

# Padres y expertos libran una batalla contra el videojuego 'Fortnite'

El juego 'on line' de moda dispara la alerta en plataformas como Change.org, que piden prohibirlo por su potencial adictivo

Los especialistas advierten del auge de la adicción a estos productos, reconocida este año por la OMS como una enfermedad

Steven Spielberg lo anticipa en su última película, 'Ready Player One'. Una sociedad hastiada encuentra refugio en la realidad paralela que le proporcionan los videojuegos. El mundo virtual es la única vía de escape para una vida de asco. Es ficción, pero, ojo, que no estamos tan lejos. El psicólogo Adam Alter, autor del 'best-seller' 'Irresistible. Quién nos ha convertido en yonquis tecnológicos', lo confirma para EL PERIÓDICO: "Leí el libro hace muchos años y cabe la posibilidad de que alguna versión de 'Ready Player One' se haga realidad. Parece un futuro lejano, pero si hace 20 años hubieras contado a la gente cómo estamos hoy interactuando con la tecnología, te hubieran dicho que estabas loco".

La Organización Mundial de la Salud (OMS) tratará por primera vez a partir de junio la adicción a los videojuegos como un trastorno, incluyéndolo en la 'Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)'. El documento describe la adicción como un patrón de comportamiento de juego tan grave que "prevalece frente a otros intereses vitales, con un deterioro significativo en el ámbito familiar, social, educacional, personal...". Mientras, las empresas de un sector millonario y al alza lanzan toda su artillería para atrapar a los jugadores, cada vez más jóvenes.

La última bomba se llama 'Fortnite', un videojuego con más de 45 millones de 'fans' que ha trasladado la batalla virtual a hogares y escuelas. ¿Cómo combatir a los héroes de Epic Games [programados para ganar adeptos](#)? La plataforma Change.org ya se ha movilizado con peticiones para su prohibición y el debate ha llegado a los medios y expertos en países como Gran Bretaña, EEUU y Australia. La obsesión por este juego, alegan, está repercutiendo en la trayectoria escolar y en las relaciones familiares y sociales. La vida real se va a pique. No ayuda una promoción planetaria que en España ha contado con la ingente contribución del 'influencer' más seguido, El Rubius -batió el récord mundial de visitas en directo en Youtube convocando a más de un millón de personas en una batalla en 'Fortnite'-, o del deseado Antoine Griezmann, que ha celebrado goles bailando como los personajes virtuales.

## **Aventura en pandilla**

Habla una madre desesperada: "Nunca había pasado nada parecido en casa. 'Fortnite' es superadictivo; mi hijo está muy enganchado y aunque entre semana no le dejamos, los domingos ya solo piensa en conectarse". El chaval, de 12 años, se justifica: "Me gusta porque puedo jugar la aventura con mis amigos cada uno desde su casa y porque son dibujos animados, no son reales y es divertido. Además no sale sangre".

El uso, abuso o adicción alcanza a niños, adolescentes y adultos. David, a dos pasos de la treintena, explica otras razones del éxito de 'Fortnite' (en su modo Battle Royale): "Es una aventura de supervivencia y estrategia más estimulante que el típico juego de meter tiros ('shooters'). Caes en una isla que se va haciendo más pequeña, hay un mapa y tienes libertad para moverte. Puedes construir fortalezas, esconderte, vas buscando armas... Y el estilo es como de cómic, a diferencia de otros hiperrealistas y más violentos". Un cruce entre 'Los juegos del hambre' y 'Minecraft' que, además, es gratis [aunque se pueden comprar contenidos adicionales] y permite hacer equipos con amigos o desconocidos e interactuar con ellos. Compiten un centenar de usuarios y el reto es ser el último en quedar en pie. Más cebos: es sencillo, para no excluir a nadie, no requiere de un dispositivo de gran potencia y está en todas las plataformas. O sea, al alcance de todos.

"Me gusta 'Fortnite' porque son juegos animados. Además, no sale sangre"

### **Jugador de 'Fortnite'**

12 años

La obsesión por esos mundos virtuales no alcanza siempre el patrón de enfermedad, aclara el profesor Alter, pero para algunas personas se convierte en un "grave problema porque les roba su bienestar e invade su capacidad para trabajar y formar relaciones sociales en la vida real". La clave de esa atracción 'fatal', agrega el experto, está en unos diseñadores "muy sofisticados que conocen muy bien la psicología que lleva a la conducta compulsiva o adictiva". "Sabían cómo hacerlos irresistibles activando las mismas regiones cerebrales del placer, como cuando un niño se come un helado", afirma.

El psicólogo Daniel Lloret Irles, especialista en conductas adictivas, alerta que los chavales están "perdiendo la variabilidad de disfrutar de otras muchas cosas". Explica que "el auge exponencial del consumo de juegos 'on line' radica en que cada vez ofrecen experiencias más potentes y satisfactorias, con mayor sensación de inmersión, que refuerzan la repetición". Si a uno no le gusta su vida, se busca otra mejor. Y cuanto más intensas sean las emociones suscitadas, mayor será el condicionamiento y, por tanto, la dependencia.

La industria más poderosa del entretenimiento camina hacia la fusión mente-máquina, informa Lloret, profesor de la Universidad Miguel Hernández. "Busca evitar la ortopedia: los ratones, los teclados... Solo con el pensamiento

accederemos a la actividad, como ya permite la tecnología 'emotiv epoc'. Se avecinan, pues, tiempos aún más golosos para el imperio virtual. Las investigaciones y casos clínicos señalan la preocupante tendencia. "Ya estamos atendiendo a niños con problemas de comportamiento debido a la sobreexposición a los videojuegos y en un estudio detectamos que el 1,5% de adolescentes entre 13 y 17 años padecían adicción". El porcentaje se eleva a entre el 2 y 8% si hablamos de juego excesivo. "La evidencia acumulada -expone el experto- demuestra una reiterada asociación entre problemas de conducta y niveles abusivos de juego (tres o más horas diarias), de manera especial cuando los contenidos son violentos o sexistas".

"En un estudio detectamos que el 1,5% de adolescentes de 13 a 17 años eran adictos a los videojuegos"

**Daniel Lloret Irlés**

Psicólogo

Aunque entre la comunidad científica no hay un acuerdo concluyente que vincule la violencia de los videojuegos a mayores niveles de agresividad en la vida real, sí hay estudios que avalan la correlación. "Si supone que un pequeño porcentaje de jugadores sean algo más violentos, ya debería preocuparnos", concede Alter.

Jordi Carmona, director de la Escola Garbí Pere Vergés, va más allá: "No porque jueguen a estos violentos videojuegos van a ser unos psicópatas, a no ser que tengan problemas de personalidad previos, pero la cuestión es que no son edificantes. ¿Qué aportan? ¿Qué modelo de ciudadanos queremos formar?" Tras el culto a la industria del videojuego, agrega, hay una población "aborregada" y una extrema perversión del sector, que lanza contenidos "sin ninguna mirada ética ni moral". Conviene hablar en las aulas de esos productos como 'Los juegos del hambre', que en vez de promover la empatía premian la eliminación del otro. La cuestión, a su parecer, no se resuelve con el veto. "Prohibir no educa, solo se puede educar en libertad. Hay que formar en el buen uso, en el pensamiento crítico y llegar a la autorregulación". Las familias deben contribuir limitando la accesibilidad y dando ejemplo. "Si el crío se enfada, que se enfade, no hay que huir del conflicto, hay que pactar. Por otro lado, los padres son el modelo; si son incapaces de dejar el móvil en un cajón al llegar a casa o a la hora de comer, qué harán los niños. Imitarles".

### **Trucos para atrapar al jugador**

El experto Adam Alter cita los siguientes cebos para que los juegos 'online' resulten irresistibles, trucos que han sido adoptados por las redes sociales y otras aplicaciones.

1. Introducen cuotas cuando ya has invertido mucho tiempo en el juego, así probablemente lo pagarás.
2. Hacen los juegos progresivamente más difíciles para que siempre sea un reto, pero no demasiado difícil para que resulte abrumador.

3. Presentan un elemento social para que compares tu actuación con otras personas y, según el juego, se unan para formar gremios o grupos que participan en el juego como una unidad. Esto te alienta a jugar más a menudo porque eres parte de un equipo que depende de ti.

4. Puede incluir recompensas variables o impredecibles, por lo que a veces gana y, a veces, no, como en un casino. Cuando ganas, obtienes comentarios positivos o recompensas en forma de luces intermitentes o sonidos o danzas (en el caso de 'Fortnite') que señalan la victoria. Son refuerzos inmediatos después de cada logro.

**ARTIKULUA Inma Fernandezek idatzitako da EL PERIÓDICO egunkarian.**

## **Susana Jiménez-Murcia: "Los videojuegos te pueden desorganizar toda la vida"**

**La coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge advierte de la creciente adicción a los juegos 'on line' y urge a educar en el uso saludable desde edades muy tempranas**

Susana Jiménez-Murcia, coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge, advierte de la creciente adicción a los juegos 'on line'. La especialista urge además a educar en el uso saludable de este tipo de productos desde edades muy tempranas.

-¿La adicción a los videojuegos afecta cada vez a más jóvenes y de menor edad?

-Es cada vez más motivo de consulta. La prevalencia en el 2018 ha sido un 3,7% mayor que la observada en el 2005; se ha multiplicado por cuatro.

-¿Qué perfil tienen los pacientes?

-Mayoritariamente varones (90,9%), con estudios primarios (48,9%) o secundarios (45,5%) y solteros (88,6%). Teniendo en cuenta que nuestra Unidad de Juego Patológico es de adultos, la edad media es de casi 23 años, con una edad de inicio del problema a los 19 años.

-¿Algún consejo para los padres?

