



Glosario de términos digitales

A

- **ANA.** Término que se usa para referirse a la anorexia en el entorno online.
- **Avatar.** Representación gráfica de la identidad virtual de un usuario particular en el entorno digital y que simula el aspecto físico real de la persona.

B

- **Bot** (procedente de robot). Programa que imita el comportamiento humano y que, normalmente, realiza tareas repetitivas y automatizadas.

C

- **Challenge (o desafío).** En el ámbito de las redes sociales se refiere a la amplia gama de vídeos, frecuentemente virales, en los que los usuarios se graban a sí mismos llevando a cabo una acción específica y la comparten, a menudo, desafiando a otros también a hacerla.
- **Control parental.** Aplicación que los adultos pueden configurar en los dispositivos de los menores para controlar el acceso a contenidos inapropiados, monitorear la navegación o bloquear páginas o usuarios de Internet que puedan ser una amenaza para ellos.
- **Crush.** Amor imposible o platónico. En el ámbito de las redes sociales, a menudo se asocia a artistas o personajes de los que los usuarios son fans y los sienten muy cercanos a pesar de no haberlos visto nunca en persona.
- **Cyberbullying. (o ciberacoso)** Acoso o intimidación que se da en cualquiera de los medios digitales: redes sociales, aplicaciones de mensajería, videojuegos, teléfonos móviles... el cual es repetitivo y cuyo objetivo es intimidar, atemorizar, aislar y someter emocional e intelectualmente a la víctima.

D

- **Dark web.** Subconjunto de la Deep Web que utiliza redes anónimas y cifradas para ocultar tanto la identidad y ubicación de los usuarios como los sitios web. Se necesitan navegadores especiales para acceder a ella y sus contenidos pueden ser tanto legales como ilegales: opiniones políticas censuradas, venta de armas, drogas, pornografía, violencia...

- **Deepfake.** Video, imagen o audio generado con tecnología que imita la apariencia y la voz de una persona, a menudo se usa para suplantar su identidad. A pesar de ser ficticios, sus resultados pueden parecer totalmente reales.
- **Deep Web.** Contenido de internet que no está indexado por los motores de búsqueda convencionales y que contiene grandes cantidades de datos: documentos gubernamentales, archivos personales o bases de datos académicas, entre otros.
- **DM.** Mensaje directo (y privado) que un usuario envía a otro a través de redes sociales.
- **Doxing.** Acto de recopilar y publicar información personal de alguien o de un grupo de personas, sin su consentimiento, en el entorno online. Suele realizarse para avergonzar o hacer daño a la víctima.

E

- **Etiquetar.** acto de incluir en una publicación de redes sociales a otro perfil, de manera que se crea un enlace a dicho perfil pudiendo acceder al mismo las personas que visualizan la publicación. Además, en función de la configuración de privacidad, el contenido donde está la etiqueta puede aparecer entre las publicaciones de la persona etiquetada.

F

- **Fail.** Término que se utiliza para describir un error o fracaso que ha tenido un usuario en el entorno digital.
- **Fav.** Dentro de X (antes Twitter), interacción con una publicación que indica que nos gusta el contenido de la misma.
- **Fortnite.** Juego online multijugador y multiplataforma que contiene la posibilidad de construir libremente a la que se le suma la capacidad de un shooter, es decir, un juego de disparo en tercera persona.

G

- **Grooming.** Acciones que realiza un adulto en el medio online para ganarse la confianza de un menor, haciéndose pasar por una persona de edad similar a este, con el propósito de conseguir imágenes o vídeos de contenido sexual o incluso establecer contacto físico con él. Estas imágenes o vídeos pueden usarse para chantajearle y obtener todo lo que se desee.

H

- **Hacker.** Persona con grandes habilidades técnicas que investiga un sistema informático para avisar de los fallos y desarrollar técnicas de mejora. En su versión negativa, estas personas obtienen acceso no autorizado a sitios web, a menudo, para robar información o realizar actos ilícitos.
- **Happy Slapping.** Práctica de acoso que consiste en incitar, grabar y difundir online una pelea o agresión física o verbal entre menores.
- **Hashtag.** Palabra o asunto precedido por una almohadilla (#) utilizado en redes sociales que se usa para identificar mensajes sobre un tema específico.
- **Hater.** Persona que, de manera sistemática, muestra una actitud negativa u hostil ante un usuario o tema concreto en el entorno online. Normalmente se manifiesta a través de críticas, burlas o comentarios irónicos u ofensivos.
- **Hype.** Emoción exagerada que sienten algunos usuarios ante el lanzamiento de un producto o servicio, a menudo, referido en el contexto audiovisual (series o películas) o videojuegos.

