



Prevención en el uso de las nuevas tecnologías.

¿Que podemos hacer los padres?

Fecha. 22-Enero-2009

Autor. Juan A. Estallo Martí



Preocupaciones cotidianas

- **Videojuegos**
 - ✓ Abuso
 - ✓ Violencia
 - ✓ Contenidos discriminatorios
- **Mensajería instantánea (distinguir del IRC/chat)**
- **IRC / Chat**
 - ✓ Servidores dedicados
 - ✓ Web Chat
- **Teléfono móvil**
 - ✓ SMS
 - ✓ Descargas / Concursos
 - ✓ Llamadas



Consideraciones generales

- Tras años de oscurantismo asistimos a una marcada tendencia a psicologizar/psiquiatrizar hechos excepcionales e infrecuentes.
- Interés creciente por las adicciones psicológicas o adicciones sin sustancia.
- Este tipo de trastornos no tienen reconocimiento oficial.
- La única adicción psicológica reconocida es el juego patológico.
 - ✓ Catalogada como un trastorno del control de los impulsos (similar a la cleptomanía, piromanía, tricotilomanía u onicofagia).



Los medios de comunicación

- **Una de cada diez personas es adicta a las compras navideñas.** El consumismo exacerbado esta asociado a problemas de desencanto laboral o a una baja autoestima. (El País 27-12-2006).
- **Cuatro de cada diez jóvenes son adictos al teléfono móvil,** una enfermedad que puede provocar graves trastornos psicológicos... esta patología es tan grave como el alcoholismo o la drogadicción, y puede provocar ansiedad, depresión y problemas digestivos (C@mpus Digital 25-02-2007).
- **"El consumo excesivo de contenidos en la red por parte de muchos jóvenes produce hastío y lleva a pedir nuevas experiencias, que pueden llevar a la pedofilia ... Cada vez hay más pedófilos.**
 - ✓ **Juan Salom, jefe del Grupo de Delitos Telemáticos de la Guardia Civil (04-03-2007 diversos medios).**



Origen histórico I

- 1969. J. Weizembaum acuña el término “Bohemios de las computadoras” o “Programadores Compulsivos”.
- 1972. Nolan Bushnell diseña a “Pong”, oficialmente, el primer Videojuego de la Historia.
 - ✓ La primera maquina se instala en Andy Capp's Tavern en Sunnyvale, California
- 1970-1985. Se estudian las características de personalidad de los profesionales de la informática.
- 1980 tiene lugar el juicio del caso Aladdin's Castle arcade versus the city of Mesquite.
 - ✓ Se declara al videojuego como una actividad protegida por la 1ª enmienda de la Constitución Norteamericana. Fallándose en contra de una ordenanza que limitaba el uso de Vj's en Mesquite (Texas)



Origen histórico II

- 1982. Se desata una importante ofensiva contra el Videojuego.
 - ✓ Prohibición en Filipinas.
 - ✓ Restricciones y prohibiciones en los EEUU.
- 1985-1996. El foco de interés se desplaza a los Vj's.
- 1995. En la medida que se populariza Internet la preocupación se desplaza hacia el mundo on line.
- 1995. I. Goldberg crea la lista de correo IASG.
 - ✓ Mensaje humorístico posteo en IASG
- 1996. Se habla por primera vez del IAD.
- El futuro probablemente estará protagonizado por los efectos derivados de los "Mundos persistentes" y de modo más inmediato por los "Juegos en Red".



Joseph Weizenbaum, 1969

“Jóvenes brillantes de aspecto desaliñado, con frecuencia con ojos hundidos y brillosos, pueden verse sentados frente a la consola de la computadora, ... Trabajan hasta que están por caerse, veinte, treinta horas seguidas. Siempre les llevan la comida, si acaso piensan en ella: café, Coca-Cola, bocadillos. Si es posible duermen en catres cerca de las hojas impresas. Su ropa arrugada, cara sin lavar ni afeitarse y cabellos despeinados, todo refuerza la idea de que son indiferentes a sus cuerpos y al mundo en el que se mueven. **Son los bohemios de las computadoras, programadores compulsivos...**”

Párrafo inspirado en el Laboratorio de IA del MIT
Programadores coetáneos de Jobs, Wozniak y Gates



Videojuegos

- Desde los años 80 existe la preocupación por el uso abusivo de los videojuegos hablándose de dependencia y adicción.
 - ✓ Núcleo de jugadores “duros” a los que se asocian trastornos de conducta.
 - ✓ Sensación subjetiva de “jugar indefinidamente” experimentada por la mayor parte de personas cuando se han enfrentado a determinados juegos (Tetris).
- Medios de comunicación han ofrecido noticias alarmistas.
 - ✓ “El videojuego puede matar”
- El juego con videojuegos es una **conducta que tiende a la extinción** tras incrementarse en las primeras semanas (Creasey y Myers, 1986).
- La utilización de videojuegos sigue una **evolución descendente a lo largo de un período de cinco meses**, con un pico de utilización en el primer mes (Estallo, 1994).



