra el abuso y la explotación sexual de menores. (2005). 'Paedophilia'. En Towards a shared understanding of terminology referring to the sexual abuse and exploitation of children. Ginebra: Grupo de ONG para el seguimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño.

pornografía infantil) tenían entre 15 y 19 años. Más de la mitad tenía menos de 30.[33] La información no es suficiente como para evaluar si ésta es una tendencia amplia o si se debe a una curiosidad característica de esa edad en el sexo con pares, o si señala que esos mismos jóvenes han sido explotados sexualmente.[34] En Gran Bretaña, donde los datos sugieren que entre el 30% y el 40% de los actos de abuso sexual son perpetrados por menores de 18 años, se descubrió que un chico de 16 que fue arrestado por tomar fotos abusivas de niños y por posesión de pornografía infantil había sido alentado a hacerlo por un hombre adulto al que había conocido en una sala de chat.[35] Un estudio realizado en EE.UU. indicó que muy pocas de las personas arrestadas por posesión de pornografía infantil tenían menos de 18 años.[36] Sin embargo, una operación llevada a cabo por la policía de Nueva Jersey en 2005 halló a 10 menores entre las 39 personas arrestadas por delitos relacionados con pornografía infantil en línea.[37]

Los entornos virtuales facilitan la formación de discretas redes sociales de personas interesadas en el sexo con niños. Estos grupos ofrecen un apoyo social a sus miembros, lo que les permite racionalizar su interés sexual en los niños como legítimo y ser alentados. Dentro de dichos grupos, las imágenes de abuso son moneda corriente para los miembros y además confieren status a los miembros.[38] Estas interacciones suelen ocurrir en los foros, grupos de noticias y correo

---

[33] Wilson, D. & Andrews, C. (2004, noviembre). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos.

[34] Ver O'Connell, R. (2003). A Typology of Cybersexploitation and On-line Grooming Practices. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire. p.4.

Ver Carr, A. (2004, abril). Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos / Te Tari Taiwhenua. p.41

[35] Palmer, T. con Stacey, L. (2004, febrero). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Reino Unido: Barnardo's. p.23.

Jones, V. (2003, diciembre 10-11). "International Initiatives to Protect Children from Sexual Exploitation and Abuse". Trabajo para el Quinto Foro sobre Derechos Humanos de la Unión Europea. Roma. p.3. Citando a Stop It Now Reino Unido e Irlanda. 2002. Descargado de http://www.redbarnet.dk/

[36] Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005). Child-Pornography Possessors Arrested in Internet-Related Crimes. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados).

[37] Patterson, M. (2005, 22 de mayo). On a sordid trail. *The Star-Ledger*. Nueva Jersey. p.1. Descargado de http://www.nj.com/news/ledger/index.ssf?/base/news-0/1116737473322180.xml&coll=1

[38] Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. pp.264-265.

electrónico, y cada vez más mediante los sistemas cliente a cliente para compartir archivos.[39]

La participación de una persona en pornografía infantil a cualquier nivel contribuye a una mayor demanda de imágenes de abuso, y por lo tanto también a una mayor demanda de abuso y explotación sexual de menores. Además, es probable que más personas busquen abusar de un niño directamente como resultado de la utilización de pornografía infantil. El estudio comparativo de la relación entre el material abusivo y el abuso infantil directo es limitado. Pero algunos estudios iniciales sugieren una asociación.[40]

Co-facilitadores primarios

Proveedores del servicio de Internet (ISP)

Los sitios web que lucran con material ilegal suelen ser alojados por ISP ubicados en países donde las leyes relacionadas con las nuevas tecnologías y la prevención del abuso y la explotación sexual de menores son débiles o no se aplican. Puede que los operadores del sitio web no sientan temor a ser penados porque el ISP no se ve obligado a quitar el sitio o las imágenes, o a determinar la identidad y el paradero de las personas que operan sitios a través de su servicio. Las acciones policiales internacionales pueden lograr que se arreste y se procese a mucha gente por delitos relacionados con el acceso a material ilegal en línea, pero los operadores del sitio web siguen en libertad.

[39] Ver Krone, T. (2005, April). International police operations against online child pornography. Trends & Issues in crime and criminal justice. 296. Australian Institute of Criminology. Descargado de http://www.aic.gov.au/publications/

[40] Collins, P. (2005). Child Sexual Abuse and the Paraphilias. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

J. Wolak, K. Mitchell & D. Finkelhor. (2003). Internet Sex Crimes Against Minors: The Response of Law Enforcement. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC) (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados). p.viii, p.7, p.17.

Wilson, D. & Andrews, C. (2004, November). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos.

Negativa para actuar contra el daño

En Canadá, en 2005, se informó que un adolescente de 16 años había incluido fotos sexualmente explícitas de una joven de 16 en un sitio web de adolescentes, junto con texto sexualmente explícito. El joven fue acusado de cometer un delito de pornografía infantil. Sin embargo, el webmaster anónimo, con sede en EE.UU., rechazó los pedidos de la policía canadiense de quitar las fotos del sitio, que siendo un sitio web de interés general para adolescentes con miles de visitantes por día, es supervisado por una empresa con sede en EE.UU.

Fuente: Friesen, J. (2005, 22 de abril). Ex-boyfriend, naked photos create web of woe for girl. *The Globe and Mail*. Toronto, Canadá.

Instituciones financieras

Los compradores de imágenes de abuso y los consumidores de espectáculos de cibersexo en vivo a veces utilizan sus tarjetas de crédito para las transacciones. Cuando las empresas emisoras de tarjetas de crédito y los servicios de transacciones financieras cooperan con las agencias de seguridad y aplicación de la ley, dichos compradores pueden ser rastreados, según la jurisdicción en la que viva el comprador o si la transacción financiera es declarada. Pero las operaciones del crimen organizado y los clientes recurrentes de sitios que ofrecen imágenes de abuso de menores son más difíciles de rastrear, pues es posible que hagan sus pagos mediante métodos más anónimos que no pueden rastrearse hasta una cuenta bancaria o una tarjeta de crédito. Los pagos pueden realizarse directamente a cuentas bancarias especiales que cambian constantemente para evitar la detección.[41] O puede que el comprador utilice e-gold, un sistema de comercio en línea que utiliza créditos en oro como moneda. Dicho sistema no involucra necesariamente a un banco, y es muy anónimo.[42]

Algunas empresas deciden implementar políticas para combatir los delitos contra los niños. La empresa de tarjetas de crédito Visa International ha desarrollado una política sobre normas éticas para abordar la pornografía infantil, con el objetivo de ayudar a cerrar los sitios web que contienen imágenes eróticas de niños.[43] Mientras

[41] Philipson, S. (2004, julio). Tarjetas de crédito: un espacio para la acción contra los delincuentes. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. Nº 43.

[42] Ver Petit, J.M. (2004, 23 de diciembre). Rights of the Child. Informe presentado por Juan Miguel Petit, Relator Especial sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en pornografía. Versión editada. E/CN.4/2005/78. Comisión de Derechos Humanos de la ONU. 61º Sesión. Ítem 13 de la agenda provisional.

[43] Visa Asia. Fighting Internet Child Pornography. Visa Asia. Descargado de http://www.visa-asia.com/ap/sea/cardholders/society/acp.shtml

Ver también Visa International. (2004, 13 de diciembre). Visa Advances the Fight Against Internet Child Pornography. Comunicado de prensa. Hong Kong: Visa. Descargado de http://www.visa-asia.com/ap/sea/mediacenter/pressrelease/NR_HK_131204.shtml

tanto, en las Filipinas, las operaciones de servicios financieros insisten en que lo prioritario es la privacidad de los clientes.[44]

Desarrolladores de programas de computación
Los programas nuevos, muchos de los cuales están disponibles en forma gratuita, permiten la transmisión de datos de cliente a cliente, directamente de un servidor a otro, sin ningún dispositivo de rastreo. Otros programas de computación que preocupan a las agencias de seguridad y aplicación de la ley incluyen los programas de encriptación y los paquetes de anonimato, los cuales crean obstáculos significativos para la investigación de los cibercrímenes.

Motores de búsqueda en línea
Algunas personas utilizan métodos de búsqueda normales o son dirigidas mediante enlaces a grupos y entidades en línea que intercambian imágenes de abuso o sitios web en los que se venden imágenes de abuso infantil y/o se brinda acceso a cibersexo en tiempo real.

Consecuencias físicas y psicológicas comunes

Un niño obligado a participar en la producción de imágenes de abuso puede sufrir efectos colaterales que son comunes al abuso y la explotación sexual. Los impactos varían según la resiliencia del niño y la naturaleza y duración del abuso. Dependiendo de la edad del niño y del grado de violencia física utilizada en su contra, el niño usado para crear pornografía sufrirá dolor y traumas físicos. Puede que, en consecuencia, experimente cualquiera de una variedad de otros efectos y síntomas (o todos), entre ellos depresión, baja autoestima, inquietud, hambre, agotamiento, dificultades para concentrarse, conductas agresivas e ira reprimida. Puede que se sienta culpable y tema por él mismo/ella misma y por otros. Puede que le resulte difícil confiar en la gente, que actúe con pseudo-madurez, que las fronteras de su rol estén desdibujadas o que se muestre confundido/a (resultado de, entre otras cosas, ser preparado por su abusador). El niño puede infligirse daño a sí mismo, incluyendo a través del abuso de drogas. (Algunos niños también son drogados antes de ser abusados.) En algunos casos, el niño sufre estrés post-traumático.

Otras preocupaciones respecto del bienestar de un niño abusado y explotado sexualmente, y en consecuencia respecto de su atención, incluyen la posible renuencia del niño a exponer a un miembro de su familia como abusador. Puede que también sienta que ha causado daño presentando a otros niños al abusador o

[44] Ver Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF. p.123.

involucrándose en actos sexuales con otros niños. A veces, los niños muy pequeños acostumbrados al abuso creen que es normal.[45]

Diferentes consecuencias

Puede que el niño también se enfrente a distintos factores de daño que surgen del haber sido objeto de imágenes de abuso en el contexto del ciberespacio. Los especialistas informan que un niño que está en esta situación puede sentir que la existencia de imágenes de su humillación enmascara la violencia que ha experimentado y le hace aparecer como cómplice. Este dilema agrega una carga traumática extra y puede hacer que sea más difícil que el niño informe lo que le ha ocurrido, pues teme que los demás no crean que está angustiado. Normalmente se obliga a los niños a sonreír, a parecer sumisos frente a la cámara. Como resultado, el niño teme que se piense que permitió el abuso. En Suecia, un grupo de víctimas de pornografía infantil negó el abuso a pesar de la evidencia visual de su ocurrencia. En otro caso que formaba parte de una investigación a nivel mundial, niños de Gran Bretaña reaccionaron de manera similar.[46] Puede que el niño sienta que se sentirá mejor si niega la ocurrencia de hechos que le resultan difíciles de aceptar.

Un niño que sufre ese tipo de daño también puede sentir de inmediato o en el futuro vergüenza o temor de ser reconocido al intentar luchar contra las actitudes reales e imaginadas de su comunidad. La vergüenza puede ser más aguda para los adolescentes que para los niños más pequeños, dado que las niñas de mayor edad, por ejemplo, pueden preocuparse porque el estigma de su abuso pueda impedir un matrimonio o las posibilidades de tener hijos.[47] La ansiedad puede identificarse cuando un niño comprende que las imágenes de su abuso continuarán circulando y llegando a un público tanto cercano como global durante mucho tiempo. Algunos de esos síntomas ocurren incluso cuando el joven creó imágenes pornográficas de sí mismo.

La preocupación de que las imágenes resurjan es difícil de resolver terapéutica y legalmente, como recalcan los adultos que en este momento están intentando superar

[45] Palmer, T. (2005, de próxima publicación). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.

[46] Palmer, T. (2005, de próxima publicación). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.

Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. In Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.271.

[47] Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF. p.64.

su experiencia de un abuso similar cuando eran niños.[48] La longevidad y la accesibilidad a nivel mundial de las imágenes de abuso que aparecen en los entornos virtuales implican que el niño no puede resolver su trauma tomando el control de las imágenes y destruyéndolas. Algunos niños lo comprenden (incluso aquellos que han creado imágenes pornográficas de sí mismos). Otros no. Hasta puede que los padres que no estuvieron involucrados en la producción de imágenes de abuso de sus hijos no comprendan el daño causado a sus hijos.[49]

Atención y protección

El daño infligido a un niño abusado a través de la producción de pornografía es distinto cuando el abuso tiene un aspecto comercial. Es importante, por lo tanto, discriminar entre un contexto puramente familiar y un contexto comercial. La investigación y la divulgación requieren de un manejo muy cuidadoso. El conocimiento de que se ha hallado una imagen puede ser emocionalmente devastador para el niño, que no tiene control sobre el proceso de divulgación de la imagen. Puede que se sienta desamparado al saber que oficiales de policía, trabajadores sociales y otros conocen los detalles íntimos del abuso que sufrieron.[50]

El bienestar de la víctima infantil debe ser lo más importante en cualquier investigación. Una dificultad clave es que, a menos que la policía o los investigadores de Bienestar Social necesiten formular preguntas específicas sobre la producción de la imagen, es muy poco probable que el niño quiera brindar información sobre la experiencia de haber sido utilizado para producir material pornográfico y así continuar sufriendo daño. Esta situación debe manejarse con mucha sensibilidad.

Se debe también tener muy en cuenta el impacto de requerir que el niño ofrezca evidencia en vídeo, por ejemplo, pues el proceso mismo puede causar más daño a los niños que han sido objeto de imágenes de abuso al evocar sentimientos y respuestas en el niño que hacen eco de lo que experimentó cuando ocurrió el abuso.[51] De la misma manera, un niño puede sufrir fácilmente más daño si se le presiona para que verifique la autenticidad de una imagen.[52]

---

[48] Astrom, P. (2004). Beyond All Tolerance: Child Pornography on the Internet. Save the Children Suecia. p.31

[49] Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF. p.65.

[50] Palmer, T. (2005, enero). Imágenes abusivas: el impacto en el niño. Boletín de ECPAT. Nº 49. Bangkok, Tailandia: ECPAT International.

[51] Palmer, T. (2005, enero). Imágenes abusivas: el impacto en el niño. Boletín de ECPAT. Nº 49. Bangkok, Tailandia: ECPAT International.

Éstos son temas difíciles y delicados para los cuales los trabajadores que brindan protección a los niños necesitan más capacitación en estrategias terapéuticas. Al mismo tiempo, el refinamiento de los sistemas de asistencia, cuando existen, también puede llevar a una mayor identificación de las víctimas cuyas imágenes circulan en el ciberespacio y a una mayor retención de víctimas identificadas en programas de asistencia (en la actualidad, muchos niños que han sido identificados dejan el sistema, incluso cuando los adultos involucrados continúan recibiendo asistencia).

Finalmente, quienes han sobrevivido al trauma luchan con la necesidad de lograr un cierre. En el caso de los niños abusados mediante la producción de pornografía, una compensación puede ayudarles a tener una sensación de control de su experiencia.

