

HERNÁN NAVARRO

¿CÓMO TE FUE HOY EN INTERNET?



**GUÍA PARA ACOMPAÑAR LA EDUCACIÓN DIGITAL
DE HIJAS E HIJOS**

HERNÁN NAVARRO

¿CÓMO TE FUE HOY EN INTERNET?

**GUÍA PARA ACOMPAÑAR LA EDUCACIÓN DIGITAL
DE HIJAS E HIJOS**



*A la memoria de mi padre, Ricardo, y de mis
abuelos Osvaldo y Angelita, cuyas vidas,
enseñanzas y silencios siguen guiando cada
paso que doy.*

*A Dios, por la fuerza en los días difíciles y la luz
para seguir este camino.*

*A mi familia —mi mamá Miriam y mi hermana
Nadia— por ser refugio, sostén y raíz.*

*A Lola, mi compañera de cuatro patas, que me
recuerda todos los días lo que es el amor
incondicional.*

*Al equipo de Grooming Argentina, que convirtió
una causa en un movimiento y un movimiento
en una misión.*

Introducción

En 2019, al finalizar una presentación en un teatro de la ciudad de General Cabrera, provincia de Córdoba, se me acercó una señora mayor para hablarme. Me confesó que no me conocía ni estaba familiarizada con ninguno de los temas expuestos. Según sus palabras, era “una abuela de otra época” y solo había asistido al evento para acompañar a su hija. Sin embargo, insistió en que tenía algo importante que decirme. Y vaya si lo fue: tanto, que esta introducción está dedicada a la voz de esa abuela y de tantas otras que, con su sabiduría, iluminan nuestros caminos.

Me dijo: “Yo no tenía ni la más mínima idea de todo esto de Internet. En mi época, las pantallas, eran ‘la caja boba’ (refiriéndose a la televisión), así que imagínese lo alejada que estoy de todo lo que contó. Pero déjeme decirle algo que quizá le sirva: hoy entré por esa puerta de una manera y me voy por la misma puerta completamente distinta. Me voy transformada, porque entendí que, si no incorporo herramientas y me involucro, no voy a tener armas para cuidar justamente a quien más amo: mi nieta”.

Ese mensaje, simple, contundente y poderoso, condensa el desafío más urgente que enfrenta hoy el mundo adulto. Nos obliga a reconocer que el mundo digital es parte ineludible de nuestra vida, y al mismo tiempo nos recuerda que nunca es tarde para aprender, involucrarnos y ocupar el lugar que nos corresponde. En esa decisión

no solo está nuestro propio conocimiento, sino la protección y el bienestar de las nuevas generaciones.

¿Quién iba a imaginar que poco después el mundo cambiaría drásticamente? La pandemia generó un cambio de paradigma, marcó un antes y un después en la vida digital, acelerando una transformación que hoy define nuestra vida cotidiana.

Este libro nace de la necesidad de comprender ese cambio y de acompañar a niñas, niños y adolescentes en una esfera digital que, aunque omnipresente, sigue siendo para muchos adultos una dimensión desconocida. Un universo paralelo que coexiste con la realidad tangible, pero que a menudo parece inaccesible, con códigos propios y dinámicas que escapan a nuestra comprensión.

La idea no es solo advertir sobre los peligros, sino también reconocer oportunidades e identificar herramientas para encontrar un punto de equilibrio entre lo negativo y lo positivo: una especie de “yin yang” digital. Porque el ecosistema de Internet no es intrínsecamente bueno ni malo; su impacto depende, en última instancia, del posicionamiento que asumamos y del uso que le demos.

Quiero detenerme en algo personal. Cuando casi nadie hablaba de *grooming* en el mundo —cuando ni las familias, ni las escuelas, ni las fuerzas de seguridad, ni los sistemas judiciales dimensionaban la gravedad de este delito— decidí fundar Grooming Argentina, la primera organización no gubernamental del mundo dedicada exclusivamente a la lucha contra el *grooming*. Lo hicimos (y lo seguimos haciendo) porque detrás de cada caso hay un proceso devastador, silencioso, emocionalmente corrosivo, perturbador; en definitiva: atroz. Un proceso donde el agresor prepara, cuida,

contiene, escucha... para traicionar. Un proceso que desarma emocionalmente a una víctima en pleno desarrollo. Un proceso que termina consolidando lo que hoy entiendo y defino como el secuestro emocional.