Internet

- **A partir de 1996 asistimos a un interés creciente acerca de las conductas de abuso-dependencia de los usuarios de Internet.**
 - ✓ **Morahan, Martin y Schumaker (1997) 8,5 horas/semana.**
 - ✓ **Kathleen Scherer (1997). 11 horas/semana.**
 - ✓ **Keith Anderson (1997). 9,5 horas/semana.**
- **Young y Rodgers (1998). Sustituyen el concepto de dependencia/adicción por el de uso patológico de Internet.**
- **Otros autores plantean la existencia de un componente más general ligado a la tecnología en general.**
 - ✓ **Un buen numero de usuarios de alta intensidad lo son (o lo han sido) de videojuegos, PDA's, telefonos moviles de altas prestaciones....**
- **Sherry Turkle ya advertía en 1995 de los problemas de utilización de este término.**



INTERNET o el “Chivo Propiciatorio”

- **Se confunde la parte por el todo.**
 - ✓ Existe un lado oscuro en la Red, del mismo modo que existe en el deporte, en la Política y en las Finanzas.
- **Últimamente asistimos a un discurso ultramontano orientado a convencernos de los peligros de la navegación y a amenazarnos con todo tipo de males.**
 - ✓ Las declaraciones de Juan Salom recogen fielmente este discurso..



Los principales servicios de Internet

WWW

IRC / Messenger

E-mail

FTP / p2p

Juegos en Red



Potencial de abuso ligado a sus características intrínsecas, NO a sus CONTENIDOS



Evolución del uso de Internet

- Estudios longitudinales recientes (un año de seguimiento) ponen en evidencia un componente situacional o fásico.
- Este hallazgo otorgaría un componente de autolimitación al supuesto IAD.
- Podemos hipotetizar con el hecho de que posiblemente la conducta en el tiempo ligada a Internet sea similar a la ligada a los videojuegos, es decir, tendente a la extinción.



Internet. Un mundo triste y Solitario I

- Universidad de Carnegie Mellon (Pittsburg), Kraut y Cols (1998).
- Los autores concluyen que el uso de Internet es peligroso para la salud.
 - ✓ Disminuye las relaciones sociales.
 - ✓ Provoca aislamiento, soledad y depresión.
- (Amy Harmon) *"Sad, lonely world discovered in cyberspace."*
- Primera pagina TNYT.
- Cobertura mundial



Internet. Un mundo triste y Solitario II

- Conclusión del estudio original. 1988
- “El uso de Internet disminuye las relaciones sociales, y por tanto provoca aislamiento social, soledad y depresión.”
- Conclusión revisada en 1999
- “Necesitamos saber como usará la gente estas nuevas tecnología. Nuestro estudio es sólo una contribución a esta discusión.”
- Ningún medio recogió la rectificación de Kraut (1999).
- El tiempo medio de conexión de los sujetos del estudio a lo largo de los 2 años fue de 3hrs/semana.
- En esa época los americanos veían 3hrs de TV (al día).



Secundarismos

- **Secundarismos a fobia social, depresión, circunstancias sexuales (no necesariamente patológicas).**
- **Conductas de abuso relacionadas con:**
 - ✓ **Bajo apoyo social (cambios de domicilio, desubicación, déficit de asertividad, barrera idiomática).**
 - ✓ **Problemas de pareja (deterioro crónico).**



¿Que hago si me pasa a mi?

- **Tranquilícese.**
- **Que exista un debate entre profesionales no quiere decir que su caso no requiera atención.**
- **Busque tratamiento profesional y ceda el control de su caso a este.**
 - ✓ **Frecuentemente se deberá tratar el problema secundario al abuso.**



Prevención.

- **Limitar el tiempo de conexión.**
 - ✓ Cuando la actividad on line no sea debida a motivos académicos o profesionales.
- **Programar de forma adecuada las actividades a realizar en la Red.**
 - ✓ Hábitos de vida saludables y variados.
- **Introducir mensajes advirtiendo del peligro.**
 - ✓ La experiencia de los avisos introducidos en los videojuegos resultó alarmista.
 - ✓ Comunicado de la British Epilepsy Association.
 - ✓ Vj's no producen crisis comiciales. Ante determinadas circunstancias pueden estimular que aparezca en individuos predispuestos y/o afectados.