-Deben hacer un buen uso de las nuevas tecnologías, ya que son modelos de conducta para sus hijos. Implicarse y familiarizarse con ellas, al lado de sus hijos y educar en el uso saludable desde edades muy tempranas. Se desaconseja que los niños y adolescentes tengan los dispositivos en la habitación. No deben utilizarse

para aislarse de los demás. Hay que limitar el tiempo y controlar los contenidos, negociar a qué videojuegos va a jugar, cuándo y cuánto tiempo.

-¿Qué límites de tiempo propone?

-Un máximo de 1-2 horas al día, después de tareas escolares. La limitación del tiempo es una de las estrategias de prevención más consensuadas, dado que una gran dedicación es uno de los principales factores de riesgo. Se aconseja monitorizar el tiempo. Una de las características de internet es la capacidad de desconexión del entorno y la disminución de la percepción del tiempo transcurrido. No se aconseja jugar antes de irse a dormir.

-¿La poca conciencia de enfermedad es uno de los agravantes?

-Ese es el gran problema que, en muchas ocasiones, retrasa el diagnóstico y complica la respuesta al tratamiento. Sería aconsejable que los pediatras exploraran también este hábito. Un diagnóstico precoz, tanto de la adicción a los videojuegos, como de los problemas emocionales y trastornos asociados, como ansiedad, depresión, TDAH..., son fundamentales para reducir el fracaso escolar, las dificultades sociales, el aislamiento... que se observan en los pacientes con esta patología.

-¿Qué los hace tan adictivos?

-Los videojuegos con mayor potencial son los 'MMORPG', es decir 'online', de rol y multijugador. Requieren una implicación muy elevada, en tiempo y dedicación y, como consecuencia, alteraciones en la funcionalidad personal y social. Otros factores de riesgo son los problemas académicos, experiencias vitales traumáticas y estresantes, conflictos familiares, etcétera. También se ha descrito la asociación con determinados rasgos de personalidad, como la impulsividad, dificultades en las relaciones sociales, síntomas depresivos y de ansiedad.

-¿Para muchos es un chute de autoestima?

-Sí, muchos pacientes explican que, en el entorno virtual del videojuego, se sienten hábiles, capaces, admirados, sin responsabilidades y sin la posibilidad de fracasar. Afirman que a medida que te vas implicando más y más, adquieres mayor habilidad y vas progresando a todos los niveles. También de forma progresiva, el videojuego acaba organizando, o desorganizando, toda tu vida, sin espacio para nada más. Por otra parte, dicen que resulta muy frustrante dedicar esfuerzo a alguna actividad, académica, por ejemplo, para que luego acabes con malos resultados. O ya no dedicas atención a esa tarea, porque sabes de antemano que no vas a tener éxito. Por lo que sientes que con los videojuegos tienes el éxito asegurado. Tanto te dedicas, tanto avanzas.

-¿Algunas claves para poder desconectarse?

-El primer reto es reconocer que existe un problema, que se trata de una conducta que se nos escapa de control y que a lo mejor necesitamos ayuda. Aunque es una actividad estimulante y gratificante, debemos pensar en todo lo que estamos dejando de hacer. La familia y los amigos tienen un papel crucial. Es importante comprender, apoyar, no etiquetar, favoreciendo así una primera consulta. Los

terapeutas sabrán cómo manejar la falta de motivación y la escasa conciencia del problema. Una pregunta importante será: ¿Te imaginas así los próximos años? ¿Es eso lo que querías?

**ARTIKULUA Inma Fernandezek idatzitako da EL PERIÓDICO egunkarian.**

## **SÍ, TUS HIJOS-AS VEN PORNO Y ASÍ LES AFECTA**

Nunca antes ha sido tan fácil ver porno. Nunca antes se ha consumido desde edades tan tempranas. Los chavales se inician hoy a los nueve años. Gratuitos y accesibles las 24 horas del día, los contenidos de sexo explícito que inundan la Red se han convertido en la educación sexual del siglo XXI a falta de formación específica. Y en una fuente de confusión para los adolescentes en sus primeras relaciones adultas.

### **Pornonativos**

—*Si no es como en el porno, ¿cómo es el sexo realmente?*

La [pornografía](#) es un invento que suma cuatro siglos. Su industria prosperó en los años sesenta. Desde entonces, generaciones de hombres y, en menor medida, mujeres se las han ingeniado para saciar su curiosidad con un informal pero eficiente sistema de compraventa y préstamo de revistas, cintas de VHS o incluso DVD. La novedad, en el siglo XXI, es que ya ni siquiera resulta necesario recurrir al ingenio: disponemos de porno ilimitado y gratuito en la palma de nuestro *smartphone*.

—Las películas porno son ciencia-ficción. Como *Spiderman* o *Star Wars*. Hay actores y efectos especiales. No son reales. ¿Me seguís?

Los alumnos de 3º de la ESO (14-15 años) de un instituto público de Avilés asienten, sin demasiado convencimiento, a las explicaciones de Iván Rotella, que hoy imparte una de las tres sesiones de [educación sexual](#) del curso. Un chaval rubio, de frondoso flequillo, rostro angelical y con el estirón aún pendiente, le devuelve una mirada de burlón escepticismo. Cuando ha salido el tema del porno, sus compañeros lo han erigido a él como el experto en la materia. Sí, reconoce, ve porno desde primaria y, sí, cree que el sexólogo exagera. Su perfil encaja con las estadísticas que coinciden en señalar que la edad de inicio de consumo de contenidos para adultos ha descendido y ahora se sitúa en torno a los 9 o 10 años. Y no es casualidad que esa sea precisamente la época en la que llega la comunión y los padres acceden a comprar el primer móvil —es el regalo más deseado—: a los

10 años, el 26,25% de los menores disponen de *smartphone*; a los 12, un 75,1%; a los 14, un 91,2%, según datos del INE. Y ese aparato del que no se separan nunca es su *tesoro*: un territorio vedado a sus progenitores donde están abonados a WhatsApp, Instagram y YouTube y, por supuesto, también acceden a vídeos de sexo explícito. Las chicas de 4º de la ESO (15-16 años) se miran entre ellas, clavan la vista en el suelo o sacuden enérgicamente la cabeza —“no, no, no”— cuando se les pregunta si consumen vídeos para adultos. ¿La primera imagen pornográfica con la que se toparon accidentalmente? “¡El negro de WhatsApp!”. En cambio, sus compañeros no tienen reparos en vociferar que ellos sí que ven porno.

—¿Cuándo lo vemos? Yo, diariamente.—No tanto. Depende. Cuando apetece.—Algunos días.—Antes de estudiar y de dormir.

“El runrún sobre el tema empieza al final de primaria, pero no se puede generalizar. Yo doy clases en 5º y 6º [9-11 años] y depende del grupo. Tuve uno que, por cómo se expresaban y las cosas de las que hablaban, veían porno fijo, pero el grupo del año pasado fue intermedio, algunos alumnos claramente sí lo veían, pero la mayoría no, y este año mis alumnos son auténticos bebés”, asegura Loles del Campo, veterana profesora de ciencias en un colegio público de Avilés.

Que el porno es la educación sexual del siglo XXI es una idea aceptada por expertos de todo el mundo. Pero fue un accidente. La industria tan solo perseguía más y más espectadores. ¿Afan pedagógico? Ninguno. Pero que los vídeos que inundan la Red se interpretan como valiosos manuales de instrucciones es un hecho que constata diariamente Rotella, que trata con adolescentes desde hace 12 años en sus clases de educación sexual en colegios e institutos, en el Centro de Atención Sexual del Ayuntamiento de Avilés (CASA) —ciudad pionera en España en su apuesta por la educación sexual— y en su gabinete sexológico. “A mí antes no me preocupaba el porno, de hecho he escrito incontables artículos defendiéndolo como divertimento erótico. Pero de cinco años para acá, mi discurso ya no vale porque empiezo a detectar que no se ve como una ficción, sino como una realidad. Nunca ha habido tanta facilidad de acceso a contenido adulto, pero sigue sin haber una educación que proporcione sentido crítico”, denuncia. “Hay muchas primeras veces que salen mal, entre otras cosas por las expectativas generadas por la pornografía. Se están llevando muchos chascos”. En sus sesiones de educación sexual con clases de 3º y 4º de la ESO y 1º de bachillerato (16-17 años) siempre advierte a los alumnos —que reciben sus avisos con risitas nerviosas y caras de desconcierto— de que el orgasmo vaginal no existe para la mayoría de las chicas, a pesar de lo que veamos en las películas convencionales o X; de que el sexo anal no es para la primera vez, de que el tamaño no define el placer o de que los vídeos porno tienen múltiples cortes de edición. “Si no le ponemos remedio, en 10 años voy a dedicarme solo a terapia y no voy a dar abasto. Ya vienen chicos a la consulta preocupados porque creen que son eyaculadores precoces, cuando no lo son, porque no duran 45 minutos en el coito, o chicas que se diagnostican anorgásmicas porque no tienen

orgasmos vaginales. Hemos dejado que aprendan de su sexualidad a través de la pornografía y cuando lo trasladan a su vida de pareja empiezan los problemas. Estoy harto de escuchar la misma queja entre las chicas: '¿Qué les está pasando a los hombres? Ahora, cuando ligo, se piensan que están en una película porno y todo es muy agresivo'. A ellos, cuando les pregunto, me responden sorprendidos: 'Ah, ¿pero no es eso lo que les gusta a las mujeres?'".