Desde Grooming Argentina trabajamos sobre tres ejes que se sostienen entre sí. El primero es la prevención, el corazón de nuestra labor, realizando jornadas de capacitación, entrenamientos y formación continua en escuelas para alumnado, familias y docentes, y formamos a fuerzas de seguridad y operadores judiciales, así como a diferentes organismos vinculados a la protección de derechos de niñas, niños y adolescentes. El segundo es la asistencia: acompañamos a víctimas y a sus familias frente a situaciones de violencia sexual mediante el entorno digital, articulando con la Policía Federal Argentina y con el sistema de justicia para garantizar sus derechos. Y el tercero es la incidencia: desarrollamos políticas públicas, diseñamos normativa relacionada, promovemos campañas de sensibilización y concientización, y construimos herramientas y guías en articulación con la industria tecnológica y aliados como el Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados de Estados Unidos (NCMEC). Uno de los casos que más nos marcó, y que retomaré más adelante en este libro, fue el de Ornella. Ella fue víctima de *grooming* durante seis años, desde sus 10 hasta sus 16, cuando logró pedir ayuda por primera vez y nos contactó desde Grooming Argentina. El proceso, sin embargo, se extendió hasta sus 18 años. Su historia transformó nuestra forma de trabajar y, entre otras cosas, fue la que me llevó a impulsar la creación de GAPP, nuestra aplicación gratuita para de reportes en tiempo real. Su voz,

que el lector escuchará en sus propias palabras más adelante, condensa todo lo que este libro intenta nombrar.

Hoy, en 2026 —año de publicación de este libro—, nos descubrimos en un umbral histórico sin precedentes. Somos las últimas generaciones que guardan en su memoria el eco del mundo sin inteligencia artificial, y esa frontera nos otorga una responsabilidad inédita: ser el puente entre lo analógico y lo algorítmico. Este libro no pretende ser solo un manual y una radiografía de la actualidad: es una cartografía que invita a explorar y navegar la salud digital y la protección de quien más queremos. A través de casos reales y concretos, estándares actuales de seguridad internacional globales y estrategias de acompañamiento, buscaremos transformar el miedo en criterio, construyendo en familia las herramientas necesarias para decidir con libertad en un territorio diseñado para la captación.

Analizaremos las capas más profundas del entorno digital, desde la superficie hasta las sombras de la Deep y la Dark Web. Allí opera la pedofilia, redes criminales de explotación sexual de niñas, niños y adolescentes, que hoy constituyen la segunda economía ilícita más grande del mundo, solo superada por el narcotráfico.

Revisaremos los últimos datos duros de la realidad y exploraremos las tendencias que, año tras año, se manifiestan como mutaciones o nuevas formas de violencia. A este escenario se suma la irrupción de la inteligencia artificial Generativa (Gen AI), una tecnología que, si bien ofrece horizontes creativos, se ha convertido en el arma más sofisticada para la creación de nuevas violencias sintéticas y

manipulaciones que desafían nuestra capacidad de distinguir lo real de lo fabricado.

Mi deseo es que, al terminar este libro, no solo cuentes con un botiquín de primeros auxilios digitales, sino con un GPS que permita orientarte en la vida digital con mayor confianza y criterio. Que hayas incorporado herramientas clave para un mundo que muchas veces sentimos ajeno, transitar el entorno digital de manera más segura y fomentar una convivencia familiar más saludable y presente.

Aspiro a que desarrolles criterios sólidos anclados en decisiones informadas, que puedas identificar y prevenir situaciones de riesgo y vulneraciones de derechos en Internet, y que sientas la seguridad necesaria para guiar y acompañar a tus hijos e hijas en su crianza digital.