Desafíos legales

La ley difiere en las distintas jurisdicciones respecto de qué es la pornografía infantil. En algunos países, fotografiar desnudo a un niño es considerado producción de pornografía infantil, mientras que en otros el Estado debe probar que la motivación (o intención) para crear la imagen fue sexual. En algunas jurisdicciones, fotografiar a un adulto vestido de niño concuerda con la definición legal de producción de pornografía infantil, y en otros casos la palabra escrita o una grabación de audio pueden considerarse pornografía infantil. En algunas jurisdicciones es posible procesar a alguien por un delito de producción aunque ningún niño o persona haya sido utilizado al crear la pornografía, como cuando se la produce artificialmente mediante técnicas de computación o cuando es una ilustración. En la mayoría de los sistemas legales, sin embargo, la ausencia de una víctima identificable hace que el procesamiento de un acusado de producción de material abusivo sea muy difícil, si no imposible. Incluso cuando se comprende claramente qué constituye pornografía infantil dentro de un país o región, la definición de quién es un niño según la ley puede no ser coherente.

Los distintos países tienen distintas definiciones de lo que significa distribuir material abusivo. En algunos países la ley dice que la distribución es un acto de una persona que ingresa una imagen ilegal en el ciberespacio. En otros países, la distribución tiene lugar en el sitio del nodo, red o ISP. En otros países se considera que la distribución ocurre en el lugar físico en el que una persona recibe el material. Estas diferencias no parecían preocupantes antes del surgimiento de Internet porque había muchos menos intermediarios; simplemente se consideraba que la distribución

[52] Jones, V. (2003, junio). Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children. Bruselas: Save the Children Europe Group.

se originaba en el lugar en el que el sobre que contenía el material abusivo había sido enviado por correo inicialmente.

La posesión de material delictivo al cual se accedió en entornos virtuales también es más complicada de investigar y procesar que la posesión en entornos físicos. En algunas jurisdicciones, ver imágenes de abuso infantil en Internet, sin guardarlas en el disco rígido, no es delito. En otras jurisdicciones, esta acción recibe el nombre de "delito de acceso" y conlleva una sentencia mucho menor que la posesión (es decir, cuando el material se descarga y guarda en la computadora). Otra característica distintiva de la posesión de pornografía infantil en entornos virtuales es el desarrollo de programas de encriptación que permiten que una persona posea material ilegal porque cree que las fuerzas de seguridad y aplicación de la ley no podrán descifrar la encriptación u obtener la clave para desencriptar el material. En algunas jurisdicciones, es delito rehusarse a revelar a la policía la clave de encriptación. Pero en muchos otros países, esto no es delito.

Cuando la víctima es post-pubescente, el delito de producir imágenes de abuso infantil es más complicado por la edad de consentimiento, que a veces se denomina "edad de protección". En la mayoría de los países, los gobiernos han establecido una edad a la que un niño puede aceptar tener actividad sexual. Sin embargo, puede que esta edad no sea (y frecuentemente no lo es) coherente con la edad mencionada en los estatutos sobre pornografía infantil, cuando éstos existen. Por lo tanto, el niño podría aceptar tener relaciones sexuales con un par o con un adulto, según la jurisdicción, pero no puede aceptar que se le tomen fotos durante esa actividad sexual legal. Esa laguna ha llevado a apelaciones legales que, en algunas instancias, han tenido como resultado una reducción de la edad mencionada en la legislación sobre pornografía infantil.

Prevención y protección

Se necesita un enfoque coordinado de cooperación por parte de las fuerzas policiales nacionales e internacionales para superar los problemas jurisdiccionales que afectan a las acciones contra estos delitos. Es necesario que exista cooperación y colaboración entre provincias de un mismo país, dentro de bloques regionales y a nivel internacional. La cooperación también requiere, hasta cierto punto, la harmonización de leyes y protocolos para abordar los delitos contra los niños. Sin embargo, las fuerzas policiales de todo el mundo suelen contar con pocos recursos y no tener una capacitación específica para abordar los delitos de esta naturaleza y a la vez garantizar una máxima protección a los niños. Al mismo tiempo, existe gran disparidad entre los países respecto de las capacidades de sus fuerzas de seguridad y aplicación de la ley y de los recursos necesarios para investigar cibercrímenes. Las dificultades incluyen el rastreo de material "subido" a los ISP y el análisis forense de discos rígidos de computadora y otros dispositivos electrónicos de almacenamiento

(especialmente cuando el material está encriptado). Obviamente, es esencial que los países compartan sus propias experiencias.

Algunos países cooperan con otros, y en los últimos años ha habido varias operaciones conjuntas de fuerzas policiales. En 2003, la Virtual Global Taskforce (VGT) fue establecida por las fuerzas policiales de Australia, Gran Bretaña, Canadá y EE.UU., en cooperación con Interpol, para prevenir y desalentar el abuso de niños vía Internet. Se espera que esta fuerza especial, que trabaja con varios socios del sector privado y la sociedad civil, atraiga a más socios. Una de las acciones de esta fuerza es la Operación PIN. Se trata de un sitio web que simula contener imágenes de abuso de niños. Cualquiera que ingrese en el sitio e intente descargar imágenes se topa con varios mensajes que le alertan sobre la criminalidad de sus acciones. Así se informa a la persona que ha ingresado en un sitio web de fuerzas policiales, que ha cometido un delito y que sus datos pueden haber sido enviados a las autoridades nacionales pertinentes.

Las fuerzas policiales de algunos países han establecido bases de datos de imágenes de abuso. Cuando se confirma que el niño de una imagen no ha aparecido en otras imágenes anteriormente, la policía da prioridad a la investigación porque supone que el niño puede correr riesgo aún. Algunos programas de computación especiales ayudan a la policía a identificar pistas visuales en las imágenes, que pueden ayudarle a rastrear al niño y a su abusador. En 2004, Interpol se hizo cargo del manejo de la base de datos organizada por COPINE (Combatiendo las Redes de Información de Pedófilos en Europa), y 14 países ahora intercambian imágenes gracias al acuerdo de Interpol. En junio de 2005, el Grupo de los Ocho (G8) acordó trabajar en una base de datos conjunta y proveer fondos extra para este trabajo.

Las bases de datos ayudan en las investigaciones transnacionales. Sin embargo, existe la preocupación de las dificultades para garantizar que se protejan todos los derechos de los niños. Las víctimas de la pornografía infantil pueden sufrir el daño provocado por la existencia y la circulación de imágenes de abuso. El conocimiento de la existencia de imágenes en las bases de datos policiales puede ser igual de dañino para el niño. Es un dilema difícil que requiere gran consideración. Es necesario que existan protocolos y lineamientos muy estrictos, de aplicación general, sobre el manejo de estas bases de datos (quién puede tener acceso a ellas, cómo se comparten las imágenes, etc.). Los avances técnicos pueden ayudar a mejorar la protección de la privacidad del niño, pues su imagen puede quitarse de la foto y el fondo podría ser suficiente para rastrear su paradero.[53] Es posible cruzar las imágenes para chequearlas utilizando medios

[53] Esto ocurrió en un caso en Canadá en 2005. La policía de Toronto utilizó técnicas digitales para quitar la imagen de la víctima de una foto antes de hacerla pública para intentar hallar al niño. El caso generó un gran debate sobre las prácticas éticas porque la policía también hizo pública la imagen de otro niño de quien creía que había sido testigo del abuso. Tras hacer públicas las fotos,

algorítmicos en vez de un reconocimiento visual. Otros temas a abordar incluyen si una víctima de imágenes de abuso (sea como niño o más adelante como adulto) debería poder quitar su imagen de la base de datos.

se descubrió que la víctima había sido rescatada en EE.UU. y que el abusador estaba en prisión. El caso resalta también el hecho de que si las fuerzas policiales de EE.UU. y de Canadá hubieran compartido una base de datos, la investigación podría haber concluido mucho antes. Ver Toronto Star, The. (2005, 23 de mayo). Editorial: New tools needed to fight child porn. *The Toronto Star*. Canadá.

Preparación para causar daño

Los aspectos distintivos de los entornos virtuales colaboran para la iniciación de encuentros virtuales, y también de encuentros físicos. Al igual que en el mundo físico, un adulto que quiere contactar a niños y jóvenes puede intentar ingresar en los mismos lugares que niños y jóvenes. El adulto busca los lugares donde se congregan niños y adolescentes, como salas de chat, grupos de noticias, sitios de citas para jóvenes y juegos en línea para múltiples jugadores, e ingresa también en esos sitios para observar y/o interactuar con los participantes. Puede identificar a algún niño potencialmente vulnerable, por ejemplo un niño que parezca solitario, aislado, marginado o confundido respecto de su identidad personal y sexualidad, pero también a veces a un niño que parezca muy extrovertido. El anonimato se ve reforzado por la construcción del ciberespacio, donde no es necesario declarar la presencia y se adoptan fácilmente identidades ficticias. También es posible que el adulto ya conozca al niño.

Algunos jóvenes se encuentran personalmente con gente a la que conocieron en el ciberespacio. Según un estudio, la mayoría de los jóvenes consideraron positiva la experiencia de encuentros de esa clase con pares.[54] Pero también es cierto que algunos adultos arreglan encuentros físicos con la intención de violar al niño o joven. En Gran Bretaña, en un período de dos o tres años, los medios informaron sobre investigaciones policiales que involucraron a 27 niños que fueron violados físicamente en encuentros con adultos a quienes habían conocido en salas de chat.[55] En EE.UU., uno de cada cinco niños de entre 10 y 17 años informó haber recibido incitaciones sexuales por Internet. Dichas incitaciones involucraron que un adulto les pidiera encontrarse en persona, que les contactaran por teléfono o que les enviaran cartas, dinero u obsequios.[56] Un estudio británico indicó que aproximadamente un 50% de los usuarios de salas de chat de entre 8 y 11 años de edad experimentaron conversaciones en línea de naturaleza sexual, aunque no necesariamente abusivas.

[54] O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire

[55] Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. Reino Unido: NCH. p.3.

[56] Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (2000, June). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children.

Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. Journal of Adolescent Health, 35, 424.e11-424.e20.

En el grupo de niños de entre 9 y 16 años de edad, el 6% informó haber tenido conversaciones sexuales en línea que les parecieron desagradables u ofensivas.[57]

Incitación dentro de la familia

Una niña estadounidense de 12 años fue incitada sexualmente por su padrastro, que le enviaba mensajes de su computadora a la de la niña, ambas ubicadas en la misma casa familiar. El hombre también acosó a la niña con pornografía en línea. Fue declarado culpable de abuso sexual, riesgo de provocar heridas a un menor e incitación de un menor por Internet. El hombre alegó que no habría actuado de esa manera de no haber sido porque Internet facilitaba la comunicación.

Fuente: Bergner, D. (2005, 23 de enero). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*.

El proceso

Después de iniciar el contacto en línea, el adulto puede alentar al niño o joven a salir de la sala de chat pública y pasar a un lugar más privado o utilizar mensajería instantánea. Si el joven continúa la comunicación (ya sea que las partes se conozcan o no), el adulto puede dedicarse a un proceso más intenso de preparación de la víctima. Esta táctica es común a las situaciones de abuso y explotación sexual en cualquier entorno. El adulto construye una relación de confianza con el niño y busca reducir sus inhibiciones para poder llevarle a conversaciones y acciones íntimas en línea y/o contacto físico en el mundo físico. Puede que recurra a ofrecerle obsequios o dinero. El adulto recoge información sobre el joven. Algunos niños y jóvenes rechazan dichos avances antes de que sea demasiado tarde.[58] Pero otros no. (*Ver paneles en esta sección.)* Algunos procesos de preparación en línea ocurren gradualmente. Pero un aspecto distintivo de la interacción en el ciberespacio que facilita el proceso de preparación es la rapidez con la que las comunicaciones pueden volverse íntimas.[59]

La preparación está motivada por el deseo de utilizar a un niño para la propia gratificación sexual. Esto puede lograrse a través de la interacción virtual, pues el adulto lleva al joven a discutir temas íntimos. Exponer al joven a materiales sexualmente explícitos es una táctica para reducir su resistencia o inhibiciones respecto del sexo, y a medida que la relación avanza, puede que el niño ya no se rehúse a recibir dicho material. El fácil acceso a la pornografía en línea, el uso

[57] O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire. Citando un estudio de CRU 2002. p.5.

[58] ChildLine. (2005, junio). Children talking to ChildLine about the Internet. Trabajo informativo. Reino Unido: ChildLine.

[59] Wolak, J. (2005, junio). Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en los entornos virtuales. Presentación. Bangkok, Tailandia. Junio 12-13.

masivo de cámaras digitales, las cámaras web y en los celulares, el cambio de rollos fotográficos a formatos digitales que permite que el fotógrafo no tenga que procesar el rollo en tiendas públicas y la capacidad de transmitir imágenes en forma anónima a cualquier lugar del mundo se han combinado y facilitan la utilización de pornografía para la preparación virtual de la víctima. También es posible que el adulto persuada al niño de producir pornografía enviando fotos, utilizando una cámara web o participando en una conversación sexual. A su vez, esto ofrece al abusador otro medio de controlar a la persona mediante amenazas de exposición a un público más amplio. Cuando se arregla un encuentro físico, el joven puede ser víctima de violencia o ser intimidado. Otras veces la preparación es tan exitosa que el adulto puede ejercer su poder y autoridad, a veces de la mano de la promesa de obsequios, para que el joven participe de una interacción sexual sin necesidad de utilizar fuerza física.

La preparación inflige daño psicológico, incluyendo a través de amenazas, chantaje, traición de la confianza y recepción de material perturbador. Cuando también existe producción de pornografía, el daño causado puede extenderse cuando el joven reconoce más tarde que el material ingresado en el ciberespacio está disponible para el público a nivel mundial en forma indefinida y no puede ser recuperado.

Las salas de chat llaman la atención

Una niña británica de 14 años conoció a un hombre en una sala de chat, aunque él se hizo pasar por un adolescente. Ella no le dio sus datos personales a pesar de que él se los pedía. Cuando se tornó agresivo, ella lo bloqueó en su cuenta para que no pudiera contactarla. El hombre, sin embargo, adoptó una nueva identidad adolescente y volvió a buscarla. Esta vez, ella se comunicó con él por más tiempo y le dio su número telefónico. Cuando él intentó concertar una cita, ella puso fin al contacto. Resultó que el hombre, que tenía 64 años, había hecho lo mismo con más de 70 niñas de todo el mundo. Fue arrestado después de tener encuentros con dos niñas de 13 y 14 años. Alentaba a las niñas a realizar actos indecentes, dijo a varias que quería violarlas y había descargado imágenes de niñas pre-pubescentes en la computadora de su casa.

Fuente: Morris, S. (2003, 10 de octubre). The victim's story. The Guardian Unlimited.