Internet y Pornografía

- Los contenidos sexuales son uno de los géneros con mayor demanda en Internet.
- Probablemente la Red ha cambiado el modo en que la pornografía se consume.
- Los adolescentes no son una excepción a este hecho.
- Normalmente se percibe al adolescente como la víctima de usuarios perversos de edad adulta.
 - ✓ Adolescente productor de material pornográfico de si mismo o de sus iguales.



Mensajería Instantánea Vs. Chat

- El Chat (IRC) es un medio abierto donde normalmente se entra en contacto con desconocidos.
- El IRC se estructura en numerosos canales temáticos.
- La mensajería instantánea requiere conocer la dirección de correo de la persona con la que conversamos.
- La MI puede ofrecer imagen y voz además de texto.



Ejemplos de Canales IRC I

(Un Mundo heterogéneo)

- **#Brujas**
- **#odio.el.regueton**
- **#parapsicologia**
- **#mundo_esoterico**
- **#Ayuda-Bonsai**
- **#Meteorologia**
- **#el_manicomio_del_irc**
- **#abdem** “Salón de debate para afectad@s, familiares e interesad@s en la esclerosis múltiple.”
- **#samurai** " La hoja del sable no alarga el brazo de aquel que ignora la virtud“
- **#beticos_catalanes 1**
- **#cineadictos 1**
- **#amigos-online**
- **#Sociedad_De_Almas**



Ejemplos de Canales IRC II

(Contenidos de temática sexual)

- **#sexo_lesbianas**
- **#viva_elsexo_y_elhiphop**
- **#sexo_casadas**
- **#cibersexo**
- **#Sexo_Interplanetario**
- **#chicas_con_tanga**
- **#Sexo_Iluminado “Conectamos con la esencia espiritual a través del sexo amoroso”**
- **#rincon_de_sado**
- **#mazmorra**
- **#mazmorra_BDSM**
- **#Jovencitas_y_Maduros**



Ejemplos de Canales IRC III

- **#Victimas_del_terrorismo**
- **#adopcion_internacional**
- **#Estoy_enganchado_al_irc**
- **#jovenes_flamencos**
- **#sida_apoyo Canal de la ONG Proyecto Gloria**
- **#12_13_14_15_años**
- **#mas_de_30**
- **#mas_de_40**
- **#mas_de_50**



Telefonía móvil I.

- Tema maltratado por los medios de comunicación.
- Desde hace varios años se oye hablar de los supuestos adictos a los teléfonos móviles.
- **Con frecuencia se confunde el uso abusivo o incluso la “utilización descortés” con la dependencia.**
- Información contradictoria
 - ✓ “el 40% de los jóvenes reconoce que utiliza el móvil más de 4 horas al día.”
 - ✓ “dos de cada mil personas pueden hacerse adictos al móvil o estar muy próximos a serlo”.
- “Apagar el móvil les provoca ansiedad, irritabilidad, alteraciones del sueño o insomnio, e incluso temblores y problemas digestivos”



¿Por qué un movil es tan atractivo para los adolescentes?

- Auna comunicación síncrona (voz) y asíncrona (sms).
 - ✓ Contacto continuo con su red social.
 - ✓ Posibilidad de expandir esa red social.
- Independiente de horarios y PRIVADO.
 - ✓ Terreno vedado a los padres.
- Símbolo de status social.
- Personalización del terminal o mi "tarjeta de visita"
- Multiples funciones. Agenda, radio, juegos, camara, reloj, despertador.



Telefonía móvil II

- “la situación es tan preocupante que han apuntado la posibilidad de dotar a los móviles de un mecanismo que avise del consumo excesivo” (AIS-Atención e Investigación de Socioadicciones).
- En el comportamiento 'adictivo' al móvil suele haber problemas de autoestima o inseguridad, dificultad para las relaciones interpersonales, aislamiento y otros factores emocionales.
 - ✓ S¿ aislados dependiendo de una herramienta de comunicación?
- “El acoso sexual a través del portátil llega al 18% de los menores, según denuncia un estudio”... “Uno de cada cuatro ha cambiado de aparato hasta en cuatro ocasiones” (Heraldo de Aragón 25 de mayo de 2005)



Dime con QUE hablas.