También vas a poder adquirir conocimientos relacionados a cómo actuar frente a una situación de violencia digital, no solo desde el punto de vista técnico, sino también desde lo conductual. Las niñas, niños y adolescentes nos dicen con frecuencia en sus testimonios que no acuden a mamá, papa o un referente afectivo porque sienten y piensan que no los van a poder ayudar porque desconocen el mundo digital. Esa desconexión nos interpela y nos obliga a despertar de la anestesia digital en la que muchas veces nos encontramos.

Necesitamos recuperar el equilibrio: estar igual de presentes en la vida digital que en la vida física, porque, en definitiva, “alerta spoiler”, se trata del mismo mundo.

La brecha digital no es solo una cuestión de acceso a la tecnología. Es, fundamentalmente, una brecha de confianza,

comunicación y guía; un abismo que solo podremos cruzar con mayor presencia, educación y conciencia.

Sin embargo, quiero que sepas algo antes de continuar. Quiero ser muy honesto: este libro no busca asustarte, pero sí interpelarte. Es probable que, al avanzar, incluso te incomode, y está bien que así sea. Entiendo la incomodidad como una parte real y necesaria de toda transformación. Es posible que te enfrentes a verdades que preferirías no conocer o te cuestiones si hiciste lo suficiente hasta ahora. Esa incomodidad es necesaria, porque la realidad es que, en Internet, un minuto puede ser suficiente para que la vida de tu hijo o hija cambie para siempre. Un solo clic, una conversación aparentemente inofensiva o una imagen enviada en confianza pueden abrir la puerta al delito más devastador que afecta a niñas, niños y adolescentes en este entorno, dejando una huella imborrable en su campo emocional, al punto de fracturar su proyecto de vida.

Este libro te brindará los recursos y herramientas para comprender cómo operan estas dinámicas y fortalecer el cuidado digital de tu familia. También te mostrará aquello que muchas veces no queremos ver ni oír, pero que debemos enfrentar (aun con miedo). Porque lo que sucede en la vida digital no es virtual: es real. Es el escenario donde millones de niñas, niños y adolescentes crecen, juegan, se relacionan y construyen sus vínculos, pero donde, lamentablemente, también pueden ser lastimados. Esta lectura cambiará para siempre tu percepción sobre Internet y la protección de tus hijos en Internet.

Este libro no busca imponer respuestas, sino abrir caminos. Si al terminarlo sentís que has incorporado herramientas para acompañar mejor a tus hijos e hijas en el vertiginoso viaje de su vida digital, que podés tomar decisiones más informadas o que simplemente te animás a hablar de estos temas en familia, entonces habremos logrado algo importante. Porque su protección en Internet no es solo una tarea de especialistas: es una responsabilidad compartida que involucra a toda la sociedad.

Estamos frente a un enemigo invisible e intangible que tiene la copia de la llave de nuestros hogares y puede ingresar a cualquier hora, en cualquier momento, a través de una simple conexión wifi. La ciberseguridad ya no es una opción técnica, sino un imperativo ético y social: debemos blindar nuestros hogares. Solo a través de una conciencia colectiva y una vigilancia activa podremos arrebatárle el control a quienes pretenden convertir nuestra intimidad en su campo de batalla.

El crimen organizado instalado en este ecosistema vino a cambiar el paradigma de todo lo conocido hasta ahora. Nos mostró que aquella preocupación que comenzaba cuando nuestros hijos salían de casa hoy debe resignificarse también de la puerta para adentro. Porque ahora el peligro no espera afuera: puede estar sentado en el living, sin que nadie lo note a simple vista.

Estoy convencido de que este libro le devolverá al mundo adulto la capacidad de ocupar y sostener el lugar que nunca debió abandonar. Porque hoy, en materia digital, se ha instalado una premisa inquietante: los hijos parecen ser los padres. Y es hora de revertirla.

Es hora de que el mundo adulto recupere la brújula, la presencia y la autoridad afectiva que la era digital nos arrebató casi sin darnos

cuenta. Nuestros hijos e hijas no necesitan que sepamos todo: necesitan que estemos. Que volvamos a ser faro, criterio y refugio en un entorno que no perdona la ausencia.