Tendencias cambiantes

Gran parte de las investigaciones relacionadas con la conducta en línea de los jóvenes está limitada geográficamente y a menudo se concentra en las salas de chat. Sin embargo, en vista de las tendencias cambiantes respecto de las plataformas preferidas para la interacción, podría suceder que las salas de chat ya no sean el lugar más riesgoso de Internet para niños y adolescentes. En los últimos años, a algunas empresas les ha parecido prudente restringir o cancelar salas de chat que no tenían moderador. Más allá de las preocupaciones sobre la seguridad, las salas de

chat no son rentables. Estos cierres coinciden con el *boom* de las redes cliente a cliente, ya que tanto jóvenes como adultos prefieren intercambiar datos y comunicarse a través de plataformas de transferencia de archivos y mensajería instantánea.[60] La comunicación cliente a cliente también es popular entre las personas que intercambian imágenes de abuso infantil (dichas redes no involucran a ningún servidor de alojamiento y es muy difícil monitorear el tráfico entre sitios).[61]

Ciber-citas

En Japón, el 22% de las alumnas de secundario y el 18,4% de los alumnos varones usaron sitios de citas entre 2000 y 2001. Dentro de este grupo, el 43,2% de las niñas y el 27,8% de los niños se habían encontrado en persona con la persona contactada.

Fuente: Kioka,Y. (2003, marzo). Dating Sites and the Japanese Experience. Japón: Agencia Nacional de Policía. Descargado de http://www.iajapan.org/hotline/2003mobilepro-en.html

Mientras tanto, los sitios de juegos interactivos en línea son en la actualidad lugares importantes de encuentros virtuales, especialmente para los jóvenes del Norte y el Sudeste de Asia.[62] Se calcula que en China 40 millones de personas juegan juegos de roles en línea. En EE.UU., la cantidad de jugadores en línea se ha incrementado un 52% desde 2000, hasta llegar a 17 millones de personas. Casi el 90% de los adolescentes de EE.UU. utilizan Internet, y el 81% de ellos juegan juegos en línea.[63] Al igual que con las salas de chat, la comunicación comienza en el juego pero puede luego pasar a lugares privados en línea. Aunque existe un debate sobre los impactos en los jóvenes de los juegos interactivos tanto en línea como en el mundo físico,[64] aparentemente no hay disponible ninguna evaluación de impactos que analice la protección de los niños dentro de los juegos. Pero en Europa, la policía está preocupada por su potencial de daño.[65] Y la policía de Taiwán informó sobre el caso

[60] O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004, febrero). Emerging trends amongst Primary School Children's use of the Internet. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire.

[61] Ver New Zealand Press Association. (2005, 19 de julio). Praise for child-porn jail sentence. Descargado de http://www.stuff.co.nz/stuff/0,2106,3349537a10,00.html

[62] Watts, J. (2005, March 31). Harsh reality of China's fantasy craze. *Guardian Unlimited*. Descargado de http://www.guardian.co.uk/online/news/0,12597,1448800,00.html

[63] Lenhart, A., Madden, M. & Hitlin, P. (2005). Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Washington: Pew Internet & American Life Project.

[64] Para informarse sobre este debate, ver Egenfeldt-Nielsen, S. & Heide-Smith, J. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suecia: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Nordicom. Goteburg University.

[65] Estas preocupaciones son expresadas por G.S. Manzi, un oficial de policía de alto rango del Ministerio de Asuntos Internos de Italia, quien se especializa en la investigación de delitos contra los niños. Ver Manzi, G.S. (2004, julio). Un desafío para el mundo real. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. No. 48.

de un hombre que incitó a una niña de 13 años para que tuviera sexo con él después de conocerla en un juego en línea.[66] Esta área deberá ser prioritaria para los programas de seguridad.

Viajar con malas intenciones

El uso de las nuevas tecnologías para preparar a un niño no significa necesariamente que el abusador busque a los niños en el ciberespacio. Información de Camboya indica que algunos abusadores aparentemente llevan sus computadoras portátiles al extranjero y, al contactar a un niño, le muestran pornografía mediante la computadora y así inician el proceso de preparación.

Fuente: Ray, C. (2004, noviembre). Mesa Redonda: Proteger a nuestros niños en línea. Presentación del Embajador de EE.UU. en Camboya. Hong Kong.

Muchos niños saben cómo abordar estas situaciones en forma efectiva. Reconocen que los riesgos en línea son similares a los del mundo físico y conocen las características de los encuentros virtuales. Saben que deben cortar la comunicación con gente que no les gusta y/o buscar consejos y asistencia. En algunos casos, los niños han sido aconsejados (por la escuela, la familia, amigos, etc.) y se les ha brindado material educativo y servicios de ayuda como líneas de asistencia que ofrecen apoyo y estrategias para su seguridad. Pero, de todos modos, algunos niños no saben cómo reaccionar ante la preparación, cuándo cortar la comunicación ni cómo responder, ni tampoco lo saben sus padres, maestros y otros adultos confiables. Mientras el acceso a los espacios virtuales se extienda con más rapidez que la educación y los programas de capacitación, cada vez más niños se toparán con esta clase de situaciones. A diferencia de los niños de los países en los que la conectividad ya ha llegado a su punto de saturación y se han establecido programas de educación y seguridad dentro del currículo escolar, muchos de estos niños ingresarán en los próximos años en espacios virtuales sin el beneficio de haber aprendido cada vez más los pro y los contra de las interacciones virtuales.

Desafíos legales y aplicación de la ley

Las legislaturas, los fiscales y las agencias de seguridad y aplicación de la ley se enfrentan a muchos desafíos inusuales en sus esfuerzos por combatir la preparación vía Internet. En primer lugar, las nociones de anonimato y la velocidad de las interacciones y de la formación de relaciones, si se las compara con los entornos físicos, requieren que los agentes de seguridad actúen rápidamente. A pesar de que la víctima infantil puede estar ubicada físicamente muy lejos del abusador, un encuentro personal puede tener lugar después de sólo unas semanas de comunicación intensa en línea.

[66] China Times. (2005, July 1). Taipei. Descargado de http://www.tol.com.tw/CT_NS/

En segundo lugar, los abusadores pueden combinar sus esfuerzos en línea para obtener más información sobre sus víctimas mediante búsquedas en bases de datos de Internet, incluyendo guías telefónicas y buscadores de perfiles. A menudo las víctimas de la preparación en línea ni siquiera se dan cuenta de que alguien ya ha reunido información personal sobre ellas. Por lo tanto, las legislaturas deben redactar leyes que prohíban al sector privado publicar datos personales, en especial los de niños y jóvenes.

En tercer lugar, la preparación en línea puede ser una interacción mucho más privada y secreta en el ciberespacio. Por ejemplo, si el abusador tiene el número del teléfono celular de la víctima, puede comunicarse fácilmente con el niño o joven desde lejos. Estas comunicaciones privadas crean un obstáculo para la obtención de evidencia y el procesamiento de los delitos. Es necesario que existan leyes que aseguren que el sector privado mantenga los registros durante un cierto período de tiempo, siempre que sea posible. También se puede presionar a las empresas de telefonía celular para que brinden recursos educativos cuando las personas, especialmente los jóvenes, compran celulares y otras herramientas de TIC.

Finalmente, una persona puede preparar a varios jóvenes al mismo tiempo. Además, si el joven rechaza sus avances, puede "desaparecer" y adoptar una nueva identidad para volver a acercarse al joven. Las fuerzas de seguridad y de aplicación de la ley deben estar capacitadas respecto de la forma de investigar la posibilidad de que un abusador tenga más de una víctima en vista y buscar patrones de conducta dentro de las declaraciones de las víctimas.

Exposición a la pornografía y a materiales dañinos

El ciberespacio expone a niños y a jóvenes a una mayor variedad de materiales peligrosos, dañinos e inadecuados para su edad, como material sexualmente explícito de toda clase, que antes de que el acceso a Internet fuera tan amplio. Los niños y adolescentes suelen quedar expuestos a estos materiales "adultos", en los que la degradación y la violencia sexual extrema se han tornado más manifiestos en los últimos años.[67] Algunos niños y jóvenes se sienten perturbados cuando dichos materiales ingresan en su entorno sin que los hayan pedido, por ejemplo a través de correo electrónico no solicitado. Pero otros buscan lo que encuentran fácilmente disponible. Estos materiales fuera de contexto pueden transformarse en la base de la comprensión del joven del sexo y la violencia.

Socialización

El desarrollo de los niños y jóvenes se ve influido profundamente por lo que presencian y experimentan en el mundo, ya sea la realidad diaria del mundo físico o el mundo virtual y las distintas formas de medios masivos, como la televisión, el cine, la radio y la prensa. Aunque las consecuencias de dichas influencias en la socialización pueden ser difíciles de evaluar y confirmar, no hay duda de que la industria de la publicidad (entre otras) toma nota del poder de las imágenes para afectar a la gente. Incluso si los niños y jóvenes tienen un punto de vista crítico, muchos actúan según las descripciones del mundo que presentan los medios (publicidad, vídeos de música, cine, etc.). A veces los niños, niñas y adolescentes lo entienden como una especie de actuación. Otras veces no distinguen entre un juego de roles y la realidad.

Los impactos en niños y jóvenes de presenciar violencia y pornografía divorciadas de una interacción emocional pueden notarse *después* de que un niño fue dañado o causó daño, a pesar de que las investigaciones son limitadas. En Camboya, dos niños de entre 13 y 15 años violaron a una niña de 7 imitando un vídeo pornográfico que

[67] Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. In (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.193.

habían visto en un vídeo bar.[68] En Australia, el 90% de 101 niños menores de 10 años que eran asistidos por una unidad de evaluación de niños en peligro de un hospital por "conducta sexualmente abusiva" indicaron que habían visto imágenes sexualmente explícitas en línea con regularidad.[69] En distintos países, los jóvenes publican imágenes de sí mismos en poses "sexy" en los sitios de citas en línea. Los abusadores, por supuesto, saben que el material pornográfico puede causar el efecto de dejar indefenso al niño y reducir sus inhibiciones. En las Filipinas, una agencia de bienestar infantil informa que casi todos los casos de abuso sexual infantil que trata involucra el uso de pornografía para preparar y "sexualizar" a la víctima.[70]

Las representaciones de violencia, sexualidad y conducta sexual que pueden ser legales para algunas sociedades tienen el efecto de "objetivar", de neutralizar la perspectiva que las personas tienen del sexo y la violencia en el pensamiento y la interacción humana cotidianos. Hacen que parezca distante de las consecuencias en el mundo real. Los entornos virtuales también permiten evitar las proscripciones con relativa facilidad, ya sea que se apliquen a todos los miembros de la sociedad o sólo a los menores de 18 años. En EE.UU., algunos niños entrevistados para un artículo de una revista sobre sus percepciones del sexo y de las relaciones indicaron que comenzaron a acceder regularmente a la pornografía en Internet desde los 12, 13 y 14 años. Un niño dijo: "¿Para qué tomarme el trabajo de salir con una chica si tengo pornografía en línea?"[71] Este niño tiene acceso a una industria que, según se estima, mueve entre 2.600 y 3.900 millones de dólares por año en EE.UU., de los cuales 1.000 millones están relacionados con Internet.[72] Otro cálculo sugiere que el mercado global de la pornografía adulta mueve unos 57.000 millones de dólares (12.000 millones en EE.UU.), y que la pornografía en línea representa unos 2.500 millones de dólares.[73]

---

[68] Phnom Penh Post. (2003, Junio 6-19). Violent and Child Pornography widespread. *Phnom Penh Post*. Vol. 12. Nº 12. p.5.

[69] Colman, E. (2003, 26 de noviembre). Children 'act out' net porn images. *The Australian.* Descargado de http://www.theaustralian.news.com.au/.

Wallace, N. (2003, 26 de noviembre). Net helps children start sex attacks. *The Sydney Morning Herald*. Descargado de http://www.smh.com.au/.

[70] Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF. pp.63-64.

[71] Denizet-Lewis, B. (2004, 30 de mayo). Friends, Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Descargado de http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ae2d206b&ex=1401249600&partner=USERLAND

[72] Ackman, D. (2001, 25 de mayo). How Big Is Porn? Forbes.com. Descargado de http://www.forbes.com/2001/05/25/0524porn.html

[73] Internet Filter Review. (2003). Internet Pornography Statistics. Descargado de http://Internet-filter-review.toptenreviews.com/Internet-pornography-statistics.html

Un informe de Reuters Business Insight de 2003 menciona que mientras que sólo un 1,5% de los sitios web tenían contenidos de sexo adulto en 2001, esto representaba dos tercios de todas las

La exposición a la pornografía puede tener como resultado una combinación de efectos en quien la ve: dependencia, escalada, des-sensibilización e imitación. Se sugiere que todo el mercado del "entretenimiento adulto" ha pasado por las primeras tres etapas desde fines de la década de 1980, al menos en Norteamérica.[74] Las sociedades determinan su postura respecto de la sexualidad y su representación según su propio sistema de valores. Pero sin importar las proscripciones y leyes locales, el uso de material pornográfico para la gratificación sexual suele ser considerado "normal" para los hombres (particularmente en referencia a las percepciones de la heterosexualidad). Como los hombres comparten material pornográfico entre ellos o lo presentan a otros, el proceso de socialización sirve para reforzar el estereotipo según el cual las personas que aparecen en dicho material pueden considerarse objetos. Las implicancias son graves en lo que respecta a la relación entre el uso de pornografía y la demanda masculina de sexo que genera la explotación sexual de menores, como indican las investigaciones continuas en América Central, en Panamá y República Dominicana.[75] También existe un proceso complementario por el cual los varones mayores (hermanos, padres, tíos, primos, etc.) prolongan el mito de la sexualidad masculina basada en necesidades biológicas inherentes a los hombres cuando utilizan pornografía para enseñar a niños y jóvenes sobre el sexo e introducirlos en la rutina de comprar sexo y explotar a mujeres y niñas.[76]

---

ganancias por contenidos en línea (una industria de US$2.500 millones). McCullagh, D. (2004, 22 de marzo). The battle over triple 'x'. CNET News.com. Descargado de http://news.com.com/The+battle+over+triple+x/2010-1026_3-5176611.html

Ver también: Business Insights. (2003). Online Adult Entertainment. Reuters. Descargado de http://www.globalbusinessinsights.com/rbi/report.asp?id=rbtc0055

[74] Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. In Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. Vol. I. p.197.

[75] Salas, J.M. & Campos, A. (2004). Commercial Sexual Exploitation and Masculinity: A qualitative regional study of males from the general population. Resumen de resultados. OIT-IPEC. Descargado de http://www.ilo.org/public/english/standards/ipec/publ/download/2004_csec_masc.pdf

[76] Una investigación del Perú liderada por Doris Wolcott, que será publicada por ECPAT International a fines de 2005, describe cómo el uso de "materiales adultos" como herramienta de educación sexual para niños y varones jóvenes contribuye a una mayor demanda de niños con fines sexuales.

Ver también Leth, I. (2005). Child Sexual Exploitation From a Global Perspective. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. Vol. I. pp.71-72.