Rotella ya trata en su gabinete a la primera generación de pornonativos, término acuñado por Analía Iglesias y Martha Zein en el libro *Lo que esconde el agujero. El porno en tiempos obscenos* (Catarata) para denominar a los *millennials* nacidos en los ochenta que crecieron al mismo tiempo que Internet. Y sus hijos, los neopornonativos, que han jugueteado con tabletas y *smartphones* desde bebés, representan la segunda generación. No recuerdan su vida sin el móvil. Y sexólogos como Rotella y su pareja, Ana Fernández Alonso, presidenta de la [Asociación Asturiana para la Educación Sexual \(Astursex\)](#), lo tienen cada vez más en cuenta a la hora de diseñar sus programas. El porno ha distorsionado su visión del sexo, y el inseparable teléfono está redefiniendo todo aquello que sucede antes de llegar a él: su forma de entender la seducción, la intimidad, las relaciones. "Cada vez vemos más casos de parejas que se entregan las contraseñas de sus móviles y redes sociales como prueba de amor y se aceptan mecanismos de control propios de relaciones tóxicas. Han resurgido mitos del amor romántico mal entendido que creíamos superados", lamenta Fernández Alonso. Cuando pregunta si alguien conoce casos de relaciones así en las aulas de 4º de la ESO y FP Básica, varios síes se abren paso tímidamente.

En cambio, si hablamos de *sexting*, es decir, el envío de mensajes y fotos subidos de tono, la respuesta es mayoritariamente afirmativa, al menos en los grupos de 1º de bachillerato. Chicos y chicas hablan con total naturalidad y desinhibición de una práctica que reconocen como normal. "Hacemos *sexting* porque nos pone", resume con desparpajo una alumna.

—Los chicos mandamos fotos de genitales, ellas de culo y tetas.

—Las chicas solemos ir con chicos más mayores y pueden manipularnos. "Si no me envías una foto, te dejo de hablar...", y al final accedes y acaba donde no debe. A mí me ha pasado.

—Muchas veces nos mandamos fotos por calentar y no va más allá.

—... Y a veces por la mañana ya estás *congelador* y te arrepientes. A mí me ha pasado, vaya.

---

## 2

### **Padres desorientados**

Se inician tan jóvenes en el porno que no lo ven como una ficción, sino como una realidad

—“Hija, yo llegué virgen al matrimonio. Y espero que tú también”. Esa fue la única vez que hablé de sexo con mi madre. Lo poco que aprendí fue en el ‘Vale’ y el ‘Superpop’.

Estallan en carcajadas al recordar la vergüenza que han pasado cuando sus hijos les han preguntado sobre sexo. Cuando su hija mayor le pilló desprevenido y su madre y su suegra tuvieron que echarle un capote. Cuando tuvo que improvisar la respuesta a la abrupta “mamá, ¿qué es follar?”. Cuando han tenido que apresurarse a buscar en Internet de-qué-les-estaban-hablando para poder balbucear una explicación. Los padres y madres del AMPA del instituto público La Magdalena de Avilés no recibieron ningún tipo de educación sexual. Forman parte de las generaciones y generaciones de españoles que, como resume el sexólogo Iván Rotella, vienen del “apañarse”: en casa no se hablaba de sexo y cada uno hacía lo que buenamente podía —filosofía que, por cierto, sigue vigente—. Ahora respiran aliviados porque sus hijos sí reciben clases y ellos mismos organizan periódicamente talleres para formarse. Es la única manera, coinciden, de desempeñar su papel también en el ámbito de la educación sexual. De evitar que la historia se repita. “Son tan importantes sus charlas para los chavales como para nosotros. Mi hija, que tiene 15 años, nunca quiere venir a las actividades que organizamos en el AMPA, pero si viene Iván [Rotella], se apunta. Y eso es muy importante porque significa que les transmite conocimientos que les llegan y les resultan útiles. Y a nosotros esas charlas nos permiten continuar la conversación en casa”, señala Noelia.

Padres de adolescentes y preadolescentes, les preocupa enormemente el tiempo que sus hijos pasan —o quieren pasar— pegados a la pantalla, desconocer qué hacen exactamente en Internet y los contenidos inapropiados a los que puedan acceder. “A mí ni se me ha pasado por la imaginación que mi hija vea porno, pero no me preocupa excesivamente. Tiene 17 años y creo que la he llevado bastante bien, pero a partir de ahora pienso que tengo que ir dándole margen. Quiero que tenga la confianza de venir a mí y preguntarme lo que necesite. Es lo único que puedo hacer: trabajar nuestra relación para que acuda a mí en caso de duda”, esgrime Carmen.

“¿Le habéis contado lo que hacéis a vuestras hijas?”. Esa era la pregunta que muchos padres de su entorno les planteaban recurrentemente a [Erika Lusty](#) su marido, Pablo Dobner. Ambos dirigen Lust Films, una productora de cine adulto que abandera un porno distinto: ético, feminista, diverso y de vocación artística. “Nosotros se lo explicamos de forma muy natural porque somos personas abiertas y no nos da miedo hablar de sexo. Pero creíamos que esa conversación no nos atañía exclusivamente a nosotros por formar parte de la industria, sino a todos los padres. La única diferencia era que nosotros jugábamos con ventaja: la mayoría no sabe cómo plantear esa conversación, y nosotros sí”, relata Lust. En realidad, la ventaja de Lust es doble, pues ella es sueca y podría decirse que el suyo es el país que más en serio se ha tomado la educación sexual. “En el colegio, en torno a los

10 u 11 años, teníamos clases de biología y reproducción, pero también el apoyo de sexólogos y ginecólogos con quienes hablábamos de relaciones sexuales, de sentimientos, de consentimiento...”, explica. “Pero vivo en Barcelona desde 1997 y mis hijas están creciendo aquí, y me pone triste ver que siga habiendo tanta resistencia. Necesitaríamos un pequeño ejército de educadores sexuales. Y no se trata ni de pornificar ni de sexualizar a los jóvenes, tan solo de darles herramientas para que entiendan su sexualidad”. Ella ya ha puesto de su parte: en 2017 lanzó el proyecto [The Porn Conversation](#), una web —solo disponible en inglés— con recursos destinados a padres y educadores.

Con una buena educación sexual hoy no hablaríamos del porno como un problema

[En una popular charla TED de 2014](#), Lust ya reivindicaba que era hora de que el porno cambiara. Ese porno *mainstream* “sexista y, muchas veces, racista de amas de casa cachondas y niñeras desesperadas, de mujeres como objeto satisfaciendo los deseos de los hombres”. Desde los inicios de su carrera, se propuso dirigir el cine X que ella quería ver, explorar la belleza del sexo desde otra perspectiva. Y sí, existe un porno *indie* y de pago que atiende a la diferencia, pero el mayoritario y gratuito, es decir, el que Lust define como “la principal fuente de conocimiento de la mayoría”, no muestra señales de mejoría. “En los sesenta y setenta había auténticas películas cinematográficas con narrativa, personajes, historia. En cambio, en el porno actual vemos a dos personas en un determinado lugar follando a tope. Nada más. No sabes quiénes son ni qué deseo tienen. No hay contexto. Y los chavales toman esto como real y entran en escena como si fueran *porn stars*. Muchas chicas jóvenes me cuentan que han intentado hacer *choking* [asfixia] en las primeras veces y yo no creo que estas prácticas eróticas que experimentan con los límites sean recomendables sin apenas experiencia. Hay una distorsión tremenda en su mente”, denuncia.

*Chico caliente se folla a su madrastra*, el vídeo más visto en Pornhub, la web de contenido adulto gratuito, profesional y *amateur* líder en España, tiene una duración de 16 minutos. Casi el doble de lo que los usuarios españoles —hombres en un 71% y mujeres en el 29% restante (ellas ven, fundamentalmente, vídeos de contenido lésbico)— invirtieron, como media, en cada visita: 9 minutos y 20 segundos, según los datos que publica anualmente esta web, que reúne todos los días a 92 millones de visitantes procedentes de todos los rincones del planeta. ¿Las categorías más demandadas por los españoles? Maduras, lesbianas, anal, MILF (del acrónimo inglés *mother I'd like to fuck*, es decir, madre a la que me tiraría) y tríos. En opinión de Lust, la industria no va a cambiar o tan solo lo hará para adaptarse a las demandas de sus consumidores, así que está en manos de los educadores —padres y profesionales— dejar de mirar para otro lado y hablar de pornografía de una vez por todas. “Tratar de poner freno a la tecnología no sirve de nada. Sé por experiencia que los controles parentales no funcionan. Tan solo funciona la comunicación, la información y la conversación. Y el porno es una conversación tan

esencial como lo es la del tabaco y el alcohol cuando llegan las primeras salidas nocturnas”, defiende. “Les damos tecnología sin instrucciones, y con 9, 10 u 11 años utilizan los ordenadores sin supervisión y a veces les aparecen o buscan contenidos que no son apropiados. Si escribes ‘polla’, [Google](#) no te va a dirigir a [Wikipedia](#), sino a una web de porno. Habrá niños que se asusten y se sientan mal con lo que han visto, y otros a los que les despertará la curiosidad”.

Precisamente proporcionar instrucciones a padres e hijos para que hagan un uso seguro y responsable de la Red es la misión de Cristina Gutiérrez, de [Internet Segura For Kids \(IS4K\)](#), una iniciativa del [Instituto Nacional de Ciberseguridad \(Incibe\)](#). Sin todavía haber cumplido los dos años de existencia, Gutiérrez asegura que aún queda mucho trabajo por hacer. ¿La buena noticia? “Por fin estamos empezando a entender que no podemos dejar a los denominados nativos digitales solos ante *smartphones*, tabletas u ordenadores. Está claro que saben utilizarlos, pero otra cosa es que lo hagan de forma correcta. La tecnología avanza muy rápidamente y nos hemos subido al carro sin pararnos a pensar, pero ha llegado la hora de la reflexión”. IS4K dispone de líneas de ayuda para menores, padres y profesores y de más de 600 voluntarios que recorren los colegios dando charlas y repartiendo hasta un *Contrato familiar para el buen uso del móvil* —se puede descargar en su web—, que padres e hijos deben negociar, cumplimentar y firmar. “Casi 3 de cada 10 consultas que nos llegan proceden de progenitores preocupados porque no saben cómo poner límites entre sus hijos y la tecnología. Hay situaciones verdaderamente descontroladas”.