Perfil del menor usuario de telefonía móvil

- Utiliza el telefono para enviar SMS y eventualmente llamar.
- El gasto mensual es de unos 15 euros (Prepago).
- El 77% ha adquirido en alguna ocasión tonos, fondos, logos etc...
- Más de la mitad han recibido mensajes publicitarios (68%).
- Mas de la mitad reciben fotografias de sus compañeros o de tipo cómico (68%).
 - ✓ Un 9% dice haber recibido imágenes de tipo pornográfico.



- **Gran parte de la información de la que disponemos sobre el uso que los menores hacen de Internet, telefonía móvil, videojuegos, etc procede de organizaciones no académicas.**



Recomendaciones de seguridad I

- **Correo Electrónico:**
 - ✓ Sugerir la utilización de una dirección para intercambiar mensajes de primer nivel (familiares, amigos de clase, etc) que se constituirá en dirección oficial y que se combinará con una segunda dirección
 - ✓ Utilizar la segunda dirección (correo web) para actividades virtuales (Messenger, foros, etc).
 - ✓ Aconsejar no responder a mensajes “flaming”
 - “Flame”: mensaje deliberadamente hostil o insultante enviado sin ningún propósito constructivo.
 - ✓ Si procede alertar acerca de supuestas oportunidades en “Internet”.



Recomendaciones de seguridad II

- **Chat - Mensajería Instantánea:**
 - ✓ Educar en la discreción. No suministrar información personal o hacerlo de modo amplio.
 - No caer en una desconfianza extrema.
 - El nombre de pila y lugar de residencia (salvo excepciones no se consideran datos sensibles).
 - No es lo mismo vivir en Madrid (3.132.463 hab) que en Faitús (Gi) con 5.
 - ✓ Manejar las citas a ciegas y/o Kdds.
 - ✓ Fomentar los servicios de mensajería instantánea respecto a los de IRC / Chat.
 - ✓ Valorar la deshabilitación/no utilización de webcams.



Recomendaciones de seguridad III

- Navegación por la web.
 - ✓ Utilización de filtros de control parental.
 - ✓ Revisión de los “favoritos”
- Como burlar el control parental.
 - ✓ Se puede acceder a cualquier pagina bloqueada mediante un proxy o realizando un “ping” de la pagina e introduciendo su IP.
 - ✓ Otras posibilidades residen en la instalación de un navegador no protegido o bien la utilización de una versión aligerada del SO (arranca desde un Pendrive) con lo que las protecciones dejan de estar presentes
 - ✓ El inicio del sistema a prueba de fallos (no se cargan la mayor parte de servicios)



Recomendaciones de seguridad IV

- Algunos programas de control parental suponen auténticos dilemas éticos.
 - ✓ Este tipo de software suele incluir keyloggers y logs de actividad.
 - ✓ Sorprende que la mayor parte de proveedores de suites de seguridad incluyan módulos de este tipo que contienen el software que intentan erradicar.
- Ningún programa de seguridad puede reemplazar el dialogo entre padres e hijos.
 - ✓ Es fundamental el mensaje que puede dar el adulto en base a la edad, nivel de comprensión y riesgo potencial del menor.
- Windows Vista incluye un programa de control parental que ademas del filtraje web, permite limitar el tiempo de juego o bloquear el uso de cualquier problema.



Recomendaciones de seguridad V

- El control parental puede ser vivido como un reto.
 - ✓ El menor puede acabar haciéndose con el control del ordenador, invirtiendo los papeles.
 - ✓ Cuanto más blindado esté un ordenador mas incomodo resulta su uso y las protecciones acaban cayendo en desuso.
- Este control constituye una vulneración de la intimidad del menor.
 - ✓ *“Nuestros hijos también tienen el derecho a la protección de datos y debemos conocer las reglas que nos permitan protegerlos. Cuando sean mayores de 14 años debemos ser capaces de respetar sus derechos de la personalidad”.* (Recomendaciones de la Agencia Española de Control de Datos).



Recomendaciones de seguridad V

- **Videojuegos.**
 - ✓ **Contenidos.**
 - Código PEGUI
 - ✓ **Tiempo de utilización.**
 - El tiempo de utilización es una variable de segundo orden.
 - La utilización de Vjs tras la finalización de tareas escolares y el mantenimiento de hábitos de sueño y alimentación saludables resultan de importancia capital.
 - Windows Vista incorpora un control de tiempo de ejecución en el modulo de vigilancia parental.
 - ✓ **Tipo de plataforma.**
 - Determina parcialmente la tipología de juegos disponibles.