Exposición no deseada

Para algunos niños y jóvenes, una exposición inadvertida a material sexualmente explícito en línea es molesta, si no perturbadora. En EE.UU., un estudio halló que una gran proporción de niños de entre 10 y 17 años que recibió material sexual no solicitado indicaron haberse sentido muy o extremadamente perturbados por el material. Llegó en forma de correo electrónico basura (*spam*) o accedieron accidentalmente a él mientras realizaban una búsqueda en Internet.[77] Mientras tanto, en la República de Corea, el Ministerio de Información y Comunicación informa que hay cada vez más denuncias de pornografía en línea y dice que los usuarios de Internet jóvenes están cada vez más expuestos a ella, ya sea que deseen ver pornografía o no. Se estima que el aumento de la cantidad de denuncias y quejas se debe en gran parte a la popularidad de los sitios cliente a cliente, donde los usuarios de Internet pueden compartir archivos personales sin tener que pasar por un proceso de verificación de su edad.[78] En Gran Bretaña, los jóvenes que buscan consejos a través de una línea telefónica de asistencia a veces dicen estar preocupados por su propio uso de pornografía en línea, o por el uso de pornografía por parte de sus padres.[79]

Sitios de acceso

Los niños, niñas y adolescentes pueden acceder a materiales dañinos o inadecuados para su edad mientras están en su casa, tal vez con sus padres o tutores cerca. Sin embargo, es probable que a medida que la conectividad se expande por todo el mundo, a corto o mediano plazo muchos niños ingresen en el espacio virtual desde lugares públicos tales como cibercafés o ciberclubes (además de los muchos que lo harán a través de sus teléfonos celulares). En esas situaciones, a los niños puede interesarles mirar pornografía, así como jugar juegos e interactuar con otros en línea. En varios lugares existe la preocupación de la potencial exposición de los niños a material dañino y sexualmente explícito mientras se encuentran en lugares públicos. En Pakistán, un estudio indicó que el 80% de los niños (la mayoría varones) que visitaron ciberclubes utilizaron material pornográfico en el club, ya sea descargando imágenes y vídeos de Internet o jugando con CD-ROM pornográficos rentados (que

[77] Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (2000, junio). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children.

Los estados de Michigan y Utah (EE.UU.) han creado un Registro para la Protección de los Niños. Se tomarán acciones legales contra quienes envíen por correo electrónico material no solicitado a niños cuyas direcciones de email han sido registradas en una base de datos administrada por el estado. Wagner, J. (2005, July 18). States Tackle Unsavory E-Mails. Internetnews.com. Descargado de http://www.Internetnews.com/xSP/article.php/3520906

[78] Korea Times, The. (2005, 8 de junio). Adult Content Spreads Fast Over Internet. República de Corea. Descargado de http://www.mic.go.kr/index.jsp.

[79] ChildLine. (2005, junio). Children talking to ChildLine about the Internet. Trabajo informativo. Reino Unido: ChildLine.

son ilegales). El estudio resalta los riesgos extra que corren los jóvenes por los adultos presentes en los clubes, algunos de los cuales contenían cabinas privadas cuya puerta podía trabarse.[80] Una preocupación similar existe en Lima, Perú, donde algunos grupos locales han presionado para lograr una restricción del uso de dichas cabinas. Mientras tanto, se informa que el gobierno central de China ordenó a los gobiernos locales que cerraran los cibercafés ubicados a menos de 200 metros de una escuela y que no permitieran la entrada de menores de 16 años a todos los cibercafés, pues está preocupado por proteger a los niños de cualquier material dañino.[81]

Otros entornos virtuales

Otros materiales que representan un daño potencial para niños y jóvenes pueden estar contenidos en distintas plataformas, tales como juegos. Existe un fuerte debate respecto de la "objetivación" de la violencia dentro de los juegos en Internet y fuera de ella, y si jugar dichos juegos fomenta la agresión en quienes los usan. Una extensa revisión de la literatura sobre este tema concluye que existen indicadores de que la violencia en los juegos puede promover una conducta violenta. Pero no se ha confirmado una correlación.[82] El debate se intensificará porque las empresas compiten para expandir aún más el mercado de rápido crecimiento para todas las formas de juegos para computadoras, especialmente los juegos en línea "masivos y de jugadores múltiples". Muchos juegos requieren que los jugadores adopten una identidad, o un avatar, y de hecho la atracción de dichos juegos radica en la posibilidad de adoptar roles de fantasía. Esos roles pueden aparecer en el contexto de escenarios que muestran cualquier tipo de actividad cotidiana, pero también involucran a veces la representación de violencia extrema.

Ha habido más tiempo para investigar los impactos en los niños de la exposición a la violencia en otros medios como la televisión y el cine. En debates similares se sugirió que una exposición prolongada a la violencia en los medios puede llevar, a largo plazo, a una conducta agresiva por parte de los niños.[83] Una mayor hostilidad e

[80] Muhammad, T. (2004, julio). Peligros para los niños en los cafés de Pakistán. Boletín de ECPAT. Citando a la Asociación Pediátrica Paquistaní y a Save the Children Suecia. (2001). Exposure of children to pornography at Internet cafes of Pakistan.

[81] UNICEF. (2004). The State of the World's Children 2005: Childhood Under Threat. UNICEF. pp.94-95.

[82] S. Egenfeldt-Nielsen & J. Heide Smith. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suecia: The International Clearing House on Children, Youth and Media.

[83] Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. Child Abuse Prevention Issues. Nº 15. Verano. Descargado de http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html. Citando a Sanson, A. et al. (2000). Medial representations and responsibilities: Psychological perspectives. Melbourne: Sociedad Australiana de Psicología. También citando a Wartella, E., et al. (1998). Children and television violence in the United States. En Carlsson, U. y von Feilitzen, C. (Ed.s). Children and media violence. Göteborg: UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen.

imitación de la violencia se han informado en casos en los que los niños fueron expuestos a la violencia y a contenido sexualmente violento en los medios tradicionales. Puede que el niño también muestre respuestas de temor y ansiedad. Además se ha descubierto que los niños que ven contenido violento en los medios sufren una de-sensibilización respecto de la violencia real, debido a la cual pueden mostrar menos compasión por una víctima de violencia.[84]

Mecanismos de protección

Muchos materiales, sitios web y currículos educativos contienen información sobre la forma de implementar bloqueos o filtros en las computadoras hogareñas o en los sistemas de redes para que niños y jóvenes no reciban ni puedan acceder a material sexualmente explícito o considerado dañino. También es posible implementar bloqueos para materiales a nivel nacional por parte de un proveedor internacional (una ruta de ingreso clave a través de la cual debe pasar todo el tráfico de Internet que entra y sale del país, antes de diseminarse a través de distintos ISP de menor nivel). Ese tipo de bloqueo puede ser el más efectivo, pero existe una preocupación respecto del uso potencialmente autoritario de dichos mecanismos.

Los padres y otras personas pertinentes también pueden utilizar filtros en las computadoras hogareñas, en la escuela o en los cibercafés para evitar que niños y jóvenes accedan a ciertos sitios en particular, para permitir el acceso sólo a sitios aprobados y/o para restringir el acceso tras el análisis de contenidos, tales como palabras clave o gráficos. No obstante, a veces muchos adultos responsables del cuidado de un niño o joven no tienen la habilidad suficiente para implementar dichas medidas. También puede suceder que no estén preparados para pagar (o no puedan pagar) el costo del programa de computación. Además, los filtros a este nivel no son totalmente seguros.[85] Por lo tanto, es muy probable que los filtros sean más efectivos cuando son colocados en una red de computadoras (incluyendo ISP) y a nivel internacional. Por ejemplo, British Telecom. (BT) ha desarrollado e implementado un programa de computación, conocido como Cleanfeed, que le permite evitar el acceso a través de su servicio a imágenes de abuso infantil. El impacto de la decisión de BT es muy amplio en Gran Bretaña, porque BT es un proveedor internacional, a través del cual operan todos los demás ISP de Gran Bretaña. Los defensores de los

[84] Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. Child Abuse Prevention Issues. Nº 15. Verano. Descargado de http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html. Citando a Iannotta, J.G. (Ed.) (2001) Nontechnical strategies to reduce children's exposure to inappropriate material on the internet: Summary of a workshop. Washington DC: National Academy Press.

[85] Deibert, R.J. & Villeneuve, N. (2003). Firewalls and Power: An Overview of Global State Censorship of the Internet. En Human Rights in the Digital Age. (Ed.s). Klang, M. & Murray, A. Glasshouse Press.

derechos de los niños de Suecia están presionando a los proveedores internacionales del país para que implementen medidas similares.[86]

[86] Ver Carr, J. (2004, julio). La seguridad en Internet debe ser una prioridad. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. Nº 48.

CIBER-INTIMIDACIÓN

En algunas partes del mundo, niños y adolescentes están utilizando técnicas virtuales para llevar la intimidación y el acoso a sus pares a nuevos niveles, pues con la llegada de Internet y de los teléfonos celulares ha surgido una cultura de ciber-intimidación. En EE.UU., una encuesta realizada en 2004 a 1.500 alumnos de 4º a 8º grado indicó que un 42% había sido intimidado en línea y un 21% había recibido emails u otros mensajes "crueles o amenazadores".[87] En Gran Bretaña, un 25% de los niños de un estudio indicaron haber sido intimidados por celular o por Internet,[88] mientras que los niños que se comunicaron con una línea de asistencia y asesoría refirieron haber sido intimidados vía las nuevas tecnologías.[89] La intimidación de esta clase se lleva a cabo mediante la transmisión de mensajes de texto a celulares e imágenes tomadas con las cámaras de los teléfonos, emails para los que se pueden crear cuentas gratuitas bajo una identidad falsa, grupos de debate en línea y páginas web dedicadas a la victimización de un par.

Efectos distintivos

Las consecuencias de este abuso pueden ser devastadoras, y han llevado al suicidio.[90] Parece que el entorno virtual facilita la intimidación e intensifica la experiencia de abuso desde la perspectiva de la víctima. Los aspectos distintivos de los espacios virtuales también pueden promover la participación de más jóvenes en la intimidación. Mientras que este fenómeno es relativamente nuevo, algunos informes indican que los ciber-intimidadores pueden sentirse impulsados no sólo por el aliento que le dan los demás sino también por su percepción de anonimato. Al mismo tiempo, transmitir daño vía un celular o Internet ofrece un sentido de distancia de la víctima, de modo que el o los instigadores del daño a veces no presencian físicamente los impactos de sus acciones en la víctima.

La víctima puede sentir que no tiene dónde refugiarse. Un mensaje de texto, por ejemplo, puede llegarle en cualquier lado. Puede que también sufra la ansiedad de

[87] I-Safe. Cyberbullying Statistics. I-Safe. Gobierno de EE.UU. Descargado de http://www.isafe.org/

[88] NCH. (2002). 1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'. Reino Unido: NCH.

[89] ChildLine. (2005, junio). Children talking to ChildLine about the Internet. Trabajo informativo. Reino Unido: ChildLine.

[90] Stokes, P. (2000, 18 de agosto). Teenage victim of phone bullies died clutching mobile. *The Telegraph*. Reino Unido. Descargado de http://www.telegraph.co.uk/news/main.jhtml?xml=/news/2000/08/19/ndani19.xml

pensar que su humillación puede ser presenciada por un gran público en el ciberespacio o como resultado de mensajes de texto enviados en masa a sus pares y a otras personas. Además de ansiedad, las víctimas de la ciber-intimidación, al igual que las víctimas de la intimidación tradicional, pueden experimentar depresión y síntomas psico-somáticos, pueden sentirse socialmente marginadas y pueden tener dificultades en sus relaciones interpersonales y evitar ir a la escuela.[91] Algunos sienten que esa intimidación incita la misma conducta por parte de otros, aunque esta correlación no está clara.

Sin embargo, muchas víctimas juveniles de la intimidación no denuncian el abuso. Algunos adolescentes comentaron a investigadores de Australia que los adultos no comprendían su vida en línea, y una estudiante sugirió que los maestros no entendían la situación porque seguramente no tenían celulares.[92] A veces los jóvenes intimidados evitan denunciar este problema porque les preocupa que una medida de protección pueda ser negarles el acceso a sus teléfonos o computadoras,[93] que, a pesar de la intimidación, siguen siendo un enlace importante con su vida social.

Los aspectos distintivos de los espacios virtuales fomentan no sólo la intimidación sino también discusiones e interacciones inusualmente intensas. Dichas discusiones ya son tan familiares que tienen un nombre en inglés: "flaming". Al igual que con otras situaciones dañinas en los entornos virtuales, la noción de que una interacción es "virtual" y no real a veces lleva a la gente a decir y hacer cosas en línea o vía un celular que no haría ni diría en otro entorno. Parece que la ausencia del tono de voz y de pistas no verbales, tales como expresiones faciales, puede llevar rápidamente a malentendidos que, a su vez, se convierten en una discusión acalorada. Aparentemente, eso fue lo que sucedió cuando una niña de 11 años de Japón, molesta por un intercambio en línea con una compañera, la apuñaló en la escuela y la mató. El caso llevó a pedidos urgentes de un cambio en el currículo, para que incluya etiqueta en línea y reglas de comportamiento civilizado.[94]

Responsabilidad

Muchos de los niños y jóvenes que intimidan a otros tienen sus propias dificultades, y un niño no puede ser considerado responsable igual que un adulto o una entidad

[91] Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling. Nº 15. pp.68-76.

Ver también Reid, P., Monsen, J., & Rivers, I. (2004). Psychology's contribution to understanding and managing bullying within schools. Educational Psychology in Practice. 20. pp.241-258.

[92] Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling. Nº 15. pp.68-76.

[93] NCH. (2002). 1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'. Reino Unido: NCH.

[94] Nakamura, A. (2004, 5 de junio). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times*. Descargado de http://202.221.217.59/print/news/nn06-2004/nn20040605a5.htm

(sea una escuela, una empresa, un gobierno, etc.). En casos de ciber-intimidación y otros tipos de acoso instigado en forma virtual, sin embargo, los niños y jóvenes sí pueden ser responsables, como observadores, amigos y hermanos. En este sentido, los pares de los niños intimidados en línea o en el mundo real, incluso cuando no participen directamente del acoso, pueden alertar y proteger a los otros cuando se los daña o si les parece que corren riesgo de ser dañados. La intimidación acaba más rápidamente cuando los jóvenes mismos expresan su empatía e intervienen. Por lo tanto, los programas de educación y concientización para contrarrestar todas las formas de intimidación requieren la provisión de asistencia al grupo más amplio de pares, para que desarrollen tácticas para protegerse entre ellos contra esta forma de daño, como por ejemplo a través de programas de apoyo a amigos y pares.[95]

Protección

Algunas dificultades particulares impiden el procesamiento de quienes intimidan en el ciberespacio. Puede que los adultos no estén tan conscientes del potencial de daño y por lo tanto estén menos informados sobre esta forma de intimidación que sobre otras formas más conocidas. Puede que no haya testigos inmediatos del abuso. El hecho de que las memorias de los teléfonos sean limitadas significa que los mensajes de texto e instantáneos pueden perderse rápidamente a menos que el niño conscientemente intente guardarlos, de modo que la única evidencia de la intimidación puede ser la palabra de la víctima. Como se dijo anteriormente, puede que los niños intimidados eviten denunciar el abuso. Y las técnicas virtuales pueden permitir a un abusador intimidar en forma anónima a un niño.