I

- **Identidad digital.** Conjunto de información publicada en internet sobre una persona y que componen la imagen que los demás tienen de nosotros en el entorno digital. Se conforma, tanto por la huella digital como por los datos que generamos (imágenes, noticias compartidas, comentarios, amistades, aficiones, datos personales...). Hay que tener en cuenta que las acciones que se realizan bajo la identidad digital tienen consecuencias en el mundo físico.
- **Influencer.** Persona con capacidad de comunicar e influir sobre otras, en especial, a través de las redes sociales ya que se les presupone conocimientos especializados o autoridad sobre un tema específico.
- **Infoxicación.** Sobrecarga de información que recibimos a diario a través de distintos medios en Internet (correo electrónico, blog, redes sociales, buscadores...) y que puede generar angustia o malestar por temor a perdernos algo que pueda ser útil o interesante.

J

K

L

- **Like.** Dentro de Facebook, interacción con una publicación que indica que nos gusta el contenido de la misma.

M

- **Malware.** Software malicioso diseñado para infiltrarse en un sistema informático sin el conocimiento del usuario para dañarlo o aprovechar su vulnerabilidad y extraer datos del mismo.
- **Meme.** Elemento audiovisual (imagen, vídeo o texto) por lo general distorsionado con fines humorísticos, que se difunde principalmente a través de Internet.
- **MIA.** Término usado para referirse a la bulimia en el entorno online.
- **Minecraft.** Videojuego de mundo abierto en el que los usuarios pueden explorar, construir, reunir recursos, luchar contra criaturas o crear objetos tanto de manera individual como jugando con otros usuarios.

N

- **Navegador.** Aplicación o programa que permite visualizar la información que contiene una página web y que, mediante enlaces, permite navegar por Internet.
- **Netiqueta.** Conjunto de normas de conducta o reglas estandarizadas que regulan el comportamiento de los usuarios en las redes sociales e Internet.
- **Nudes.** Término usado en el entorno online para nombrar imágenes de desnudos que son enviados a través de redes sociales o aplicaciones de mensajería.
- **Nomofobia.** Miedo a no disponer de teléfono móvil que puede generar sentimientos de aislamiento o ansiedad a la persona que lo padece por pensar que estamos incomunicados o que nos estamos perdiendo cosas.

O

- **Oversharing.** Acción de compartir un exceso de datos sobre nuestra vida en Internet y redes sociales, a menudo, incluyendo información personal sobre menores.

P

- **Phishing.** Conjunto de técnicas que consisten en engañar, presionar o manipular a una víctima en la que los atacantes se hacen pasar por una persona u organización en la cual la víctima confía. En muchas ocasiones, se solicita una acción que requiere urgencia lo que da lugar a que la víctima actúe de manera precipitada.
- **Phubbing.** Acto de ignorar a una persona o grupo de personas del propio entorno por estar usando la tecnología (ya sea teléfono móvil, tablet...).

Q

R

- **Reel.** Dentro de Instagram, contenido en formato video.

S

- **Sexpreading.** Acción de difundir imágenes, vídeos o mensajes con contenido sexual de otras personas sin su consentimiento.
- **Sexting.** Acción de enviar mensajes, fotos o vídeos de contenido erótico y sexual creados por uno mismo a través de dispositivos electrónicos.
- **Sextorsion.** Chantaje y extorsión realizado por un atacante el cual amenaza a la víctima para que realice algún tipo de acción específica a cambio de no difundir imágenes o vídeos de contenido sexual de la misma obtenidos previamente.
- **Sharenting.** Práctica de determinados padres/madres por la que estos comparten fotos, vídeos e información de sus hijos/as en las redes sociales e Internet, vulnerando la privacidad de los menores.
- **Shippear.** Deseo o preferencia porque dos personas tengan una relación, a menudo, idealizada. Puede darse tanto con personajes de ficción de novelas, series o películas como en entornos reales como los concursantes de un programa de televisión. En ambos casos este deseo se suele comentar en redes sociales.
- **Spam.** Correo electrónico de distribución masiva y contenido normalmente publicitario o malicioso, que los usuarios reciben sin haberlo solicitado previamente.

- **Spoofing.** Conjunto de técnicas utilizadas por los atacantes para hacerse pasar por una persona o entidad de confianza y engañar a las víctimas para obtener información.
- **Stalkear.** Revisar u observar el perfil de las redes sociales de otra persona con el objetivo de conocer información sobre ella y su vida. Puede desencadenar en obsesión y acoso.
- **Streamer.** Persona que se dedica a crear y transmitir contenidos en tiempo real a través de plataformas de streaming. Estos contenidos pueden ser de diversa índole: eventos, videojuegos, entrevista, tutoriales...

T

- **Timeline.** Página de inicio de una red social donde se visualizan, a través de una secuencia temporal, las publicaciones que han compartido los perfiles a los que seguimos.
- **Troleear.** Generar polémica u ofender, tanto en redes sociales como en foros de Internet, publicando mensajes provocativos, ofensivos o fuera de lugar con el fin de boicotear una publicación o un usuario.

U

V

- **Vamping.** Uso excesivo que se hace de los dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, tablets, portátiles, videoconsolas... antes de dormir y durante la noche.
- **Viral.** Característica de aquellos mensajes o contenidos que se difunden con gran rapidez y alcance a través de las redes sociales e Internet.

W

X

Y

Z