El Código PEGI

- Pan European Game Information
- Establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador.
- Proporcionará a padres, compradores y consumidores online una mayor confianza al saber que el contenido del juego es apropiado para un grupo específico de edad.



<http://www.pegi.info/pegi/search1.do>





Código PEGI

- **Violencia brutal realista hacia seres humanos o animales**
Brutalidad, desmembramiento, tortura, pérdida masiva de sangre y heridas sangrantes, sadismo y otros tipos de violencia brutal
- **Violencia gráfica, detallada y mantenida hacia seres humanos o animales realistas.** (Gráfica = sangre y heridas sangrantes.)
- **Violencia hacia seres humanos vulnerables o indefensos.**
- **Actividad sexual con órganos genitales visibles.**
- **Violencia sexual o amenazas (incluida la violación).**
- **Descripciones detalladas de técnicas que puedan ser utilizadas en delitos criminales.**
- **La presentación atractiva del uso de drogas ilegales.**
- **Detalles étnicos, religiosos, nacionalistas u otros estereotipos que puedan animar al odio.**



Código PEGI

- **Violencia gráfica, detallada y mantenida hacia seres humanos o animales no realistas.**
- **Exposición gráfica y detallada de muerte o heridas de seres humanos o animales no realistas.**
- **Intercambio sexual sin mostrar los genitales.**
- **Desnudez erótica o sexual expresando despertar de la sexualidad.**
- **Interjecciones sexuales o blasfemia.**
- **Estimulación a la utilización del tabaco o el alcohol.**
- **La utilización de drogas ilegales.**
- **La presentación atractiva del crimen.**





Código PEGI

- **Violencia gráfica hacia personajes de fantasía**
- **Violencia no gráfica hacia seres humanos o animales**
- **Descripciones sexuales explícitas o imágenes, como por ejemplo gente desnuda en un contexto sexual**
- **Juramentos moderados**





Código PEGI

- **Violencia ocasional hacia personajes fantásticos no realistas.**
- **Imágenes o sonidos que puedan producir miedo o espanto a los chicos pequeños.**
- **Desnudez en un contexto no sexual.**





Código PEGI

- Alguna violencia en un contexto cómico.