Cuando estas dificultades se pueden superar y el niño o padre decide presentar una denuncia penal, se enfrenta con el mayor desafío. Ninguna jurisdicción en ningún país del mundo contempla la ciber-intimidación como un delito específico. En la mayoría de los países, la intimidación no es delito. Un caso de Canadá ilustra el dilema. Un adolescente era intimidado en la escuela antes de que sus abusadores decidieran crear un sitio web para humillarlo. La policía le dijo a los padres del niño que era difícil actuar a menos que la intimidación consistiera en amenazas de muerte u otros delitos más “tradicionales”. Sin evidencia que respalde la denuncia penal, la policía no puede obtener registros de un ISP para identificar al creador del sitio web y quitar el sitio.[96]

Sin embargo, existen muchos programas, servicios y sitios web que brindan asistencia a las víctimas, a las familias y a los educadores para que sepan qué hacer ante una intimidación en general y una intimidación virtual. No obstante, una

[95] ECPAT International. (2005, junio). Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en el ciberespacio. Debate. Bangkok, Tailandia. Junio 12-13.

[96] Leishman, J. (2002, 10 de octubre). Cyberbullying. CBC News. Descargado de http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html

investigación inicial indica que dichos programas y servicios seguramente tendrán su central física o estarán disponibles en un número limitado de países en los que la conectividad para Internet y para los celulares es alta. Por ejemplo, los niños y jóvenes de Gran Bretaña pueden enviar un mensaje de texto por celular a un nuevo servicio de 24 horas si son intimidados por celular, y recibir consejos.[97] En lugares donde este tipo de servicio o concientización no existe aún, y especialmente a medida que el uso y el acceso a Internet y a los celulares se expanden rápidamente, será necesario que existan programas amplios que adviertan por anticipado a padres, tutores, maestros y otras personas pertinentes sobre la necesidad de tomar medidas temprano para evitar que la ciber-intimidación tome el control de sus comunidades.

[97] Tesco Mobile & NCH. (2005). Putting U in the picture: Mobile bullying survey 2005. Reino Unido: Tesco Mobile & NCH.

RECOMENDACIONES

Las principales áreas en las que debe concentrarse una agenda para la acción multidisciplinaria que proteja a los niños en los entornos virtuales son:

1) Elaboración de políticas
2) Cooperación del sector privado
3) Iniciativas educativas
4) Atención y bienestar
5) Leyes y reformas legales
6) Fuerzas de seguridad y aplicación de la ley
7) Investigación

1. Elaboración de políticas

Planes nacionales de acción

Se insta a los gobiernos para que lideren un proceso de consulta con las agencias de seguridad y de aplicación de la ley, las agencias que proveen protección a los niños, los miembros de la industria, jóvenes, padres y otras partes interesadas para diseñar e implementar estrategias específicas para proteger a niños y jóvenes en relación con las TIC. Las estrategias serán más eficaces si se las incorpora en planes y programas de protección existentes. Deben especificar las acciones en lo que se refiere a investigaciones, servicios de rehabilitación y bienestar social, reforma legal, agencias de seguridad y aplicación de la ley, responsabilidad de la industria y medidas educativas. Es necesario un compromiso con un presupuesto ya calculado, respaldado por las empresas.

Regímenes reglamentarios

Existen varios modelos para crear políticas sobre el tema de la protección de los niños en los entornos virtuales. Cada modelo tiene sus ventajas y desventajas. En realidad, los gobiernos deben utilizar una combinación de los modelos disponibles para diseñar una estrategia que cumpla con los requisitos específicos de su población. Se recomienda, sin embargo, que todas las entidades del sector de las telecomunicaciones (privadas o públicas) adopten normas y mecanismos de protección de menores para auto-regularse o regularse entre ellas. El compromiso del sector privado es esencial para apoyar los modelos reglamentarios coordinados y administrados por las asociaciones de la industria en cooperación con las empresas,

la sociedad civil, los gobiernos y las fuerzas de seguridad.[98] La coordinación de la reglamentación o al menos el monitoreo transnacional sería un objetivo ideal. Dichos modelos deben considerarse realmente efectivos para reducir o eliminar el daño causado a niños y jóvenes en relación con el uso de las TIC. Ante la ausencia de evidencia puntual y convincente del éxito de la auto-regulación o de la co-regulación, la demanda de intervenciones patrocinadas por el Estado se volverá inevitable.

Reglamentación del gobierno

Cuando los modelos liderados por la industria no funcionan en forma adecuada, los gobiernos tendrán que tomar la delantera para diseñar e implementar reglamentaciones y medidas de monitoreo para proteger a los niños en relación con los actores pertinentes de la industria, entre ellos los ISP, los fabricantes de programas de computación, las empresas telefónicas, las compañías emisoras de tarjetas de crédito y servicios de transacciones financieras.

Mecanismos internacionales

Se urge a la industria de las TIC a trabajar para diseñar e implementar normas globales para la protección de los niños. A tal fin, se recomienda que se cree un mecanismo internacional que establezca y monitoree dichas normas, investigue las tecnologías de seguridad y provea fondos para campañas educativas mundiales sobre un uso seguro de las TIC, campañas que deberán producirse en todos los principales idiomas. Un grupo de trabajo internacional sobre la protección de los niños en los entornos virtuales, conformado por las distintas partes involucradas o interesadas, podría establecerse a través de procesos continuos de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI) y ser incorporado en el Plan de Acción de la Cumbre.

Planificación nacional de desarrollo

Se insta a las instituciones regionales e internacionales tales como el Fondo Monetario Internacional y el Banco Mundial para que investiguen en sus evaluaciones de los países la situación de los niños y jóvenes en relación con los impactos que se estima que causan los desarrollos tecnológicos. Esto podría implementarse a través de Documentos de Estrategias para la Reducción de la Pobreza, mediante los cuales se llevan a cabo con regularidad evaluaciones de las políticas y programas macroeconómicos, estructurales y sociales de un país que proveen información para la creación de políticas y la aprobación de préstamos.

Foros económicos y políticos regionales

Se insta a los foros regionales para que incluyan en sus agendas la protección de los niños en relación con las nuevas tecnologías, en especial en lo que respecta al desarrollo de medidas de prevención y protección transnacionales (incluyendo

[98] Para un debate profundo sobre la auto-regulación del sector privado, ver: International Council on Human Rights. (2002). Beyond Voluntarism: Human rights and the developing international obligations of companies. Ginebra. Consejo Internacional de Derechos Humanos.

investigaciones conjuntas, harmonización de leyes y definiciones legales, trabajo conjunto por parte de las fuerzas de seguridad, apoyo mutuo para capacitar a los distintos sectores, etc.). También se recomienda que los compromisos regionales relacionados con temas de telecomunicaciones en particular incluyan disposiciones específicas para tomar medidas que protejan a los niños.

2. Cooperación del sector privado

Responsabilidad

Se alienta a la industria de las TIC y a todos sus componentes a participar para garantizar que los derechos de los niños sean internalizados y tenidos en cuenta durante el desarrollo y la distribución de sus productos y servicios, especialmente en el caso de los productos que tienen a niños y jóvenes como consumidores prioritarios.

Investigación y desarrollo

Se insta a las empresas privadas (y públicas) para que desarrollen e implementen políticas según las cuales la protección de los niños sea una categoría específica a ser evaluada en forma temprana dentro de los proyectos de investigación y desarrollo. El desarrollo de una fórmula de evaluación con este fin requiere de una consulta multidisciplinaria que aborde los potenciales daños físicos y psicológicos que podrían afectar a niños y adolescentes. Los hallazgos de dichas investigaciones deberían quedar a disposición de los grupos de la sociedad civil que se dedican a la protección de niños y jóvenes.

Producción de programas de computación

Se urge a las empresas a que compartan los recursos para la protección de los niños, incluyendo la creación de programas de computación económicos para filtrar y bloquear los contenidos violentos y abusivos.

Transacciones financieras

Se insta a los gobiernos para que implementen políticas y leyes que requieran que sea obligatorio para las compañías emisoras de tarjetas de crédito y las agencias de transacciones financieras informar a la policía sobre cualquier transacción financiera sospechosa. Se recomienda que se considere a las agencias de servicios financieros responsables de proveer y monitorear los números que otorgan a sus comercios, que permiten que empresas ilegales procesen transacciones con facilidad. Se urge a dichas agencias a no procesar el pago por imágenes abusivas y a buscar formas de no permitir pagos a través de “e-gold”. Se insta a los gobiernos y al sector privado a trabajar juntos para asegurar que los pagos en línea puedan ser rastreados hasta llegar a su fuente. [99]

[99] Petit, J.M. (2004, 23 de diciembre). Rights of the Child. Informe presentado por Juan Miguel Petit, Relator Especial sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños para la pornografía. Versión editada. E/CN.4/2005/78. Comisión de Derechos Humanos de la ONU. 61º Sesión. Ítem 13 de la agenda provisional.

Servicios de asistencia e ISP

Se urge a los proveedores del servicio de Internet (ISP) a cooperar con los servicios de asistencia que denuncian los contenidos ilegales y abusivos. También se aconseja que el sector privado provea fondos y recursos para apoyar a dichos servicios de asistencia, al igual que el desarrollo de un conjunto de lineamientos y protocolos de aplicación internacional. Todos los servicios de asistencia deberán (mediante reglamentación pertinente) adherir a dichos lineamientos y protocolos (diseñados para proteger a las víctimas infantiles, desalentar a quienes quieren tomar la justicia en sus manos y garantizar apoyo psicológico al personal de los servicios de asistencia).

Códigos de conducta

Se insta a las empresas del sector de las TIC para que desarrollen e implementen códigos para una conducta ética dentro de sus estructuras internas y en sus operaciones comerciales, basados en el reconocimiento de los derechos de los niños. Dichas empresas incluyen compañías de telefonía e Internet, ISP, fabricantes de programas de computación, empresas de venta de productos de computación, emisoras de tarjetas de crédito y servicios de transacciones financieras, empresas de medios y cibercafés. Se urge en particular a los ISP a adoptar una perspectiva internacional reconociendo las leyes pertinentes más allá de la jurisdicción en la que están ubicados.

Productos y servicios

Se urge a las empresas que obtienen ganancias gracias al uso que hacen los jóvenes de las TIC a ofrecer recursos técnicos y financieros para garantizar un uso seguro de sus productos. Por ejemplo, se deberá brindar educación e información para concientizar a padres y niños al momento de la venta de una PC o de un celular, con paquetes de programas de seguridad ya instalados. Al abrir cuentas telefónicas u otros tipos de cuentas, se deberá requerir la verificación de la identidad del usuario.

Medios

Se urge a las empresas de medios a participar activamente en la concientización sobre la protección de los niños en relación con las nuevas tecnologías, y a capacitar y sensibilizar a los periodistas y a otras personas involucradas en los medios a no re-explotar a los niños y jóvenes a través de sus informes.

3. Iniciativas educativas

Concentración en la demanda

Se necesitan campañas y programas de educación y concientización diseñados especialmente para abordar la demanda de niños que son abusados y explotados sexualmente, como se manifiesta en la mayor demanda de imágenes de abuso infantil distribuidas a través del ciberespacio.

Programas amplios

Se recomienda que los programas de concientización y educación para proteger a los niños abarquen asesoría y apoyo de los distintos sectores para su desarrollo e implementación. Los programas deben ser flexibles para poder actualizar la información, en vista de los rápidos cambios en el desarrollo tecnológico y en las tendencias de uso. Dichos programas deben ser dirigidos a niños, padres, maestros, operadores de cibercafés y la comunidad en general y tratar sobre varios temas, entre ellos los tipos de daño potencial, las tácticas para que las interacciones sean seguras y las precauciones técnicas (filtros, bloqueos, etc.).

Participación infantil y juvenil

Los materiales dirigios a niños y adolescentes deben ser creíbles para ellos y deben reconocer su capacidad de adoptar estrategias para su propia protección. El liderazgo juvenil a través de parlamentos juveniles, comités de TIC y foros nacionales juveniles es importante para mejorar la comprensión por parte de padres, tutores, maestros, trabajadores sociales y policías de las interacciones en línea. Deben crearse estrategias para promover el razonamiento crítico de los jóvenes para las comunicaciones en línea. A pesar de que se alientan los servicios locales, se podrían desarrollar guías para trazar un mapa de sitios y servicios recomendados que estén disponibles en Internet.

La brecha generacional

Se recomienda que se creen iniciativas de enseñanza de computación para padres y otros adultos, de modo que no queden aislados sino que estén informados sobre el uso de los jóvenes de las nuevas TIC. Aunque los conocimientos técnicos de los adolescentes superen los de sus mayores, necesitan asistencia para tomar decisiones con las que estén a salvo.

Cibercafés

Se recomiendan estrategias nacionales que tengan en cuenta a los niños y jóvenes que no están en posición de recibir el apoyo adecuado de sus escuelas o familias, o que no reciben apoyo alguno. En particular, se debe reconocer que los niños pueden acceder a los entornos virtuales no desde su hogar o escuela sino desde lugares público tales como cibercafés, que deben contar con una supervisión que garantice que los niños estén a salvo y que las computadoras tengan instalados filtros y programas de bloqueo. En dichos lugares, se debe brindar asesoría y asistencia a los niños sobre su seguridad.

Idiomas

A menudo, los materiales educativos y de concientización están disponibles sólo en inglés, o en pocos idiomas. Dado que muchas empresas relacionadas con la industria ya han invertido mucho dinero en dichos materiales, se les debe alentar para que apoyen el desarrollo de materiales multilingües.

4. Atención y bienestar

Normas
Se debe desarrollar normas comunes para el tratamiento y la atención de los niños y la rehabilitación de los ofensores.

Investigaciones
Los protocolos estándar para investigar el abuso sexual de menores deberían incluir la investigación de la creación potencial de pornografía.

Evidencia
El bienestar y los derechos del niño deben ser prioritarios, incluso si en algunos casos esto extiende el tiempo necesario para lograr el procesamiento del delincuente. Se aconseja utilizar técnicas para reunir evidencia que tengan en cuenta no sólo los derechos del niño sino también los distintos impactos de las diferentes clases de delitos sexuales. Por ejemplo, los profesionales del área psico-social están cada vez más preocupados porque consideran que tomar evidencia en vídeo de un niño que ya fue obligado a producir pornografía podría aumentar el daño causado al niño. En dichos casos, la imagen de abuso existente podría considerarse evidencia suficiente del abuso del niño.

Imágenes
Se necesitan con urgencia investigaciones para mejorar la comprensión de las necesidades terapéuticas de los niños obligados a participar en la producción de pornografía, teniendo en cuenta la necesidad de abordar el impacto de la creación de las imágenes en su bienestar, además del conocimiento de que las imágenes circulan por el ciberespacio durante largo tiempo.

Procesamiento y rehabilitación
Se recomienda que se desarrollen mecanismos para ofrecer al niño violado mediante la producción de pornografía la opción de buscar el procesamiento penal de su abusador o abusadores. Es necesaria una investigación que evalúe este proceso como medida potencialmente terapéutica que ayuda a las víctimas a dar un “cierre” a su abuso.