### 3

#### **Un ejército de educadores sexuales**

Alumnos durante una clase de educación sexual en un instituto público de Avilés. SALVADOR FENOLL

—“Hay pocas cosas más importantes que el sexo. Cuando una sociedad tiene bien integrada la sexualidad, el resultado es un enorme bienestar social”.

En los años treinta, la malograda Hildegart Rodríguez, secretaria de la Liga Española para la Reforma Sexual sobre Bases Científicas y adalid de la liberación sexual, ya criticaba la pedagogía tradicional que convertía la sexualidad en un tabú. Ella defendía la instrucción desde la escuela. Y no estaba sola. Con distintos enfoques, la literatura médica de aquella España de principios del siglo XX ya coincidía en que era imprescindible iniciar la enseñanza de la educación sexual desde la infancia. *Fast forward* ocho décadas, y en la actualidad todavía no sabemos muy bien qué hacer con la materia. No forma parte del currículo académico —a pesar de que la Ley de Salud Sexual y Reproductiva e Interrupción Voluntaria del Embarazo de 2010 incluía la recomendación de que estuviera presente en colegios e institutos— y, como recoge un informe de 2017 de la ONG [Save The Children](#), cuando se imparte, o bien se limita a unas cuantas clases de contenido biologicista y centrado en la prevención de riesgos para alumnado de

edades ya avanzadas, o es una actividad que depende de la disponibilidad de fondos y/o de la voluntad de profesores, AMPA y Ayuntamientos. Como es el caso de los consistorios de Avilés o Leganés. "Se trata de un programa que empieza en infantil y acaba en bachillerato, y se trabaja en la mayoría de las escuelas infantiles, en la mayoría de los colegios de primaria y en la mayoría de los institutos de Leganés", resume Carlos de la Cruz, sexólogo y responsable de las áreas de Igualdad y Juventud del municipio madrileño. "Yo soy optimista: hay consenso en que se debe hacer educación sexual, aunque todavía no nos ponemos de acuerdo en cómo hacerla. En los ochenta discutíamos sobre si había que hacerla o no, y ese es ya un debate superado. Aunque es verdad que no está garantizado que quien salga de la educación obligatoria haya tenido clase de educación sexual, y eso hay que garantizarlo".

El apellido "sexual", coinciden los especialistas, es parte del problema sin resolver en España. "La mente adulta enseguida relaciona sexual con coital, pero no es así: es la educación de los sexos, de lo que significa ser hombre y ser mujer, y de aprender a entendernos, encontrarnos y relacionarnos de la mejor manera posible. Esto, cuando se lo explicas a las familias, lo entienden, independientemente de su ideología. No es tan difícil. Cuando oigo que la educación sexual genera libertinaje no sé de qué me están hablando. En secundaria dedico al preservativo exactamente 10 minutos. No hablo de él hasta no darle un contexto. En los ochenta, el *Póntelo, pónselo* era imprescindible, pero 30 años más tarde hay asuntos más importantes", reflexiona Rotella.

En la pornografía hay un modelo de relación entre hombres y mujeres desigual, pero es muy parecido al que sale en otras películas en las que los actores están vestidos

—El sí, chicos y chicas, tiene que ser explícito y mantenido. No vale eso de "Me dijo que sí y luego se desmayó", "Me dijo que sí y luego estaba borracha", "Me dijo que sí y luego le dio un bajón de tensión". El sí tiene que ser mantenido y continuado en el tiempo para que la persona esté participando y disfrutando de la misma manera de la relación. Esto es fácil, ¿verdad?

En los distintos programas que imparte Rotella, desarrollados por Astursex, a los alumnos de bachillerato se les habla de consentimiento, de anticoncepción, de sexismo, de homofobia. A los de 3º y 4º de la ESO, de higiene íntima, de diversidad sexual, de *sexting* seguro. A los de 5º y 6º de primaria, adolescentes inminentes, se les ayuda a no confundir los celos y el control con pruebas de amor, a identificar los peligros que acechan en las redes sociales, a reflexionar sobre el empoderamiento y la solidaridad femenina. A los alumnos de infantil —de 3 a 6 años— se les leen cuentos clásicos para revisar cómo son las historias de amor que ya conocen y cómo se comportan los personajes femeninos y los masculinos e incluso plantear finales alternativos.

¿Cuándo debe empezar la educación sexual? Desde el principio. Exactamente ahí donde se inicia la educación sobre todo lo demás, coinciden los expertos

consultados. Desde luego, en ningún caso se debe esperar a la adolescencia. Para entonces ya tendrán la lección aprendida —en muchos casos, salpicada de malentendidos, pero aprendida— y será demasiado tarde. “Si he tenido una educación sexual que va más allá de cómo funcionan los coitos y el preservativo; si me ha enseñado a respetar a las parejas, a escuchar y a entender que las relaciones eróticas y la satisfacción tienen que ver con dos deseos, cuando vea porno y compruebe que no refleja nada de eso, pensaré: ‘Este no es el mundo real’, y ahí terminarán los conflictos”, argumenta el sexólogo De la Cruz. “En la pornografía hay un modelo de relación entre hombres y mujeres desigual, pero, ojo, es muy parecido al que sale en otras películas en las que los actores están vestidos, donde ellos imponen su criterio a sus parejas, no les escuchan... Si tuviéramos una sociedad donde esos modelos fueran una anécdota, la pornografía no sería un problema”, zanja.

En marzo de 2017, la Audiencia de Cantabria condenó a tres años y nueve meses de cárcel a un hombre por abusar sexualmente de una menor de edad durante un lustro. La niña empezó a sospechar que su vecino le había mentado cuando en el colegio estudiaron el aparato reproductor. Entonces, a los 10 años, comprendió que los besos y los tocamientos genitales no eran normales ni adecuados entre adultos y niños. Desde luego, no eran un juego. “La educación sexual es una herramienta para empoderar a los niños y niñas. Este caso es paradigmático: de haberlo sabido, ella hubiera actuado antes. La formación, siempre adaptada a cada edad, sirve no solo para prevenir que sean víctimas de abusos sexuales, sino también para que, cuando crezcan, entablen relaciones más positivas, sanas e igualitarias”, precisa Carmela del Moral, analista jurídica de los derechos de la infancia de la ONG Save The Children. “En cualquier caso, debería quedarnos claro que los menores van a tener educación sexual. Depende de nosotros que sea buena o mala”. Para Rotella, es hora de que clase política, en particular, y sociedad, en general, se tomen en serio la educación sexual de una vez por todas. “El sexo es lo que somos desde que nacemos hasta que morimos. Hay pocas cosas más importantes. Cuando una sociedad tiene bien integrado todo lo que tiene que ver con la sexualidad, disfruta de un enorme bienestar social. Son sociedades menos violentas y que se respetan mucho más. Y aquí no tenemos más que echar un vistazo a nuestro alrededor: estamos fallando”.

**ARTIKULU hau Virginia Collerak idatzia da EL PAÍS egunkarian.**

## Polémica por la violación del avatar de una niña de siete años en un popular videojuego

**Roblox, plataforma donde los usuarios pueden crear sus propios universos virtuales para jugar online, ha borrado el juego al que accedió la pequeña tras la denuncia de la madre**

En [Roblox](#) la creatividad es bienvenida. En esta plataforma de videojuegos destinada a menores de edad, los usuarios no solo pueden participar en los juegos, sino también crear sus propios universos virtuales y ponerlos a disposición de la comunidad de internautas. Pero la seguridad del espacio virtual no siempre está garantizada al 100%. Roblox ha borrado uno de sus juegos después de que la madre de una niña de siete años [denunciara en Facebook](#), con pantallazos incluidos, que había sorprendido a su hija mientras asistía a la violación de su propio personaje virtual por parte de otros usuarios. El caso ha generado la indignación de otros miembros de la comunidad virtual. Roblox, cuyo producto tiene más de 60 millones de usuarios en todo el mundo, asegura que las normas y los filtros para evitar contenidos inapropiados u ofensivos son estrictos. La compañía afirma que el responsable del contenido "ha sido expulsado permanentemente de la plataforma".

Amber Petersen, una madre de Carolina del Norte (EE UU), contó en Facebook que la mañana del 28 de junio estaba leyendo un cuento a su hija de siete años, mientras la niña utilizaba Roblox con su iPad. De repente, la pequeña le enseñó la pantalla. "No podía creer lo que estaba viendo, el personaje virtual femenino de mi adorable e inocente hija estaba sufriendo una violación sexual grupal por parte de dos varones", escribió en la red social. Petersen también agregó en los comentarios de su post algunas imágenes de la escena. "Las palabras no pueden describir el shock, el asco y el remordimiento que siento ahora mismo, pero trato de dejar estos sentimientos de lado para lanzar esta advertencia a los demás cuanto antes posible", agregó la mujer. Petersen explicó que su marido y ella habían puesto todos los ajustes de privacidad previstos por Roblox en el máximo nivel posible.

El post de la estadounidense generó una reacción de indignación por parte de muchos usuarios de Facebook que Petersen tiene en su listado de amigos. "Es tan difícil confiar en la tecnología", comentó una usuaria de nombre Jenny Mundell. Otros manifestaron su asombro por lo ocurrido y se solidarizaron con la madre de la víctima. Este periódico ha contactado con Roblox para saber cómo tenía pensado abarcar la situación. "Estamos indignados tras saber que las políticas de la comunidad y las [reglas de conducta](#) de Roblox fueron saboteadas", ha contestado en un correo un portavoz de la compañía. "Hemos identificado cómo esta persona problemática pudo llevar a cabo una acción tan ofensiva, y estamos estableciendo

medidas de seguridad adicionales para reducir la posibilidad de que esto vuelva a suceder en el futuro", ha agregado.