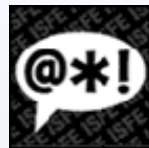
Clasificación cualitativa



Edad



Violencia



**Lenguaje
Soez**



Miedo



Sexo



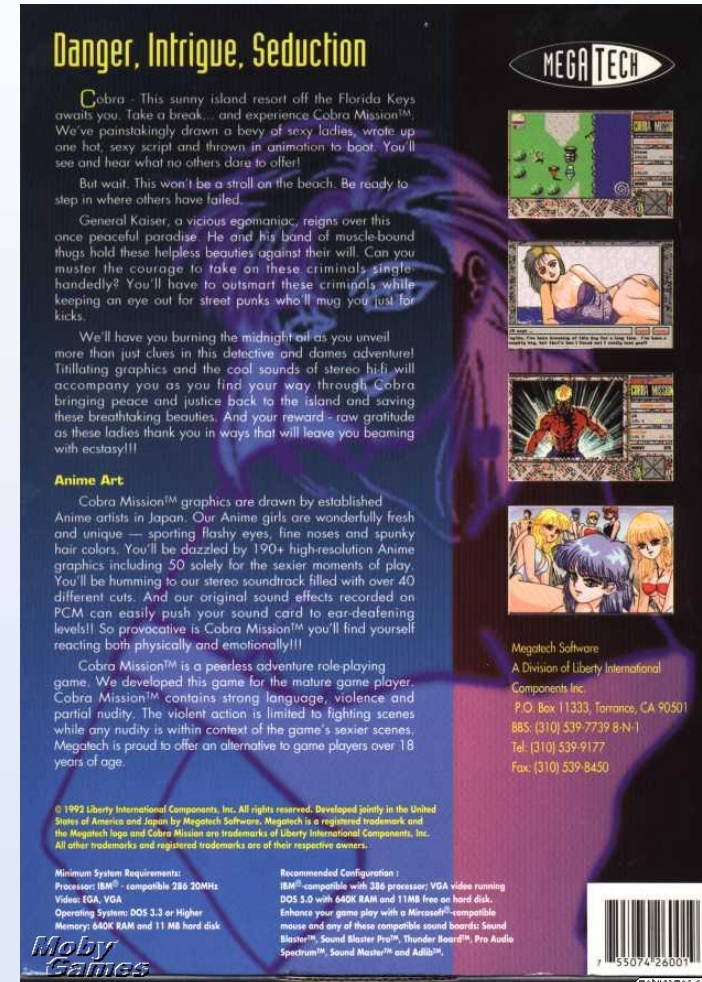
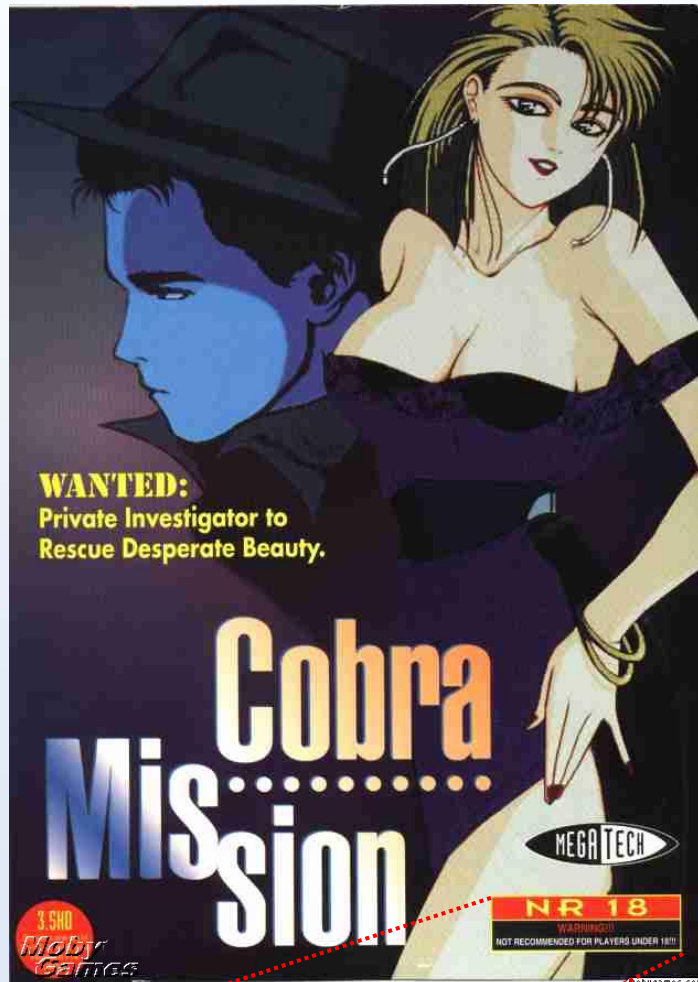
Drogas



**Discrimi-
nación**



Cobra Mission I (1993) o la autoregulación previa al PEGI



Cobra Mission II

WARNING !!!

**The Game COBRA MISSION contains VIOLENCE AND NUDITY
COBRA MISSION is voluntarily RATED R**

COBRA MISSION

**The first adventure, role-playing, action game made for
ADULTS ONLY !!!**



WARNING!!!

BEYOND THIS POINT
YOU WILL BE SUBJECTED TO
R-RATED VIOLENCE AND NUDITY
IN GRAPHICAL AND TEXT FORM

PLEASE PRESS "ESC" TO EXIT NOW
OR
PRESS "C" TO CONTINUE



Cobra Mission III

Ilustraciones correspondientes a la versión de adultos y a la calificada como libre



Figura 7.

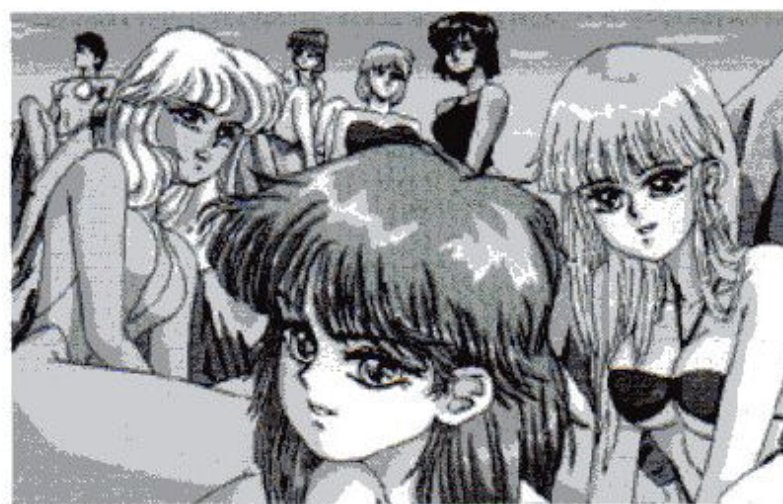


Figura 6



Redes Sociales I

(Un fenómeno emergente)