5. Leyes y reformas legales

Leyes penales nacionales
Se urge a los gobiernos nacionales a diseñar e implementar legislación y a armonizar las leyes nacionales para proteger a los niños de todos los delitos en el ciberespacio, incluyendo la preparación en línea, la incitación o el acecho, la exposición a materiales inadecuados o ilegales y todas las acciones relacionadas con la pornografía infantil (creación, distribución, acceso, descarga, posesión e incitación). Los gobiernos deben garantizar que la legislación sobre pornografía infantil proteja a

todos los niños menores de 18 años, sin importar la edad de consentimiento para la actividad sexual. Se debe considerar que ningún niño menor de 18 años es tan maduro como para poder aceptar involucrarse en pornografía, prostitución o tráfico de personas. Las leyes nacionales deben imitar o superar la legislación internacional existente. La harmonización de las leyes nacionales y transnacionales debe incluir acciones para definir explícitamente la pornografía infantil dentro de la ley y para definir y declarar ilegales las imágenes de abuso creadas mediante técnicas virtuales.

Se alienta a los gobiernos que aún no lo han hecho a ratificar e implementar el Protocolo Facultativo a la Convención sobre los Derechos del Niño relativo a la Venta de Niños, la Prostitución Infantil y la Utilización de los Niños en la Pornografía, y a adoptar la definición de pornografía infantil que allí figura como requisito mínimo.[100] De la misma manera, se urge a los gobiernos que aún no hayan adoptado e implementado íntegramente la Agenda para la Acción contra la Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes a que lo hagan.[101] Cuando corresponda, también se insta a los gobiernos para que adopten y ratifiquen otros instrumentos internacionales pertinentes, entre ellos la Convención sobre el Cibercrimen del Consejo de Europa y su postura sobre la pornografía infantil "virtual".[102]

Leyes administrativas nacionales

Reconociendo que los ISP ofrecen un servicio diferente de los que brindan las empresas de telecomunicaciones tradicionales, se recomienda a los gobiernos formular e implementar leyes y reglamentaciones específicas para los ISP. En particular, es necesario que existan leyes que garanticen que los ISP quiten o eviten el acceso a materiales ilegales de los que tengan conocimiento. Además, las leyes deben requerir una obligación de monitoreo mínima por parte de los ISP para evitar todas las acciones asociadas con la pornografía infantil en línea.

Leyes civiles nacionales

Ante la ausencia de legislación pertinente, ya sea a nivel internacional como nacional, que haga responsable al sector privado de la violencia contra los niños, es muy difícil para las fuerzas de seguridad y las agencias de aplicación de la ley

[100] Ver las recomendaciones del Relator Especial: Petit, J.M. (2004, 23 de diciembre). Rights of the Child. Informe presentado por Juan Miguel Petit, Relator Especial sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños para la pornografía. Versión editada. E/CN.4/2005/78. Comisión de Derechos Humanos de la ONU. 61º Sesión. Ítem 13 de la agenda provisional.

[101] Declaración de Estocolmo y Agenda para la Acción contra la Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes. (1996) Adoptadas durante el Primer Congreso Mundial contra la Explotación Sexual Comercial de los Niños, Estocolmo, Suecia, 27-31 de agosto.

[102] Consejo de Europa. (2001). Convención sobre el Cibercrimen. Artículo 9. Budapest, 23. XI. 2001.

presionar a las empresas para que cooperen con sus investigaciones.[103] Por lo tanto, se insta a los gobiernos a garantizar que existan leyes, ya sean penales o civiles, que hagan a aquellos que cometieron actos de comisión u omisión responsables de todo daño causado a los niños como resultado de su negligencia. El dinero recaudado mediante multas o recuperado, o ambas cosas, puede utilizarse para ayudar a las víctimas.

Leyes internacionales

Con la creación del Tribunal Penal Internacional, los gobiernos tienen acceso a otro tribunal para juzgar los delitos contra los niños cuando tienen implicancias internacionales. Se urge a los gobiernos a calificar el delito de estar involucrado (de cualquier modo) en la pornografía infantil como un delito de lesa humanidad, con lo cual entraría dentro del principio de jurisdicción universal.

Cooperación transnacional

Los temas de jurisdicción entre países siguen siendo una barrera para lograr soluciones amplias. Por ejemplo, los ISP sólo responden a las leyes del lugar en el que tienen su sede física. Ante la ausencia de reglamentaciones locales y/o leyes que criminalicen la posesión de pornografía infantil y su difusión en Internet, los ISP pueden circular dicho material sin recibir ninguna sanción, incluso si el material es ilegal en alguna jurisdicción donde es recibido. Se insta a los gobiernos de todo el mundo a diseñar mecanismos para solucionar los problemas de jurisdicción transnacional.

6. Fuerzas de seguridad y aplicación de la ley

Se recomienda una revisión de las prácticas de las fuerzas de seguridad y aplicación de la ley respecto de los delitos contra los niños relacionados con las nuevas TIC, para que el bienestar del niño siempre sea prioritario. Es importante que las agencias de aplicación de la ley y las fuerzas de seguridad no sólo tengan como objetivo al perpetrador sino que además busquen activamente identificar y localizar a las víctimas infantiles de la creación de imágenes de abuso. Se recomienda que se incluyan los siguientes componentes en toda estrategia de aplicación de la ley:

Que la víctima sea la prioridad

El bienestar del niño que sobrevive al abuso debe ser la prioridad de las investigaciones. La protección del niño debe ser más importante que el procesamiento del delincuente. De la misma manera, se requieren recursos (humanos y financieros) para garantizar una mayor eficacia de los sistemas de coordinación para identificar y localizar a las víctimas de abuso, y para luego poder brindarles asistencia y compensación. Dentro del proceso judicial, el bienestar de la víctima

[103] Ver Redmond, P. (2003). Transnational Enterprise and Human Rights: Options for standard setting and compliance. 37 International Lawyer 69.

debe ser prioritario. Al presentar evidencia, no debería ser necesario que la Corte examine cada imagen de una colección de imágenes para determinar la culpabilidad o la inocencia del acusado.

Procesamientos: Proteger al niño

Al procesar a los abusadores, se debe tener mucho cuidado en la manera en que se entrevista a los niños para poder recoger evidencia. Los especialistas están comenzando a comprender mejor el impacto diferente que causa en los niños el hecho de que se tomen imágenes de su abuso. El tema más importante es la forma en que el uso conjunto de la cámara digital e Internet actúa como agente silenciador con más eficacia que el proceso de silenciar a un niño cuando éste es abusado sexualmente sin que se tomen imágenes. Es necesario repensar las prácticas y formularse las siguientes preguntas:

- ¿De qué manera se informa a los niños que otras personas han visto imágenes de su abuso y que dichas imágenes están en manos de, por ejemplo, la policía?
- ¿Siempre es necesario entrevistar al niño para reunir evidencia si ya existen pruebas irrefutables de lo que ha sucedido (como se ve en las imágenes)?
- ¿En qué circunstancias podría no ser necesario?
- ¿Es necesario entrevistar al niño con otros fines? Por ejemplo, si se cree que también estuvieron involucrados otros niños no identificados.
- De ser así, ¿cuándo se haría y cómo?
- ¿Cómo tienen que cambiar las prácticas actuales para poder acomodar las necesidades especiales de los niños que han sido objeto de imágenes de abuso y ayudarles a contar lo que les sucedió?

Fuente: Palmer, T. (2005, enero). Imágenes abusivas: El impacto en el niño. Boletín de ECPAT. Nº 49. Bangkok, Tailandia: ECPAT International.

Cooperación

Se requiere cooperación para que la experiencia, las lecciones aprendidas y las buenas prácticas puedan compartirse con facilidad, así como también para ayudar a los países a adoptar legislación específica y medidas de seguridad que mejoren la protección de los niños en lo que a las nuevas TIC se refiere. Se necesitan mayores esfuerzos por parte de las agencias de seguridad y aplicación de la ley para compartir técnicas de investigación y métodos de identificación.[104] Un ejemplo a emular es el trabajo conjunto de Interpol y las fuerzas policiales de Australia, Gran Bretaña, Canadá y Estados Unidos para establecer la Virtual Global Taskforce (VGT), una fuerza especial a nivel mundial, para evitar y prevenir el abuso infantil de cualquier clase a través de Internet.

[104] Save the Children Europe Group. (2004). Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children. Bruselas y Dinamarca: Save the Children Europe Group.

Fomentar la especialización

Se necesitan con urgencia unidades policiales especializadas en combatir el cibercrimen. Dichas unidades deben estar equipadas con medios tecnológicos y personal con experiencia, además de personal versado en los derechos de los niños.[105] Se urge a las agencias de seguridad y aplicación de la ley a buscar la colaboración de servicios de asistencia e ISP para la investigación de casos y la identificación de desafíos futuros. En este contexto, las unidades que cuentan con bases de datos de imágenes de abuso tienen que establecer y cumplir protocolos y lineamientos estrictos para su acceso y administración.

7. Investigación

Agenda integral

Una agenda de investigación multidisciplinaria es prioritaria para poder brindar información para el desarrollo urgente de estrategias amplias de prevención y protección que aborden todas las áreas que afectan la seguridad y el bienestar de los niños en relación con las nuevas TIC. Las investigaciones específicas requieren recursos financieros y de otras clases provistos por actores clave, es decir, las empresas y los gobiernos. Se recomienda que este programa de investigación una a las redes regionales (incluyendo universidades y centros de investigación) para que compartan información y experiencias.

La perspectiva del niño

Se recomienda que los objetivos de las investigaciones se concentren en la perspectiva y la experiencia de niños y jóvenes en contextos diversos, y en los factores por los cuales algunos niños desarrollan e implementan medidas de auto-protección astutas cuando participan en entornos virtuales o se ven afectados por ellos, mientras que otros niños no lo hacen. La finalidad es priorizar la perspectiva del niño aunque el trabajo también consista en seguir tratando de comprender a los ofensores y a los potenciales ofensores (y puede que cada vez más sean jóvenes también).

Estudios longitudinales

Se debe apoyar y comprometerse con investigaciones longitudinales del impacto de las interacciones virtuales en el desarrollo personal de niños y jóvenes.[106]

---

[105] Ver las recomendaciones del Relator Especial: Petit, J.M. (2004, 23 de diciembre). Rights of the Child. Informe presentado por Juan Miguel Petit, Relator Especial sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños para la pornografía. Versión editada. E/CN.4/2005/78. Comisión de Derechos Humanos de la ONU. 61º Sesión. Ítem 13 de la agenda provisional.

[106] Ver el proyecto UK Children Go Online. Livingstone, S., Bober, M. & Helsper, E. (2005, April). Inequalities and the Digital Divide in Children and Young People's Internet Use. Reino Unido: London School of Economics. Department of Media and Communications.

El Proyecto COPINE (Combatiendo las Redes de Información de Pedófilos en Europa, o Combating Online Paedophile Networks in Europe) es un ejemplo de colaboración regional en

Materiales dañinos

Es necesario investigar la relación entre el daño causado a niños y jóvenes y su propio acceso y exposición en el ciberespacio a materiales ilegales o inadecuados para su edad. Dichos materiales incluyen pornografía infantil y adulta, "pseudo-pornografía" o pornografía "virtual" y otros materiales violentos o de explotación.

Uso de pornografía

Es preciso investigar el uso adulto de pornografía en relación con el abuso y la explotación sexual de menores.

Influencia de los medios

Se debe investigar los lazos entre la violencia sexual contra los niños (en todos los lugares) y la forma en que los medios y las publicidades presentan como sexualizados a niños y adolescentes.

investigaciones con respaldo multisectorial. Sus éxitos pueden verse en los avances liderados por Europa para abordar los ciberdelitos que afectan a niños y jóvenes.

Conclusión

Los daños causados a niños y jóvenes dentro de los entornos virtuales y a través de ellos constituyen actos de violencia muy real y tienen consecuencias en el mundo físico. Dicha violencia, que va desde la exposición a materiales en línea que muestran el abuso sexual de menores hasta la ciber-intimidación, surge como resultado o sufre la influencia de nuevas formas de interacción social que tienen lugar dentro de un entorno totalmente nuevo, conocido comúnmente como "ciberespacio".

Dado que los gobiernos, las empresas y la sociedad civil planifican y buscan el desarrollo de una sociedad de la información mundial, el ciberespacio estará al alcance de muchas más personas muy pronto. Por lo tanto, más niños y jóvenes estarán en peligro, a menos que se tomen medidas para ofrecer una mayor protección en todos los lugares y en todos los frentes. Prevenir y evitar la violencia contra niños y adolescentes en el ciberespacio implica reconocer la violencia que se está ejerciendo ahora, actuar contra ella y aceptar la responsabilidad de desarrollar algo más que respuestas ad hoc.

Distintos actores tienen la responsabilidad y el deber de actuar para salvaguardar a niños y jóvenes: gobiernos, entidades del sector privado, agencias internacionales, sociedad civil, padres y familias, y los jóvenes mismos. Muchas personas y organizaciones reconocen y aceptan esta responsabilidad, y están trabajando en medidas positivas para abordar este tema. Pero el enfoque es fragmentado y a menudo territorial, y corre el riesgo de permitir un incremento exponencial de la violencia contra los niños facilitada por la tecnología en todas partes del mundo. Se necesita con urgencia gran colaboración y cooperación a nivel local, nacional e internacional.

Es necesario implementar acciones efectivas en todos los lugares físicos en los que operan los niños -familias, escuelas, instituciones y otros entornos- y tener en cuenta las acciones y decisiones de cada niño en relación con el ciberespacio y otras nuevas TIC. Además, las características del entorno virtual, como se ha descrito anteriormente, implican que niños y jóvenes pueden estar mejor informados sobre varios temas, entre ellos temas que los adultos pueden preferir que no conozcan.

Claro que las nuevas TIC no son intrínsecamente dañinas. Pero pueden utilizarse en formas y con propósitos que no fueron considerados en su desarrollo inicial. La previsión, la planificación y la creación de estrategias por parte de los encargados de establecer políticas y tomar decisiones en los diferentes sectores ayudarán a abordar esta problemática. Estas personas y entidades tienen la responsabilidad de tener en

cuenta el bienestar de los niños, no como consumidores sino como seres humanos con derechos, en particular el derecho de ser protegidos. La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), por ejemplo, tiene un papel importante que desempeñar en la centralización de la seguridad y los derechos de niños y jóvenes mientras sus participantes trabajan para zanjar la brecha digital entre las sociedades. La incorporación de la perspectiva de los derechos del niño en las estructuras de creación de políticas y toma de decisiones garantizaría, de ese modo, que los niños y adolescentes disfruten los beneficios de las nuevas TIC y del ciberespacio.

Bibliografía

Ackman, D. (2001, May 25). How Big Is Porn? Forbes.com. Descargado el 18 de julio de 2005 de http://www.forbes.com/2001/05/25/0524porn.html

Agence France-Presse. (2004, August 8). Hong Kong children top mobile phone ownership in Asia. Textually.org. Descargado el 14 de abril de 2005 de http://www.textually.org

Asamblea General de la ONU. (1966, 16 de diciembre). Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos. Res. 2200 A (XXI).