Roblox prohíbe en sus normas "cualquier acción que pueda poner a los niños en una situación inapropiada o peligrosa" y en general, cualquier tipo de acoso o *cyberbullying*. La compañía explica que tiene dos maneras de controlar cómo se comportan los usuarios en la plataforma. Por un lado, hay un equipo humano que comprueba que los juegos que se crean no tengan contenidos inapropiados y monitoriza las interacciones entre usuarios. Por el otro lado, también existe un sistema de autorregulación de la propia comunidad virtual. Los usuarios pueden denunciar conductas no idóneas y pedir una intervención inmediata del equipo de control.

Roblox afirma que en el caso que ha involucrado a esta niña en EE UU el responsable de la situación no creó el juego de la forma convencional, sino que consiguió usar una estrategia para "pasar lo más desapercibido posible". La compañía admite que, en algunos casos, pueden ocurrir fallos humanos en la fase de control de contenido, pero la reacción para arreglar el problema suele ser muy rápida. El autor de las escenas de violencia sexual mostradas por Petersen en Facebook, según afirma [Roblox](#), no podrá de ninguna forma volver a acceder a la plataforma. La empresa sostiene que sus ejecutivos están trabajando ya con la mujer "para que, con su *feedback*, la plataforma sea aún más segura para los niños". Petersen publicó en Facebook un mensaje recibido desde la compañía con el mismo contenido del correo remitido por la empresa a EL PAÍS.

### **Los riesgos del mundo virtual**

Manuel Ransán, de [Internet Segura 4Kid](#), el centro de seguridad en la red para menores del [Instituto Nacional de Ciberseguridad \(Incibe\)](#), asegura que Roblox es una de las plataformas de juegos online para niños que más está trabajando en el tema de la seguridad. Sin embargo, Ransán alerta de que en el mundo virtual existen distintos tipos de peligro al que es posible encontrarse. Los más frecuentes, según explica, son el de encontrarse contenidos inapropiados, como lenguaje o imágenes sexuales, o intentos de fraude, ya que en distintos videojuegos se maneja dinero real ([en el caso de Roblox, para adquirir moneda virtual](#) que permite obtener beneficios en la dinámica de los juegos). También existe la posibilidad de encontrarse frente a actitudes de acoso o de desarrollo de comportamientos obsesivos entre los más jóvenes. Aunque sea muy residual, no se puede excluir del todo la posibilidad de que depredadores sexuales traten de acercarse a los menores a través de los entornos digitales que ellos frecuentan, afirma Ransán.

Antes que una prohibición total de acceso a los videojuegos, es preferible que los padres intenten acompañar a sus hijos en el consumo de estas plataformas y traten de entender su funcionamiento, según el experto en ciberseguridad para los menores. "Lo recomendable es que utilicen el juego primero con el niño, los primeros días se metan con él y vean en qué consiste", asegura Ransán. También son aconsejables otras medidas, como "poner el ordenador o la tablet en un lugar

común de la casa para poder estar pendientes" y dialogar con el menor para informarse sobre sus actividades virtuales.

En Roblox hay actualmente más de 40 millones de [juegos online](#). Casi la mitad de los niños estadounidenses de entre 9 y 12 años lo usan activamente, según datos de la compañía. Ransán cree que plataformas como esta son herramientas "interesantes" porque fomentan "creatividad e imaginación" y permiten "desarrollar competencias digitales, sociabilizar y trabajar en equipo". Sin embargo, considera que es importante trasladar a los niños "el sentido común de los adultos" a la hora de utilizarlas. "Los chavales sabrán más de tecnología, pero nosotros de la vida un poquito más", reflexiona.

**ARTIKULU hau Francesco Rodellak idatzi du EL PAÍS egunkarian.**

## **Padres, Youtube y menores de edad: algunas cuestiones legales**



Desde hace unos años [Youtube se ha convertido en una alternativa muy seria a la TV para muchos niños](#). Una alternativa que los propios padres han adoptado con fuerza dada la sencillez de la aplicación, la posibilidad de acceder a contenido casi inacabable, su gratuidad y que Youtube sirve muchas veces de "*canguro digital*" de los-as niños-as.

A ello hay que sumar que [los canales más populares de Youtube son normalmente para niños](#), lo que aumenta su interés en el servicio y les lleva a crear sus propios canales con vídeos, comentarios y contenido propio.

Por tanto, nos encontramos ante un escenario en el que **millones de niños-as ven a diario Youtube**, que muchos padres/madres lo ven útil y razonable como servicio para menores de edad y que eso está aumentando el número de canales que los-as niños-as crean en la plataforma.

Ahora bien, el uso de Youtube por parte de menores de edad tiene particularidades a nivel de **privacidad, publicidad y su seguimiento, creación de contenido, comentarios o incluso ciberacoso** que, dada la novedad de la plataforma para muchos padres/madres, puedan pasar desapercibidos.

Por esa razón, y como capítulo especial a la [Guía Legal para Youtubers](#), **hemos pensado que estaría bien hablar de Youtube, menores de edad que usan el servicio y sus padres/madres**. Mayormente desde una perspectiva legal, pero también dando a conocer herramientas relacionadas, recursos disponibles, funciones útiles y algunas particularidades que puedan afectar al menor.

Vamos primero con el vídeo de nuestros legalers:

**A continuación puede consultarse mucha de la información comentada en el vídeo**, además de algunos detalles extras.

## **1.- YouTube para menores de 14 años**

Primero de todo, **¿qué edad debe tener tu hijo-a para darse de alta?** Es decir, tener una cuenta en Youtube para poder colgar vídeos, hacer comentarios o votar los vídeos que ve, por ejemplo.

En España **14 años**, según los [Requisitos de edad en las cuentas de Google](#). Si bien a partir del año que viene, con la aplicación del *Reglamento General de Protección de Datos* y la nueva *LOPD* desde el 25 de mayo de 2018, **se rebajará a 13 años**. Pero hoy por hoy, 14 años.

Por tanto, **¿un menor de 14 años podría tener su propia cuenta de Youtube (sin necesidad de mentir sobre su edad)?** Sí, a través del servicio [Family Link](#) de Google. El problema es que por ahora solo funciona en EEUU dicho servicio.

De todos modos, el menor podría usar la cuenta de un adulto, bajo su supervisión y autorización. Y teniendo en cuenta que el **adulto asume el contenido de las [condiciones del servicio](#)** en nombre del menor.

En todo caso, hay varios matices a hacer en cuanto al tema de la edad en función del contenido del vídeo y si se pretende monetizar o no. Pero volveremos más adelante sobre ello.

Por tanto, y como idea central, **para darse de alta sin necesidad de los padres un niño debe tener 14 años como mínimo**. Aun así, en algunos casos se podría necesitar la participación de un adulto para ver determinado contenido o realizar una acción concreta.

De hecho, justo pensando en los pequeños de la casa que utilizan Youtube, se lanzó la plataforma [Youtube Kids](#).

### **1.1.- ¿Qué es YouTube Kids?**

Youtube Kids es una versión de la plataforma pensada para sus usuarios más jóvenes, mayormente niños-as.

En esta versión de la plataforma se da prioridad a vídeos infantiles populares, **se filtra el contenido destinado a adultos** y se incluyen funciones para controlar el uso de la aplicación. Por ejemplo, se puede configurar un **temporizador para limitar el tiempo que se utiliza la aplicación**, bloquear vídeos o canales concretos o desactivar determinadas funciones como la búsqueda.

Además, puede marcarse cualquier vídeo que se considere inadecuado y que haya superado el filtro de YouTube.

En todo caso, **en esta versión de la plataforma se sigue mostrando publicidad**, si bien limitada a anuncios para todos los públicos.

Desde aquí puede accederse a la [Guía para Padres de Youtube](#), en la que se detallan algunas de esas cuestiones.

## 1.2.- ¿Qué es el modo restringido?

El Modo Restringido es un **sistema que en Youtube Kids permite controlar el contenido potencialmente censurable que puedan encontrarse los menores de edad**. Se encuentra activado por defecto en YouTube Kids y es automatizado, de modo que únicamente hay intervención humana en caso de aviso por contenido inadecuado.

Y es que el sistema no siempre funciona todo lo bien que sería deseable y en ocasiones muestra vídeos que definitivamente no están pensados para menores de edad. Por ejemplo, en **septiembre de 2016** se detectó que un [vídeo con personajes de Disney mostrado por Youtube Kids acababa con los mismos disparándose en la cabeza](#). Por tanto el sistema no es perfecto, ni mucho menos.

En todo caso, cuando el modo restringido está activo la gran mayoría de contenido para adultos se ocultará. Además, **no se pueden ver los comentarios en los vídeos reproducidos si el Modo Restringido está activo**.

Por tanto, a priori limita mucho el tipo de contenido que podrá verse mediante la aplicación.

## 2.- Youtube para mayores de 14 años

Como se ha comentado anteriormente, **si el menor de edad tiene ya 14 años o más, puede por sí mismo crear una cuenta de Youtube**. Es decir, tiene capacidad

para consentir un tratamiento de datos personales. En todo caso, recordar que a partir del año que viene se rebajará a 13 años ese consentimiento.

Como comentábamos anteriormente, hay varias particularidades en cuanto al tema de la edad en Youtube más allá de lo indicado. Concretamente dos:

**a)** Si un vídeo de YouTube tiene una restricción de edad, **solo podrán verlo los usuarios con cuenta que sean mayores de 18 años**. No hay otra forma de verlo e intentar reproducirlo sin cuenta tampoco dará resultado. Por ejemplo, cuando el vídeo contiene lenguaje o imágenes inapropiadas el propio usuario podría limitar su alcance a los mayores de 18 años, o también el sistema automáticamente tras los avisos de los usuarios.