- Probablemente el éxito más importante del 2008 en el ciberespacio ha sido la eclosión de Facebook.
- Facebook pretende ser una versión electrónica de los álbumes de fotos universitarios (anuarios) donde aparece la fotografía de cada alumno.
- La función esencial es la de hacer amigos y poner en contacto a antiguos amigos.
 - ✓ Transmitir nuestra vida a nuestros conocidos.
 - ✓ Que en todo momento nuestra red social sepa donde estamos y que hacemos.
- El principal problema de este recurso es la amenaza a la privacidad (real o percibida) que pueden suponer los materiales que en estos servicios existen.

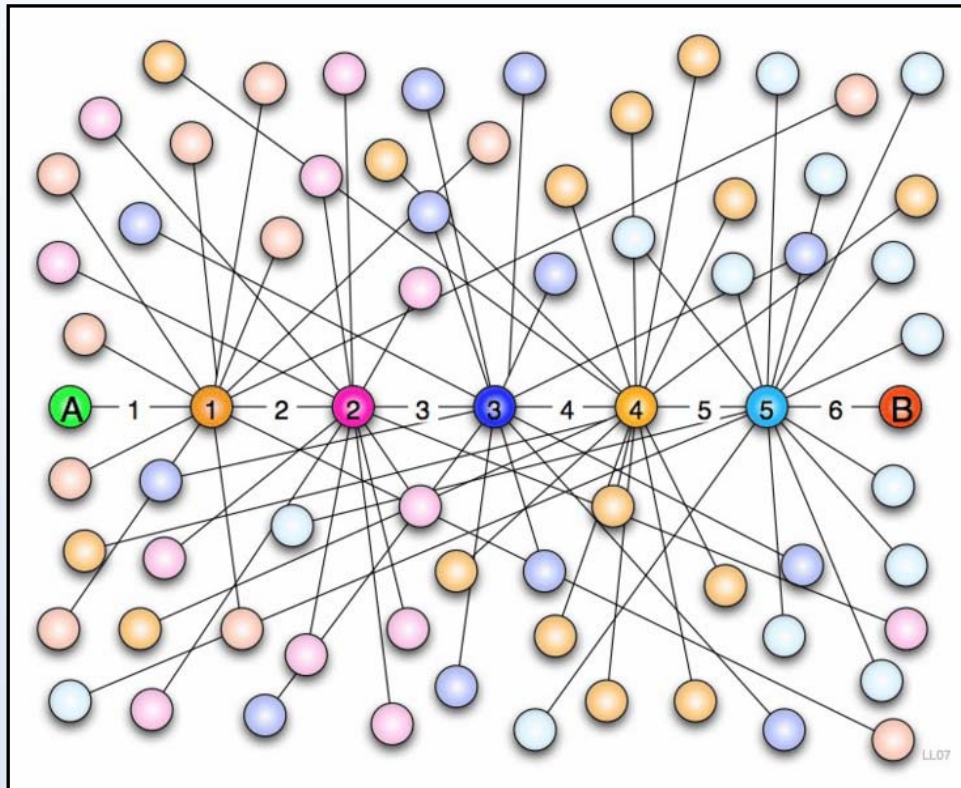


Redes Sociales II

- **Concepción cibernética del concepto de estructura social, combinada con la “Teoría de los seis grados de proximidad” y la de los “Mundos pequeños”.**
 - ✓ **Una estructura social se puede representar en forma de uno o varios grafos, donde los nodos representan individuos y las aristas relaciones.**
 - ✓ **Las relaciones pueden ser de cualquier tipo**
 - ✓ **Se clasifican en diadicas (existe o no relación), valoradas (relación cuantificable), Simétricas (recíprocas) y dirigidas (que A se relacione con B no supone que B tenga la misma relación con A).**