Asamblea General de la ONU. (1989) Convención sobre los Derechos del Niño. Res. 44/25, Anexo, 44, UN GAOR (Registros Oficiales de la Asamblea General de la ONU). Supp. (Nº 49). en at 167, Doc. A/44/49 (1989). En vigencia desde el 2 de septiembre de 1990.

Asamblea General de la ONU. (2000). Protocolo Facultativo a la Convención sobre los Derechos del Niño sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía. Res. 54/263, Anexo II, 54 UN GAOR Supp. (Nº 49) en 6, Doc. A/54/49, Vol. III. En vigencia desde el 18 de enero de 2002.

Asociación de Prensa de Nueva Zelanda. (2005, 19 de julio). Praise for child-porn jail sentence. Descargado el 22 de julio de 2005 de http://www.stuff.co.nz/stuff/0,2106,3349537a10,00.html

Astrom, P. (2004). Beyond All Tolerance: Child Pornography on the Internet. Save the Children Suecia.

Azaola, E. (2000). Stolen Childhood: Girl and Boy Victims of Sexual Exploitation in Mexico. DIF, UNICEF y CIESAS.

Beddoe, C. & Ferran, L. (Ed.s). (2003, diciembre). Situational Analysis Studies on Child Sex Tourism in Tourist Destinations of India, Nepal and Sri Lanka. Bangkok: ECPAT International.

Bell, I. & Pickar, A. (2004). Trafficking in children for sexual purposes: Country report, Czech Republic. O'Briain, M. (Ed.). The Joint East West research project on trafficking in children for sexual purposes in Europe: the sending countries (Trafficking II) (Proyecto de investigación conjunto sobre el tráfico de niños con

fines sexuales en Europa Oriental y Occidental). Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group.

Bergner, D. (2005, 23 de enero). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*. Descargado en enero de 2005 de http://www.nytimes.com/2005/01/23/magazine/23PEDO.html?ex=1107544306&ei=1&en=0cbd4f657910b350

Bhat, A. (2004). Report on Laws and Legal Procedures Concerning the Commercial Sexual Exploitation of Children in India. Bangkok: ECPAT International.

Budde, P. (2005). 2005 - Africa Telecoms, Mobile and Broadband. Overview and Company Profiles report: Executive Summary. Australia: Paul Budde Communication. Descargado el 2 de abril de 2005 de: http://www.budde.com.au/publications/annual/africa/africa-overviews-summary.html

Burke, J., Gentleman , A. & Willan, P. (2000, 1º de octubre). British link to 'snuff' videos. *The Observer*. Descargado el 4 de agosto de 2005 de http://observer.guardian.co.uk/uk_news/story/0,,375883,00.html

Business Insights. (2003). Online Adult Entertainment. Reuters. Descargado el 18 de julio de 2005 de http://www.globalbusinessinsights.com/rbi/report.asp?id=rbtc0055

Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling. Nº 15. pp.68-76.

Carr, A. (2004, abril). Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos / Te Tari Taiwhenua.

Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. Reino Unido: NCH.

Carr, J. (2004, July). Internet safety must be a priority. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. No. 48. pp.3-4.

Casa Alianza & ECPAT International. (2001). Investigation on the Trafficking, Sex Tourism, Pornography and prostitution of Children in Central America and Mexico. Casa Alianza & ECPAT International.

Chan, P. (2002, April 20). Why Asia is still bullish about wireless. *Business Times*.

ChildLine. (2005, June). Children talking to ChildLine about the Internet. Briefing paper. Reino Unido: ChildLine.

China Times. (2005, 1º de julio). Taipei. Descargado en agosto de 2005 de http://www.tol.com.tw/CT_NS/

Collins, P. (2005). Child Sexual Abuse and the Paraphilias. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

Colman, E. (2003, 26 de noviembre). Children 'act out' net porn images. *The Australian*. Descargado el 27 de noviembre de 2003 de http://www.theaustralian.news.com.au/

Compromiso Mundial de Yokohama. (2001). Adoptado durante el Segundo Congreso Mundial contra la Explotación Sexual Comercial de los Niños. Yokohama, Japón. 17 al 20 de diciembre. (Reafirmando la Declaración de Estocolmo y la Agenda para la Acción contra la Explotación Sexual Comercial de los Niños. 1996.)

Consejo de Europa. (2001). Convención sobre el cibercrimen. Artículo 9. Budapest, 23.XI.2001.

Consejo de Europa. (2004, 6 de septiembre). Organised crime situation report 2004: Focus on the threat of cybercrime. Summary. Informe provisional. Estrasburgo: Directorado General de Asuntos Legales, Consejo de Europa.

Consejo de Europa. (2005, de próxima publicación). Organised crime situation report 2005. Informe provisional. Estrasburgo: Directorado General de Asuntos Legales, Consejo de Europa.

Cooper, S. (2005). Medical Analysis of Child Pornography. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

Declaración de Estocolmo y Agenda para la Acción contra la Explotación Sexual Comercial de los niños. (1996) Adoptada durante el Primer Congreso Mundial contra la Explotación Sexual Comercial de los Niños. Estocolmo, Suecia. 27 al 31 de agosto.

Deibert, R.J. & Villeneuve, N. (2003). Firewalls and Power: An Overview of Global State Censorship of the Internet. En Human Rights in the Digital Age. (Ed.s). Klang, M. & Murray, A. Glasshouse Press.

Denizet-Lewis, B. (2004, 30 de mayo). Friends, Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Descargado en junio de 2005 de http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ae2d206b&ex=1401249600&partner=USERLAND

ECPAT International. (2005). Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en el ciberespacio. Bangkok, Tailandia. Junio 12-13.

Egenfeldt-Nielsen, S. & Heide-Smith, J. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suecia: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Nordicom. Goteburg University.

Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (2000, junio). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados).

Heimbach, M.J. (2002, 1º de mayo). Internet Child Pornography. Declaración preparada. Testimonio ante la Sub-Comisión sobre Crímenes, Terrorismo y Seguridad Nacional, Comisión de la Magistratura. Cámara de Diputados de EE.UU. Descargado el 1º de julio de 2005 de http://www.fbi.gov/congress/congress02/heimbach050102.htm

Howe, A. (2005, 23 de junio). Actas de la Comisión Permanente del Senado sobre Asuntos Legales y Constitucionales. Número 17. Evidencia para el 23 de junio de 2005. Ottawa, Canadá. Descargado en agosto de 2005 de http://www.parl.gc.ca/38/1/parlbus/commbus/senate/Com-e/lega-e/17evb-e.htm?Language=E&Parl=38&Ses=1&comm_id=11

Consejo Internacional de Derechos Humanos. (2002). Beyond Voluntarism: Human rights and the developing international obligations of companies. Ginebra. International Council on Human Rights.

Internet Filter Review. (2003). Internet Pornography Statistics. Internet Filter Review. Descargado en agosto de 2005 de http://Internet-filter-review.toptenreviews.com/Internet-pornography-statistics.html

Internet Watch Foundation. (2005, 25 de julio). Record breaking 6 months for Internet Watch Foundation. Comunicado de prensa. Reino Unido: IWF. Descargado en agosto de 2005 de http://www.iwf.org.uk/media/news.134.htm

InternetWorldStats.com. (2005). Internet Usage in Asia: Internet Users & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia. Miniwatts International. 2005. Descargado el 24 de marzo de 2005 de http://www.Internetworldstats.com/
I-Safe. Cyber Bullying Statistics. I-Safe. Gobierno de EE.UU. Descargado el 1º de abril de 2005 de http://www.isafe.org/

Jones, T. (2005). Internet Pedophilia. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.

Jones, V. (2003, junio). Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children. Bruselas: Save the Children Europe Group.

Jones, V. (2003, diciembre 10-11). International Initiatives to Protect Children from Sexual Exploitation and Abuse. Trabajo para el Quinto Foro de la Unión Europea sobre Derechos Humanos. Roma. p.3. Citando a Stop It Now Gran Bretaña e Irlanda. 2002. Descargado el 16 de mayo de 2005 de http://www.redbarnet.dk/Files/Filer/sexuelt_misbrug/ConceptPaper_EUHumanRightsForum_dec2003.doc

Kioka,Y. (2003, marzo). Dating Sites and the Japanese Experience. Japan: Agencia Policial Nacional. Descargado en julio de 2005 de http://www.iajapan.org/hotline/2003mobilepro-en.html

Korea Times, The. (2005, 8 de junio). Adult Content Spreads Fast Over Internet. República de Corea. Descargado en junio de 2005 de http://www.mic.go.kr/index.jsp.

Krone, T. (2005, abril). International police operations against online child pornography. Trends & Issues in crime and criminal justice. 296. Instituto Australiano de Criminología. Descargado de http://www.aic.gov.au/publications/tandi/

Leishman, J. (2002, 10 de octubre). Cyber-bullying. CBC News. Descargado el 22 de julio de 2005 de http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html

Lenhart, A., Madden, M. & Hitlin, P. (2005). Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Washington: Pew Internet & American Life Project.

Leth, I. (2005). Child Sexual Exploitation From a Global Perspective. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. Vol. I. pp.71-72.

Livingstone, S., Bober, M. & Helsper, E. (2005, abril). Inequalities and the Digital Divide in Children and Young People's Internet Use. Reino Unido: London School of Economics. Department of Media and Communications.

Mainichi Daily News. (2005, 2 de agosto). Japan recruits romantic otaku geeks to revive economy. Mainichi Daily News. Descargado el 4 de agosto de 2005 de http://mdn.mainichi-msn.co.jp/waiwai/news/20050802p2g00m0dm015000c.html

Manzi, G.S. (2004, julio). Un desafío para el mundo real. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. Nº 48. pp.1-3.

McCullagh, D. (2004, 22 de marzo). The battle over triple 'x'. CNET News.com. Descargado el 28 de abril de 2005 de http://news.com.com/The+battle+over+triple+x/2010-1026_3-5176611.html

Morris, S. (2003, 10 de octubre). The victim's story. The Guardian Unlimited. Descargado el 11 de octubre de 2003 de http://www.guardian.co.uk/child/story/0,7369,1059930,00.html

Morris, S. (2003, 10 de octubre). The perfect family man who preyed on young chatroom girls. The Guardian Unlimited. Descargado el 11 de octubre de 2003 de www.guardian.co.uk/child/story/0,7369,1059924,00.html

Miniwatts International. (2005). Internet Usage Statistics - The Big Picture: World Internet Users and Population Stats. Miniwatts International Ltd. Descargado el 24 de marzo de 2005 de www.Internetworldstats.com.
Miyazaki, T. (2005). Recent report of Internet trouble in Japan. Museo de Internet en Japón. Presentación. Tokio.

Muhammad, T. (2004, julio). Peligro para los niños en los cafés de Pakistán. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. Nº 48. pp.5-6.

Nakamura, A. (2004, 5 de junio). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times*. Descargado el 2 de mayo de 2005 de http://202.221.217.59/print/news/nn06-2004/nn20040605a5.htm

NCH. (2002). 1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'. Reino Unido: NCH.

NECTEC. (2005). Tailandia. Descargado en mayo de 2005 de http://www.nectec.or.th

NetSafe. How is grooming different online? NetSafe: The Internet Safety Group. Descargado en julio de 2005 de http://www.netsafe.theoutfitgroup.co.nz

O'Briain, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programme against Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe. (Programa contra el tráfico de niños con fines sexuales en Europa) Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group.

O'Connell, R. (2003). A Typology of Cybersexploitation and On-line Grooming Practices. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire.

O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004, febrero). Emerging trends amongst Primary School Children's use of the Internet. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire.

O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers. Reino Unido: Unidad de investigación sobre el ciberespacio, Universidad de Central Lancashire.

OMS. (2003). World Report on Violence and Health. Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

Palmer, T. with Stacey, L. (2004, febrero). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Reino Unido: Barnardo's.

Palmer, T. (2005, de próxima publicación). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.

Palmer, T. (2005, enero). Imágenes abusivas: el impacto en el niño. Boletín de ECPAT. Nº 49. Bangkok, Tailandia: ECPAT International. pp.2-3.

Patterson, M. (2005, 22 de mayo). On a sordid trail. *The Star-Ledger*. Nueva Jersey. p.1. Descargado el 25 de mayo de 2005 de http://www.nj.com/news/ledger/index.ssf?/base/news-0/1116737473322180.xml&coll=1

Petit, J.M. (2005, 25 de junio). Online Bankers. *The Economist*. Descargado el 2 de julio de 2005 de http://www.economist.com/printedition/displaystory.cfm?story_id=3959367

Petit, J.M. (2004, 23 de diciembre). Rights of the Child. Informe presentado por Juan Miguel Petit, Relator Especial sobre la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en pornografía. Versión editada. E/CN.4/2005/78. Comisión de Derechos Humanos de la ONU. 61º Sesión. Ítem 13 de la agenda provisional.

Philippine Daily Inquirer. (2005, 23 de enero). 19 girls rescued from cyber exploitation. Philippine Daily Inquirer. p.19.

Philipson, S. (2004, julio). Tarjetas de crédito: un espacio para la acción contra los delincuentes. Boletín de ECPAT. Bangkok: ECPAT International. Nº 48.

Phnom Penh Post. (2003, junio 6-19). Violent and Child Pornography widespread. *Phnom Penh Post*. Vol. 12. Nº 12. p.5.

Quayle, E. & Taylor, M. (De próxima publicación). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. En Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s) Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford: Routledge.

Ray, C. (2004, noviembre). Protecting Our Children Online Roundtable. Presentación del Embajador Estadounidense en Camboya. Hong Kong.

Redmond, P. (2003). Transnational Enterprise and Human Rights: Options for standard setting and compliance. 37 International Lawyer 69.

Salas, J.M. & Campos, A. (2004). Commercial Sexual Exploitation and Masculinity: A qualitative regional study of males from the general population. Resumen de resultados. OIT-IPEC. Descargado en agosto de 2005 de http://www.ilo.org/public/english/standards/ipec/publ/download/2004_csec_masc.pdf

Save the Children Europe Group. (2004). Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children. Bruselas y Dinamarca: Save the Children Europe Group.

Shine, K. (2003, 31 de julio). Predators' chatroom trap for teens. *The Australian*. Descargado el 2 de agosto de 2003 de http://www.theaustralian.news.com.au

Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. Child Abuse Prevention Issues. Nº 15. Verano. Descargado el 18 de julio de 2005 de http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html.

Stokes, P. (2000, 18 de agosto). Teenage victim of phone bullies died clutching mobile. *The Telegraph*. Reino Unido. Descargado el 1º de mayo de 2005 de http://www.telegraph.co.uk/news/main.jhtml?xml=/news/2000/08/19/ndani19.xml

Sub-grupo contra el Abuso y la Explotación Sexual de los Niños. (2005). Towards a shared understanding of terminology referring to the sexual abuse and exploitation of children. Ginebra: Grupo de ONG para el seguimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño.

Taylor, M. (2003). Creating a Global Agenda to Combat Child Pornography. EE.UU.: National Centre for Missing & Exploited Children (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados).