**b)** Si un mayor de 14 años (pero obviamente menor de edad todavía) tiene su propio canal de Youtube y quiere **monetizar un vídeo** (es decir, dejar que se coloque publicidad en el vídeo para ganar dinero con ello), es necesario cumplir los requerimientos exigidos por YouTube, por ejemplo darse de alta en [Google AdSense](#). La cuestión es que **ese servicio requiere tener 18 años al menos**. Por tanto, para que un menor pueda gestionar un canal que monetiza sus vídeos, el mismo deberá estar supervisado y autorizado por un adulto.

## **2.1.- Contenido generado**

A partir de esta edad es más probable que el menor cree sus propios vídeos, haga comentarios o valore los vídeos de otros usuarios, **lo que ya implicará que debe tener en consideración las diferentes obligaciones legales aplicables y las condiciones del propio servicio**.

Eso es algo que analizamos en detalle a lo largo de la [Guía Legal para Youtubers](#), pero que muy resumidamente se concretan en: **1)** que el contenido generado no vulnere derechos de terceros en propiedad intelectual, datos personales o intimidad **2)** que si se promocionan productos de terceros se haga adecuadamente **3)** que si se quiere comenzar a obtener un beneficio económico por el contenido generado se haga de acuerdo a la ley y en este caso con la autorización y supervisión de un adulto que sea representante legal del menor.

En este sentido insistir en que el contenido que se quiera monetizar requiere crear una cuenta de Google AdSense y la misma obliga a que el usuario tenga 18 años. Por tanto un menor de edad, aunque sea mayor de 14 años, necesitará de la completa autorización y supervisión de un adulto para completar este proceso.

## 2.2.- Privacidad y ciberacoso

En menores de edad que ya tienen 14 o más años es más probable que puedan darse casos en los que su privacidad se vea afectada o incluso en el que sean víctimas de ciberacoso. Por ello vamos a comentar algo más en detalle esta cuestión.

### 2.2.1.- En caso de vulnerarse la privacidad

Si se considera que la privacidad de un menor de edad se ha vulnerado en algún sentido, **por ejemplo por haberse compartido información personal sobre él en un vídeo o la sección de comentarios**, existen dos vías para defenderse frente a ello:

**A) La legal:** en función del tipo de datos vulnerados y la concreta infracción producida, puede acudirse a **1)** la [Agencia Española de Protección de Datos](#), en su canal específico para menores de edad o **2)** denunciar la situación ante las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado.

**B) La plataforma:** previa a la vía legal, o según el caso de forma simultánea, puede plantearse el proceso de reclamación de privacidad que YouTube ha establecido. Siempre y cuando el contacto directo con el infractor no haya surgido efecto o no tenga sentido, **dicho proceso permite reclamar cuando la imagen, el nombre legal completo u otro dato personal del usuario (por ejemplo un correo electrónico), haya sido compartido en la plataforma sin consentimiento de su titular.**

Desde aquí puede accederse al [proceso de reclamación de privacidad de YouTube](#).

En ocasiones tendrá sentido utilizar únicamente los mecanismos proporcionados por Youtube, en ocasiones únicamente la vía legal y en otros casos ambas opciones.

Pero dependerá siempre del caso concreto.

### 2.2.2.- En caso de ciberacoso

Aquí el caso es incluso más delicado que en una vulneración de privacidad, y de hecho es normal que una situación de ciberacoso implique a su vez una vulneración de privacidad.

Nuevamente se plantea la posibilidad de actuar mediante dos vías, aunque seguramente la vía legal sea la primordial:

**A) La legal:** en esta ocasión la vía más probable será la denuncia del caso ante los cuerpos y fuerzas de seguridad del estado, ya sea por una situación de amenazas, coacciones, calumnias o injurias.

**B) La plataforma:** en este caso principalmente a efectos de conseguir el bloqueo o retirada del contenido infractor, YouTube establece varios mecanismos para ello. Por ejemplo, su [herramienta de informes para comunicar la existencia de contenido malintencionado o acosador](#).

Todo ello sin olvidar la [guía de YouTube sobre el acoso y el ciberacoso](#), que también ofrece recursos valiosos.

**En resumen**, millones de menores de edad usan Youtube hoy en día, desde los muy pequeños vía Youtube Kids o los más mayores cuando lo usan en el colegio o porque quieren imitar a sus youtubers favoritos. **De hecho, para muchos es ya su nueva TV.**

En cada uno de esos momentos hay una vertiente legal a tener en cuenta, en ocasiones simplemente desde la plataforma, en otras de acuerdo a la ley aplicable. Mientras más se implique uno en la plataforma y sobretodo en la creación de contenido, más elementos legales pueden entrar en juego.

En muchas de esas fases los adultos deben estar presentes, mínimo supervisando el contenido que se visualiza o en otras ocasiones participando activamente (la monetización de un canal o la aceptación de las condiciones del servicio, por ejemplo).

Esperamos que este vídeo y nuestra [Guía](#) puedan ayudar a hacer de la experiencia youtuber para los más pequeños de la casa algo divertido y seguro.

¡Hasta la próxima!

**ARTIKULU HAU Jorge Morell Ramosek publikatu du ondorengo blogan:** [Reproducido del blog Términos y Condiciones](#)

## ¿Por qué aumenta la cantidad de jóvenes que apuestan online?

La tasa de paro de los menores de 25 años en España es de casi el 42% y desde 2009 ha habido un aumento del 56,6% de españoles que han ido a trabajar fuera, una parte de ellos jóvenes sin futuro en nuestro país. En este contexto asistimos a

un repunte notable de las apuestas online. Casi un millón de personas apostaron en 2015 y las cantidades jugadas superaron los 8.500 millones de euros, un 30% más que en 2014.

Uno de los sectores de edad que se inician en esta modalidad de juego son jóvenes, entre 14-25 años. Las razones son diversas. La primera es su fácil manejo de las nuevas tecnologías que los convierte, por ello, en un target perfecto para las casas de apuesta online. Fácil accesibilidad, sin límite de tiempo ni horario, pueden hacerlo desde cualquier dispositivo y por cantidades pequeñas. A eso se le suma el anonimato de la red que les permite suplantar la identidad de sus padres (en caso de menores de edad) fácilmente y no tener que dar explicaciones.

Claro que nada de eso funcionaría sin otras causas más personales y que les animan a hacer esa apuesta. Como por ejemplo la necesidad de experimentar nuevas sensaciones y conocer nuevas realidades, sobre todo para los adolescentes. Para los adultos jóvenes su deseo de autonomía y de no dependencia económica de los padres también cuenta. Y para todos ellos es clave la visibilidad y "popularidad" que les proporciona ganar dinero. Eso les permite "ser alguien", evitar pasar desapercibido -pánico de muchos en la sociedad de la transparencia- y acceder de paso a la propiedad de bienes diversos (móviles, motos, salidas).

Otro factor clave a considerar es la significación social del juego online, ligado básicamente en el caso de los jóvenes, al mundo del deporte. Como la publicidad - constante y masiva en las redes y en la televisión- se ocupa de remarcar, este mundo es de los triunfadores. La asociación deporte, ídolos y éxito sociopersonal sorteja el estigma de la degradación que acompaña a toda adicción (alcoholismo, bulimia, toxicomanías) y vela así su resorte pulsional compulsivo ("más, más, más").

Pero destaquemos que este aumento del juego online no significa que estos jóvenes acaben desarrollando necesariamente una ludopatía. Constata más bien la facilidad que tiene nuestra sociedad en favorecer la relación con los objetos de forma adictiva. O cómo dice Bauman, cualquier idea de felicidad hoy acaba en una tienda. Las cifras de consultas en servicios especializados nos indican que aproximadamente el 90% siguen siendo de varones adultos enganchados al tragaperras y que tan sólo un 10% tienen relación con el juego online.

Una cifra baja pero que nos debe hacer reflexionar sobre la soledad en la que dejamos a los más jóvenes en su conexión al mundo. Un informe de la ONU (2015) ya nos advertía de ello al constatar que los mayores consumidores de pornografía online en todo el mundo son adolescentes y jóvenes de entre 12 y 17 años.

¿Cómo podemos detectar cuándo estas prácticas dejan de ser un juego y pasan a convertirse en un problema a tratar? Como siempre ocurre en las conductas humanas no hay una sola causa y por tanto tampoco un solo signo indicativo. Es más bien la suma de varios la que puede ayudarnos a detectar si el adolescente o joven sufre una patología. Una es sin duda la nueva preocupación que experimentan, de manera constante y excesiva, por el dinero. Otra las mentiras que se ven obligados a fabricar sobre el uso que hacen de Internet y sobre la procedencia del dinero.

Son notables también los cambios constantes y repentinos del humor. Cuando ganan están eufóricos, pero al día siguiente pueden perder y sentirse alicaídos o coléricos. La práctica regular, más allá de la experimentación inicial marca un punto de inflexión en el fenómeno compulsivo. Para los más jóvenes la despreocupación por sus tareas escolares y el bajón en el rendimiento académico son signos claros de que el juego les absorbe toda su energía e intereses.

No se trata, pues, de alarmarse o de escandalizarse –en una sociedad que hace del dinero y el triunfo su becerro de oro- pero sí de abrir los ojos y escuchar las dificultades que las nuevas generaciones plantean en su apuesta por una vida adulta. Apuesta que, como decía Hanna Arendt, nos convoca a los adultos a ser capaces de integrar las novedades e invenciones que traen los jóvenes y transmitirles nuestras “tradiciones”. A fin de cuentas esas tradiciones, como nos enseñó el gran historiador Eric *Hobsbawm*, en su momento fueron invenciones.