Teoria de los seis grados de proximidad



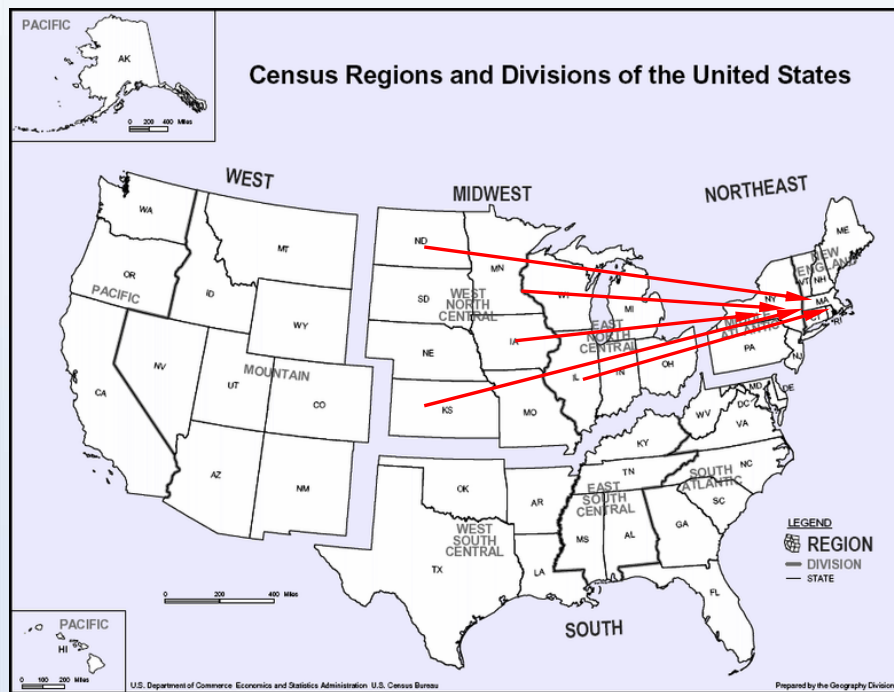
Cualquier persona del planeta esta conectada con cualquier otra por una cadena de 6 enlaces. Formulada por Frygyes Karenthy (Hungria 1929). "Chains"



Los Mundos Pequeños

En 1967 Stanley Milgram pone a prueba esta teoría a partir de una curiosa experiencia.

Se seleccionó a un grupo de personas del “midwest” norteamericano. Cada uno debía enviar un paquete a un individuo del que conocía su nombre de pila, ocupación y ubicación aproximada.



Se les pidió que enviaran el paquete a un conocido directo que pudiera hacerlo llegar al destinatario.

Este ciclo se repitió tantas veces como fue necesario hasta llegar al destino.

Los paquetes que llegaron necesitaron entre 5 y 7 ciclos.

La distancia fue de unos 3100 kms (entre Rapid City SD y Boston MA)



Un poco de historia



- Mark Zuckerberg crea Facebook el 4 de Febrero de 2004 a los 19 años.
 - ✓ La pagina se creo desde un dormitorio de la Universidad de Harvard.
 - ✓ En 15 dias el 66% de estudiantes se había registrado.
 - ✓ Se extendió rapidamente a otras universidades de EEUU.
- A los pocos meses Zuckerberg abandonó los estudios y abrió una oficina en Paloalto (CA)
- Algunas estimaciones valoran Facebook en 15.000 millones de dólares y la fortuna de su propietario se estima en unos 1.500 (posee el 30% de las acciones)
- Cuenta con 47 millones de usuarios registrados.



"Tengo un apartamento de un dormitorio con un colchón en el suelo, allí vivo"

- Su estilo de vida para nada denota su fortuna.
- La sede de la empresa cuenta con 400 empleados.
- Entre otros beneficios tienen la comida pagada y la ropa lavada.
- Se entra a trabajar tarde, se sale tarde y la apariencia es mas propia de un campus universitario que de una empresa tecnológica.



Que hay en FaceBook

- Localizar amigos y conocidos.
- Grupos y Páginas.
 - ✓ Se trata de reunir personas con intereses comunes aunque no se conozcan entre si.
 - ✓ Pueden añadir y compartir fotos, video y mensajes.
- Muro.
 - ✓ Espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los vea. Se pueden añadir también fotos, videos, enlaces y animaciones Flash.
- Fotos.
- Chat (a modo de mensajería instantanea).
- Regalos (iconos con mensaje)



Controversias

- En Enero de 2008 se difundió en Canadá la identidad de un joven asesinado cuyos padres aun no habían sido informados. Cuando Facebook a instancias de la policía intentó retirar dicha información se encontró con que se replicaba a mayor velocidad de la que era borrada.
- Otras informaciones mas vagas e imprecisas relacionan la información obtenida de un perfil de Facebook con un secuestro.
- En general existe preocupación por la privacidad dado que parece una página que invita a compartir nuestra vida con los demas.
- Se señala la participación de algunos fondos de inversión relacionados con capital de riesgo de la CIA