Taylor, M. and Quayle, E. (2003). Child Pornography – An Internet Crime. Hove y Nueva York: Brunner-Routledge.

Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

Tesco Mobile & NCH. (2005). Putting U in the picture: Mobile bullying survey 2005. Reino Unido: Tesco Mobile & NCH.

Toronto Star, The. (2005, 23 de mayo). Editorial: New tools needed to fight child porn. *The Toronto Star*. Canadá.

Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manila, Filipinas: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) y UNICEF.

UNICEF. (2004). The State of the World's Children 2005: Childhood Under Threat. UNICEF.

Wagner, J. (2005, 18 de julio). States Tackle Unsavory E-Mails. Internetnews.com. Descargado el 25 de julio de 2005 de http://www.Internetnews.com/xSP/article.php/3520906

Wallace, N. (2003, 26 de noviembre). Net helps children start sex attacks. *The Sydney Morning Herald*. Descargado el 27 de noviembre de 2003 de http://www.smh.com.au/.

Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. En Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

Watts, J. (2005, 31 de marzo). Harsh reality of China's fantasy craze. The Guardian Unlimited. Descargado el 1º de abril de 2005 de http://www.guardian.co.uk/online/news/0,12597,1448800,00.html

Wilson, D. & Andrews, C. (2004, noviembre). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nueva Zelanda: Departamento de Asuntos Internos.

Wolak, J. Mitchell, K. & Finkelhor, D. (2003). Internet Sex Crimes Against Minors: The Response of Law Enforcement. EE.UU.: National Center for Missing and Exploited Children (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados)

Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. Journal of Adolescent Health, 35, 424.e11-424.e20.

Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005). Child-Pornography Possessors Arrested in Internet-Related Crimes. EE.UU: National Center for Missing and Exploited Children (Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados)

Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005, de próxima publicación). The Varieties of Child Pornography Production. EE.UU.: Centro de Investigación de Delitos contra Menores, Universidad de New Hampshire.

Apéndice I

Glosario

Avatar
Representación (una imagen, icono o personaje) adoptada por un usuario de computadora para sus interacciones en línea con otras personas. Adoptar la identidad de un avatar como personaje es común en los juegos de roles en línea.

Banda ancha
Conexión digital de alta capacidad que facilita que las conexiones a Internet sean más rápidas. Permite un intercambio más veloz de archivos más grandes, tales como vídeos y otros datos.

Blog
Un *web log*, o blog, es una página de la World Wide Web (ver *World Wide Web*) que contiene información accesible para todo el público que crea una persona, usualmente en forma de diario personal (*log* en inglés). Incluso los periódicos en línea cuentan ahora con blogs a los que contribuyen los lectores.

Ciberespacio
Es el universo "virtual" compartido de las redes de computadoras del mundo. El término, creado por William Gibson en su novela *Neuromancer*, de 1984, se utiliza ahora para referirse al espacio de información global. Supuestamente, las conversaciones telefónicas, los debates en las salas de chat, las comunicaciones entre computadoras y las transacciones de los cajeros automáticos tienen lugar en el ciberespacio. Ver *"realidad virtual"*.

Cliente a cliente (P2P)
Los programas de computación de cliente a cliente (o P2P, del inglés *peer-to-peer*), permiten la transmisión de datos directamente de una computadora a otra sin necesidad de involucrar a un tercero. (Históricamente, si una persona quería que algún material estuviera disponible para que otros lo descargaran, debía subirlo al servidor de un tercero y la otra persona tenía que ir a ese servidor a buscarlo.) Los programas cliente a cliente se volvieron populares porque permiten que los usuarios de computadoras compartan archivos de música y otros materiales, normalmente sin pagar derechos de autor.

Consola de juegos
Dispositivo utilizado para jugar juegos electrónicos, en especial juegos de vídeo. El jugador interactúa con el juego a través de un dispositivo de mano. Las consolas más modernas permiten al usuario conectarse a Internet directamente.

Dirección IP (Protocolo de Internet)
Cadena de 32 dígitos binarios utilizados para representar a una computadora en Internet. El formato de la dirección es especificado por el Protocolo de Internet, y suele aparecer como números separados por puntos (por ejemplo, 111.22.3.44). Cuando una computadora accede a Internet a través de un ISP, normalmente recibe una dirección temporaria o dinámica, aunque muchas máquinas tienen una dirección fija o estática. En algunos lugares se está implementando un nuevo formato de IP.

Email
Correo electrónico. Es una herramienta que permite que alguien envíe un mensaje (un email) mediante una red de comunicación como Internet a una casilla de correo electrónica de otro usuario.

Encriptación
Proceso mediante el cual los datos son convertidos a un formato que no puede leer o al cual no puede acceder una persona o una computadora sin la clave adecuada para decodificarlo.

En línea
El término "en línea" se utiliza cuando una computadora u otro dispositivo está conectado a una red, por ejemplo Internet.

Estenografía
Forma de ocultar mensajes dentro de otros datos. En una página web, por ejemplo, un mensaje estenográfico puede estar oculto dentro de una fotografía. Se necesita un programa especial o clave para hallar el contenido encubierto.

Filtro
Mecanismo para bloquear el acceso a cierto material. La mayoría de los paquetes de programas de computación para cuidar a los niños, como CyberPatrol y Net Nanny, utilizan un filtro. El programa puede estar diseñado para operar en una computadora personal individual o en una red de computadoras.

Foros (BBS)
Los foros, o *bulletin boards* (BBS), a menudo denominados grupos de noticias o grupos de discusión, son foros de comunicación electrónica que contienen mensajes y artículos conectados con un tema en común. Funcionan en forma similar al correo electrónico (ver *email*), pero los mensajes son publicados en un servidor de noticias para que todos los participantes puedan verlos. Los usuarios leen los mensajes y los responden.

Grupos de noticias
Foros o grupos de debate en línea. Existen miles de grupos de noticias en Internet, que cubren una enorme variedad de temas. Ver *foros.*

Internet (la Red)
Red mundial compuesta por cientos de miles de redes de computadoras interconectadas. Utiliza un conjunto común de protocolos de comunicación y comparte un esquema de direcciones común entre las redes participantes. Internet permite la transmisión de email, archivos y otros tipos de información entre computadoras. Originalmente fue desarrollada por el Departamento de Defensa de EE.UU. para las Fuerzas Armadas en la década de 1960 (ARPANET).

Internet Relay Chat (IRC)
Forma de comunicación instantánea por Internet, similar a la mensajería instantánea. Sirve principalmente para la comunicación grupal en foros de debate llamados "canales", pero también permite la comunicación de sólo dos personas. Supervisar el IRC puede ser muy difícil. Ver *sala de chat.*

Mensajería instantánea
Servicio de comunicaciones basado en texto, similar a una sala de chat. La diferencia clave radica en que las salas de chat suelen ser espacios públicos en los que puede ingresar cualquier persona, pero los sistemas de mensajería instantánea generalmente están basados en una "lista de amigos" u otra lista de personas predeterminadas por el usuario. Sólo las personas de la lista pueden comunicarse con el usuario, de modo que el usuario decide con quién quiere comunicarse. La comunicación a través de los programas de mensajería instantánea también puede incluir sonido (o voz) e imágenes. Ver *VoIP*.

MUD
Del inglés *Multi-User Dimensions* o *Dungeons* (dimensiones –o calabozos, por el juego *Calabozos y Dragones*- de múltiples usuarios). Es un programa de computación que permite que varios jugadores se conecten en forma simultánea a través de un servidor de Internet y participen en una actividad o juego compartido. Algunos programas MUD permiten debates en foros de chat, mientras que en otros el usuario adopta un rol en juegos de fantasía.

Navegador
Los navegadores son programas de computación utilizados para localizar y mostrar páginas en la World Wide Web (páginas web). Microsoft Internet Explorer es el navegador más popular. Otros son Netscape Navigator, Mozilla Firefox y Opera. Ver *World Wide Web.*

Proveedor del servicio de Internet (ISP)
Empresa que provee acceso a Internet, normalmente a cambio de una cuota mensual, o que brinda servicios de Internet tales como sitios web o desarrollo de sitios web.

Proveedores internacionales
Del inglés *backbone*: Los proveedores internacionales componen una infraestructura a través de la cual se transmiten grandes cantidades de datos dentro de redes y entre

ellas. Numerosos proveedores internacionales ofrecen troncales de datos que conforman el ciberespacio global.

Realidad virtual
Simulación interactiva de imágenes y escenas imaginarias o basadas en la realidad. Algunos programas de computación, particularmente los juegos, crean un espacio especial que se asemeja a la realidad física en algunas cosas pero no en otras. Dichos espacios pueden parecer muy reales, y de allí el término "realidad virtual". Ver *ciberespacio.*

Redes de tercera generación (3G)
Última generación de redes de telefonía celular. Dado que la capacidad de las redes 3G es similar a la banda ancha, permitirá a los usuarios compartir una gama mucho más amplia de información y materiales (como vídeos, fotos y música) que lo que podía transmitirse por las redes anteriores de telefonía celular.

Sala de chat
Salas de reuniones "virtuales" donde las personas pueden comunicarse tipeando mensajes (o "chateando") en tiempo real. La mayoría de las salas de chat se concentran en un tema en particular, pero algunas son más generales y son creadas para ofrecer un foro en el que las personas puedan conocer a otras.

Algunas salas de chat están diseñadas como entornos tridimensionales en los que el visitante puede elegir un avatar (ver *avatar*) que le represente. Originalmente, todas las salas de chat estaban en el Internet Relay Chat (ver *IRC*). En IRC siguen existiendo muchos canales, pero la mayoría de las salas de chat están ahora en sitios de la World Wide Web.

Telnet
Tecnología que permite el acceso remoto a una computadora. Telnet permite a un usuario buscar archivos o programas de la computadora remota y utilizar comandos como si estuviera usándola directamente. Telnet puede mejorar el funcionamiento de los sistemas MUD. Ver *MUD.*

Usenet
Parte de Internet donde se ubican los grupos de noticias.

VoIP (Voz sobre el Protocolo de Internet)
La tecnología de VoIP permite realizar llamadas telefónicas utilizando una conexión de banda ancha en vez de una línea telefónica común. Según el servicio, el usuario puede contactar a cualquier persona, o sólo a las personas que utilizan el mismo servicio.

World Wide Web (www)
Sistema basado en hipertexto para encontrar y acceder a datos en Internet. El sistema fue creado por investigadores del Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN). La World Wide Web aloja documentos, llamados “páginas web”, que pueden estar enlazados con otros sistema de información o documentos. Los elementos de la WWW se identifican a través de sus URL (*Uniform Resource Locators*, o localizadores uniformes de recursos), y se los encuentra mediante el uso de un navegador (ver *navegador*). La World Wide Web es una parte de Internet, y no todos los servidores de Internet forman parte de ella.

Para más explicaciones de términos relacionados con las nuevas tecnologías, ver:

* www.netdictionary.com, www.webopedia.com
* www.unesco.org/education/educprog/lwf/doc/portfolio/definitions.htm
* www2.fhs.usyd.edu.ar/arow/isd/Resources/Dictionary.htm

Apéndice II

Reunión de especialistas

El presente informe se basa en debates entre un grupo multidisciplinario e internacional de personas reunidas por ECPAT International para concentrarse en temas relacionados con la violencia contra los niños en el contexto de las nuevas tecnologías. La Mesa Redonda de ECPAT International sobre la violencia contra los niños en el ciberespacio fue celebrada en Bangkok, Tailandia, los días 12 y 13 de junio de 2005, gracias al generoso apoyo de Oak Foundation.

La reunión respaldó la iniciativa de ECPAT International de asegurar que el Estudio de las Naciones Unidas sobre la Violencia contra los Niños resalte la creciente importancia y la potencial expansión de la violencia contra los niños en relación con los entornos virtuales, o ciberespacio. Los temas debatidos que ayudaron especialmente a dar forma a la estructura de este informe se centraron en la cuestión de qué distingue a las interacciones en el ciberespacio, los tipos de daño resultantes causados a niños y jóvenes, y soluciones y medidas preventivas.

Otros temas fueron la falta de información e investigación, la responsabilidad, las necesidades y brechas educativas, las diferencias en el conocimiento de adultos y jóvenes, el cambio en los valores sociales a través del cambio económico, la transformación del sexo en un producto y los aspectos de la socialización, la capacidad de los jóvenes de causar daño, las brechas legislativas y la falta de coherencia de definiciones y leyes, y las dificultades jurisdiccionales y de aplicación de la ley. La necesidad de comprender la perspectiva de los niños fue enfatizada especialmente durante los debates.

Algunos de los participantes

Dolores Alforte: ECPAT Filipinas, Directora Ejecutiva

Bill Belsey: bullying.org, Canadá, Presidente

Cormac Callanan: INHOPE, Secretario General

John Carr: NCH, Reino Unido, Director de la unidad Niños y Tecnología

Ting-Fang Chin: ECPAT Taiwán, Investigadora de servicios de asistencia en Internet

Will Gardner: Childnet International, Reino Unido, Gerente de Investigación y Políticas

Lars Lööf: Consejo de los Estados del Mar Báltico, Suecia, Director de la Unidad Infantil

Hamish McCulloch: Interpol, Francia, Sub-Director, Tráfico de Personas

Poramate Minsiri: Asociación de Webmasters de Tailandia, Vice-presidente

Junko Miyamoto: ECPAT / STOP Japón, Directora

Eileen Munro: London School of Economics, Reino Unido, Conferencista en Políticas Sociales

Elizabeth Protacio-de Castro: Universidad de las Filipinas, Centro de Estudios para la Integración y el Desarrollo, Ex directora del Programa de Derechos Humanos y Trauma Psico-social

Ethel Quayle: Proyecto COPINE, Irlanda, Investigadora y directora del proyecto

Fabio Reis: CEDECA-BA, Brasil, especialista en servicios de asistencia

Stuart Trail: National Crime Squad, Reino Unido, Equipo de Invetigación sobre Pedofilia en Línea

Arto Tsunano: ECPAT / STOP Japón, Investigador y representante juvenil

Janis Wolak: Universidad de New Hampshire, EE.UU. Profesora Adjunta de Invetigación, Centro de Investigaciones sobre Delitos contra los Niños

Glenn Woodard: Policía Federal Australiana, Oficial de Proyectos y Capacitación, Equipo contra la Explotación Sexual de Niños en línea

No pudo asistir pero contribuyó de todos modos

Tink Palmer: Stop it Now! Reino Unido e Irlanda, Coordinadora Central

Representando a ECPAT International

Carmen Madriñán, Directora Ejecutiva

Deborah Muir, Coordinadora, La violencia contra los niños en el ciberespacio

Mark Hecht, Asesor Legal Senior, Beyond Borders, Canadá

Mark Capaldi, Sub-Director, Programas

Stephanie Delaney, Oficial de Atención y Protección

ECPAT INTERNATIONAL
328 Phayathai Road
Ratchathewi, Bangkok 10400
THAILAND

Tel: +66 02 215 3388
+66 02 611 0971
+66 02 611 0972
Fax: +66 02 215 8272

email: info@ecpat.net
website: www.ecpat.net