**ARTIKULUA Jose Ramón Ubietok publikatua da LA VANGUARDIA egunkarian.**

## **Acompañamiento digital: estrategias para una vida online saludable**

**Vivimos en un mundo móvil, globalizado y fuertemente mediado por la tecnología digital. ¿Estamos preparados como sociedad para ayudar las generaciones más jóvenes a vivir en él, a afrontar los retos que la virtualización les presenta? ¿Debemos evitar el contacto de los niños y niñas con la tecnología como parece ser la última moda entre las familias de los ingenieros de Silicon Valley o iniciarles en el lenguaje de programación para que no se queden fuera de la ola digital?**

Todos los informes sobre prospectiva del futuro nos dicen que más de la mitad de los [empleos que hoy conocemos desaparecerán](#) en unos años superados por la

robótica de unas máquinas que se encargarán de liberarnos de tareas rutinarias. Lo que no está tan claro es por qué tipo de profesiones serán sustituidos, pero al menos parece evidente que serán los niños y niñas de hoy quienes estén llamados a decidir ese rumbo.

En las visiones sobre la tecnología del futuro nos encontramos habitualmente con dos posturas enfrentadas: desde las más distópicas que nos despiertan los miedos más viscerales, a las más utópicas que nos envuelven con su magia acrítica. **Los medios de comunicación no parecen ayudar a poner un poco de sentido común en todo este desconcierto.** Así vemos una noticia sobre [el daño cognitivo que pueden causar las pantallas a los menores](#) y otra [que la contradice](#), un niño español que [aprendió a programar con 6 años](#) y una ley en Francia que quiere [prohibir los móviles en los colegios](#). Si llegamos a la sección de deportes, entonces veremos un buen número de jugadores cuya camiseta luce publicidad de juegos online mientras otra noticia nos dice cómo [están creciendo las casas de apuestas](#) en los barrios [más pobres](#) y con ello también la ludopatía en los más jóvenes. ¿Con cuál quedarnos?

Durante mucho tiempo, y aún persiste, se ha vivido bajo el paradigma de la exposición, como ya ocurriera con el mismo dilema frente a la fascinación que ejercía la televisión en los años 70. De hecho **una de las preguntas recurrentes de las familias es saber cuántas horas máximas debe estar un menor frente a la pantalla para evitar daños en su salud y evitar el riesgo de adicción.**

Pues bien, este tipo de aproximaciones cuantitativas no son la receta para curar la angustia digital que nos pueda generar el futuro incierto de nuestros hijos. Ni cuánto tiempo de pantalla ni a qué edad darle su primer móvil. **Debemos empezar a dejar de obsesionarnos con el cuánto y empezar a trabajar en el cómo.** Así lo recomiendan desde hace tiempo grandes referentes de la investigación en estos temas como Mimi Ito desde EE.UU. o Sonia Livingstone y Alicia Blum-Ross desde Inglaterra. Todas ellas nos llaman la atención sobre la importancia de asumir una actitud ponderada, lejos de los perfiles de abrazo y rechazo más extremos, para asumir y potenciar la tecnología digital desde usos críticos y creativos.

En concreto, Mimi Ito habla de que **los padres deberían convertirse en "héroes digitales" para sus hijos actuando como modelos para normalizar y, a la vez, cuestionar las prácticas digitales.** Entre otras recomendaciones, destaca la disposición de una mayor empatía frente a la hipocresía de condenar a nuestros hijos por algo que nos ven hacer a nosotros, la disposición y negociación de rutinas dentro del espacio familiar por encima de las normas rígidas y la apertura hacia el

disfrute en el uso creativo de la tecnología frente a la autopercepción de culpabilidad en la crianza de los hijos. De esta forma **se pretende abrir un diálogo fructífero de aprendizaje mutuo en lugar de imponer y generar rechazo.**

Por su parte, Livingstone y Blum-Rose nos dicen que en lugar de Cantidad hay que enfocarse en el Contexto (dónde, cuándo y cómo se accede al contenido), el Contenido (qué es lo que se está viendo o usando) y las Conexiones (qué relaciones se establecen o no y cómo se están facilitando o impidiendo otras). En otras palabras, **es más pernicioso que un niño esté 1 hora a su suerte con un tablet, que 3 horas acompañado de un adulto que actúa de mediador en un aprendizaje/entretenimiento más fructífero.**

**¿Qué sucede con la Escuela, cómo puede afrontar este reto?**

**La Escuela no es ajena a la esquizofrenia social que hemos señalado tanto a nivel mediático como a nivel doméstico.** Si por un lado volcamos sobre ella las esperanzas de formar a la nueva generación digital, por otro nos encontramos con paradojas como son las llamadas a la prohibición de los dispositivos móviles (cuando, recordemos, con [15 años ya tienen uno propio y con 10 años el 25% también](#)). Esto acaba provocando una situación de parálisis, cuando no también de rechazo, ante los riesgos del mal uso de la tecnología.

Nunca es tarde, sino más urgente si cabe, seguir reclamando una mirada más global y empoderada sobre la tecnología, huyendo de concebirla como una mera herramienta y pasar a considerarla como parte de un ecosistema más complejo. Este enfoque parte de los principios de la Educación en medios o Media Literacy aplicada al entorno digital (también llamada "[Alfabetización Transmedia](#)"). Inspirados en teóricos y precursores como Paulo Freire, entre otros, **podemos abordar el entorno mediático digital con el objetivo de formar consumidores críticos pero también productores creativos** en un proceso iterativo que trabaje constantemente tanto el análisis como la práctica. Esto nos permite adentrarnos en el mundo digital conociendo sus lenguajes, sus códigos y sus técnicas para ser capaces de generar una distancia emocional del mismo y tomar decisiones más informadas. De igual forma, deberemos ser capaces de generar discursos y prácticas situadas en el contexto aprovechando las oportunidades que nos brindan los nuevos medios.

Una buena forma de estructurar esta aproximación es **partir de las motivaciones que guían el uso digital y desvelar sus mecanismos** con ejemplos cercanos a los intereses de los jóvenes para que incorporen herramientas de pensamiento crítico y de expresión creativa. Por ejemplo: ¿Por qué cuando visitamos una web o

pulsamos en un anuncio, este [nos persigue](#) allá donde naveguemos? ¿Qué [papel juegan los algoritmos](#) en la imagen del mundo que recibimos en nuestro perfil social? ¿Cómo distinguir a un [presentador real de su avatar](#) creado por Inteligencia Artificial? ¿Cuáles son las [mecánicas](#) de los videojuegos que hacen que resulten tan adictivos?

Desde el plano creativo, **hay mucho también por hacer y, lo que es más importante, aprender con nuestros alumnos.** ¿Por qué no participar en una liga escolar de eSports liderada desde ámbitos educativos y no meramente comerciales? ¿Cómo diseñar una campaña para exigir un mejor etiquetado en la alimentación? ¿Por qué no aplicar técnicas de gamificación al aprendizaje? ¿Cómo crear una estrategia en Instagram para promover la belleza real?

Para ello es clave que el profesorado no se sienta solo en este desafío, sino que comparta ansiedades y establezca relaciones en comunidad (alumnos, profesores y familias) y que se lance a experimentar sin miedo al fracaso anteponiendo el proceso sobre el resultado y **disfrutando de la cultura digital: conociendo sus límites y aprovechando sus oportunidades.**

ARTIKULUA Tiscar Larak idatzi du

*\* [Tiscar Lara](#) es Directora de Comunicación de la Escuela de Organización Industrial. Como periodista y profesora especializada en cultura digital tiene 20 años de experiencia en el uso crítico y creativo de la tecnología aplicada al aprendizaje. Ha sido distinguida como una de LasTOP100 Mujeres en España, además de Visiting Scholar en la Universidad de Harvard y Special Reader en la Universidad de Los Ángeles. Actualmente se enfrenta al mayor reto de su vida: acompañar a su hija en el apasionante desafío del mundo digital.*

## **Cómo deshacerse de la culpa de los padres distraídos y transformarse en un héroe digital**

¿Qué ejemplo estás dando cuando estás pegado a Candy Crush o enviando mensajes de texto durante la cena? ¿Está su obsesión con el trabajo a toda hora destruyendo el tiempo de calidad con sus hijos? Un creciente coro de voces está amplificando el volumen de la crianza distraída. ¿Ha llegado ese memo que induce a la culpa en tu bandeja de entrada?

No estas solo. Y no eres un padre horrible.

He estado entrevistando a padres expertos en tecnología sobre cómo administran los juegos y los medios digitales en sus vidas familiares. Las publicaciones anteriores incluyen por [qué debemos descartar las reglas de tiempo de pantalla](#) , los [límites de tiempo de juego](#) que funcionan para familias reales y [cómo hacer que el tiempo de juego se convierta en tiempo familiar](#) .

No se trata solo de manejar a nuestros hijos. Los expertos coinciden en que los padres deben dar un buen ejemplo. Pero solo acumular la culpa no es particularmente útil. Aquí reviso algunas investigaciones y luego comparto lo que aprendí sobre lo que hace que los padres sean héroes digitales. Practican la empatía, no la hipocresía, valoran las rutinas por encima de las reglas y abrazan la alegría más que la culpa.

### **¿Paternidad distraída o vergüenza de los padres?**

De acuerdo con Common Sense Media, los padres de adolescentes y preadolescentes se relacionan con los medios a las [mismas tasas que sus hijos](#), un promedio de 9 horas al día. La misma encuesta también indica que el 78% de nosotros pensamos que somos buenos modelos a seguir en los medios. La mayoría de los padres parecen estar bastante cómodos estando tan comprometidos con los dispositivos como los adolescentes.

Pero la cobertura de los medios de comunicación parece intentar aumentar nuestros niveles de ansiedad. Un [titular](#) reciente en *The Atlantic* grita: "Los peligros de la crianza distraída. Cuando se trata del desarrollo de los niños, los padres deberían preocuparse menos por el tiempo de pantalla de los niños, y más sobre los suyos ". Common Sense Media se ha movilizado para " cenas sin dispositivo ", incluido un anuncio televisivo sobre la crianza de niños distraídos.

En mi familia, los teléfonos móviles y Alexa son una característica habitual de nuestras cenas familiares. Me suscribo a una política de "no tolerancia a la ignorancia" cuando debatimos temas. Buscamos hechos en Wikipedia para respaldar nuestras afirmaciones. Le pedimos a Alexa el informe del clima cuando discutimos nuestros planes de fin de semana. Compartimos fotos desde nuestros teléfonos de lo que hicimos ese día. ¿Eso me hace un padre distraído?

En [\*El arte del tiempo en pantalla\*](#) , Anya Kamenetz dedica un capítulo completo a revisar la investigación sobre dispositivos y la crianza de niños distraída. Ella concluye que la investigación es limitada y no concluyente en cuanto a si los dispositivos en manos de los padres son negativos para las familias. Los antecedentes familiares, las rutinas y las situaciones específicas son demasiado variables para hacer afirmaciones generales.

La protesta de hoy sobre la paternidad distraída puede hacer que los padres no sirvan de vergüenza. Así que abandonemos el movimiento de los dedos y la tecnología, y veamos lo que realmente funciona para que las familias reales se diviertan juntas.

### **Empatía sobre la hipocresía**

Amy Jo Kim es diseñadora de juegos, experta en todo lo digital, y autora de [\*Game Thinking\*](#) , un nuevo libro que destila estrategias probadas para diseñar excelentes productos. También es madre de una hija de 11 años que ama los juegos, el baile y su perro. Su hija le dio una placa para el día de la madre que dice "No te ocupes tanto de ganarte la vida que te olvidas de crear una vida". Amy Jo se ríe. "Ella me dio esa placa con la sonrisa más dulce y dije 'Wow, qué dulce,' ". El subtexto fue "Oh, mamá, ese es un hermoso regalo para ti para recordarte lo bueno que es tener una vida realmente ". , mamá, que nunca cierra su computadora ".

Amy Jo y su hija tienen una relación que permite este tipo de intercambio honesto. Al describir cómo su familia maneja los juegos y los medios de comunicación, Amy Jo comienza con una reflexión sobre sus propios hábitos. "Seré honesto. Cuando vamos al gimnasio, se trata tanto de sacarme de la computadora como de sacarla de ella ... Me gustaría estar más fuera de la computadora ". Ella traduce sus dificultades con la administración del tiempo a la empatía por su hija. "No estamos mirando el reloj. No quiero ser un hipócrita. Sabes, si ella quiere ver un video y limpia su habitación, no quiero vigilar eso ... No solo digo que apague su computadora y siéntese allí. Es como, ¿qué es lo que me gustaría hacer?"

### **Rutinas sobre Reglas**

Incluso los padres amantes de la tecnología no son inmunes a la culpa por la crianza distraída. Steve Isaacs, educador de Minecraft, organizador de [Minefaire](#) y padre de los jugadores, dice: "Creo que la sociedad dice que debería haber más estructura y reglas, y o bien no estoy de acuerdo o estoy un poco relajado". Lo importante es que para mí, cuando mi hija me llama la atención, le estoy prestando más atención a mi teléfono, trato de cumplir con eso ". No tiene reglas estrictas sobre los dispositivos, sino que tiene rutinas familiares donde los medios lo ayudan Manténgase conectado con sus hijas, de 15 y 18 años. "Una de nuestras buenas rutinas es que nos acostamos y vemos un episodio de un espectáculo que estamos disfrutando".

Amy Jo describe cómo configura los "sistemas y hábitos de autorregulación" para que no tenga que confiar en las reglas y el monitoreo. "Eso es parte de por qué tenemos al perro. Tienes que ir a pasear al perro. No puedes estar en tus pantallas ... si hay un atracón hay un atracón. Luego hay cosas saludables como ir al gimnasio o sacar al perro a pasear. Así que rompe ". Ella modela este mismo enfoque en su propia vida, y su hija ha venido a reflejarlo. "Ella se autogestiona mucho".

Tara Brown, empresaria de tecnología y cofundadora de Connected Camps tiene una rutina de desayuno en la que resuelve con su hijo de ocho años cómo será su día. Esto incluye discutir lo que es importante, como la higiene personal, la alimentación saludable y otras responsabilidades, y hacer una lista de las cosas que debe cumplir para el día. "Solía hacer la lista para él. Lo discutiríamos, pero lo escribiría por él. Funciona mejor que lo esté escribiendo. Él sabe lo que necesita hacer ". El verano pasado tuvieron un proceso diferente en el que ganó puntos por tiempo de pantalla. Funcionó, pero "Era mucho trabajo para nosotros gestionar .... No pude soportarlo más ".

La clave es que los padres se sintieron más felices y más sincronizados cuando compartieron rituales y rutinas y no tuvieron que monitorear y hacer cumplir las reglas. [Jim Pike](#) , otro destacado educador de Minecraft lo resume. "En el segundo momento en que empezamos a poner reglas, esto hará que la vida de todos sea más difícil". Así como la hija de Amy Jo le recuerda lo que contribuye a una vida significativa, el hijo de siete años de Jim también lo ayuda a establecer prioridades. "Él me va a atrapar. Él dirá: 'Papá, se supone que debes bajarte ahora. Es la hora de cenar.'"

### **Alegría sobre la culpa**

Amy Jo reflexiona sobre sus propias estrategias para mantener un equilibrio saludable y desconectarse de la computadora. "Me doy un objeto brillante brillante" como ir al gimnasio. Si la familia necesita limpiar la casa, tocarán música alta y se darán veinte minutos para ver qué pueden lograr ". Las tareas domésticas y el ejercicio pueden ser agradables, no una píldora amarga. Y de vez en cuando se emborrachan con una serie de películas o un juego. "Cuando se trata de Zelda, todas las apuestas están apagadas".

Al igual que podría tomar una pequeña charla o un nuevo atuendo de entrenamiento para llevarnos al gimnasio, los niños también pueden necesitar un recordatorio de cuán divertidas son las actividades sin juegos. Tara nota que a su hijo le encantan los juegos, pero también le gustan muchas otras actividades como hornear y cultivar un huerto. "Se le debe recordar que estas son cosas que le gusta hacer". Su lista diaria ayuda con eso, al igual que el propio compromiso de Tara de mantener un equilibrio saludable de actividades. A Tara le gusta más leer en estos días, y su hijo también es un ávido lector. Leen juntos todas las noches.

Jim dice: "Si me doy cuenta de que mis hijos están en YouTube demasiado tiempo, sugeriré otra actividad que sé que les gusta más. Iremos al parque, iremos a caminar o jugaremos un juego de mesa ... Vamos a derrotar a los Legos o Beyblades ". El entusiasmo alegre de Jim por todas estas actividades es contagioso. No es de extrañar que sea un héroe digital tanto para sus estudiantes como para sus propios hijos.

## **ADOLESCENTES DIGITALES: ¿Hay que preocuparse?**

***La Vanguardia. tendencias, 23 de enero de 2019***

Los adolescentes miran tanto las pantallas como estas los miran a ellos. Mirar y ser mirados, parece ser la "ley" máxima en la nueva realidad digital. En otra investigación (Bullying. Una falsa salida para los adolescentes. Ned, 2016), ya situamos el pánico generalizado que produce la figura del *missing out*, ese que está al margen del circuito del reconocimiento, el llamado friki, como potencial víctima del acoso grupal. Los expertos lo denominan FOMO (Fear of Missing Out) para referirse a esa sensación de exclusión social que produce, para muchos, el sentirse fuera de la pertenencia a esa comunidad.

De hecho, lo que esa investigación nos mostró, y que los datos más recientes como el informe reciente de la FAD confirman, es el poder de la angustia para crear lazos, en especial en una época en que los adolescentes se encuentran más huérfanos de referencias adultas por el eclipse de las figuras de autoridad. Una forma de combatir esa angustia es

su pertenencia a los grupos y las comunidades presenciales o virtuales. Quedar fuera de ellas tiene sus consecuencias.

Es por ello que la reiteración permanente de esa demanda de reconocimiento se manifiesta, a veces, en una alienación a ese otro digital que puede resultar muy imperativo: notificaciones, likes, mensajes. Algunos datos ya nos hablan incluso de adolescentes que se operan de la dentadura, la cara o los pechos para salir perfectos en esas selfies que se suben a la red. Lo que algunos autores han llamado la dismorfia Snapchat, en alusión a la red que precedió al Instagram stories.

Búsqueda de reconocimiento como modo de lograr una inscripción en el otro, un lugar bajo el sol digital, astro cada vez más presente en sus vidas. Pero también, la satisfacción de mirar y gozar (consumo porno online, aumento apuestas online,) e incluso de satisfacer la crueldad (ciberbullying). Todo ello va configurando una nueva subjetividad, donde intimidad, amistad, éxito, saber, son términos en constante revisión.

Nada que no formase parte de la adolescencia misma, salvo que lo digital exagera las pasiones, especialmente la narcisista alimentando el postureo. Junto a esto, el contrapeso de las invenciones y creaciones con nuevos vínculos colectivos como novedades más interesantes.

La pregunta sigue en el aire: nosotros, los adultos, ¿tenemos propuestas alternativas -no excluyentes- para hacer cosas con ellos? O ¿seguiremos mirándolos fascinados, haciendo lo mismo o lamentándonos de cómo han crecido y se han perdido en las redes?

**ARTIKULUA Jose Ramón Ubieta idatzi du LA VANGUARDIA egunkarian.**