Si logramos volver a ocupar el lugar que nos corresponde, habremos dado el paso más importante para protegerlos en el único mundo que existe: el real —físico y digital a la vez—.

Spoiler final: este no es un libro de tecnología que les habla a los dispositivos. Es un libro que les habla a las personas.

Capítulo 1

La falacia de los dos mundos: ¿mundo real vs. mundo digital?

Durante años, hemos vivido con la creencia de que existen dos mundos: el real y el virtual. Debemos dejar de pensar lo digital y lo físico como mundos separados. Esta percepción errónea nos ha llevado a subestimar el impacto de lo que sucede en Internet y a creer que lo digital es una especie de realidad paralela, sin consecuencias tangibles, donde las acciones se atenúan o suavizan.

Muchos adultos todavía piensan en Internet como un espacio al que “se entra” cuando nos conectamos al wifi o activamos los datos móviles. Pero esta idea es tan equivocada como pensar que solo estamos siendo parte del mundo cuando salimos de casa. Internet no es un destino, sino un ambiente que habitamos constantemente, como el aire que respiramos: no siempre somos conscientes de su presencia, pero está ahí, influyendo directamente en nuestra vida las 24 horas.

A partir de la pandemia, el término “virtual” se acuñó con mayor fuerza en el imaginario colectivo, pero lejos de aclarar, continuó arrojando un resultado problemático: siguió confundiendo y consolidó una perspectiva desacertada y contraria a la realidad.

Según la RAE, “virtual” es aquello que tiene existencia aparente pero no real. Esa definición es insuficiente, inexacta, ambigua y, sobre todo, contraria a los hechos.

En Internet, los vínculos son reales, las amenazas son reales, las emociones son reales. Nada de lo que ocurre en este entorno es “aparente” o “ficticio”. Todo lo que sucede en Internet es real, para nada virtual. Sus consecuencias no están en suspenso: se materializan en lo cotidiano, en lo afectivo, en lo físico. El entorno digital no es una simulación; es una prolongación del mundo que habitamos. Por eso, en este libro no habrá prefijos como “ciber”, en alusión al ciberespacio, ni expresiones como “en línea”, porque considero que ambas siguen aportando confusión y no reflejan con fidelidad la realidad que habitamos.

Hablar de “ecosistema de Internet” o “entorno digital” es mucho más preciso y concreto. Son expresiones que reconocen que no estamos frente a un espacio paralelo ni ante un estado de conexión intermitente, sino en un territorio que habitamos de forma constante. De ahí que propongo la urgente necesidad de repensar el lenguaje, porque las palabras que utilizamos no solo denotan: también connotan, crean marcos de sentido, construyen realidades, escenarios y moldean nuestra forma de entender el mundo. Nombrar bien es el primer paso para ver con perspicuidad. Y solo cuando vemos con perspicuidad, podemos actuar con mayor responsabilidad.

INTERNET COMO TERRITORIO: UN ECOSISTEMA EN CONSTANTE EVOLUCIÓN

Para entender qué es Internet hoy, debemos dejar de pensarlo como una simple red de información y comenzar a verlo como un territorio que habitamos, no solo como un lugar al que nos conectamos. Un entorno en el que nos relacionamos, estudiamos, jugamos, aprendemos, trabajamos y también nos exponemos. Un ecosistema con sus propias dinámicas, habitantes, normas de conducta y conflictos. No es solo un sistema de cables, servidores y pantallas: es un entorno en el que vivimos cada vez más. Y como cualquier entorno, tiene habitantes (ciudadanos y ciudadanas digitales), normas (leyes y términos de uso), culturas y subculturas (comunidades, códigos, lenguajes) y conflictos (desinformación, posverdad, suplantación de identidad, falta de educación digital, delitos).

Podríamos hacer la siguiente comparación: así como una ciudad está formada por barrios con dinámicas distintas, Internet tiene espacios diversos, cada uno con sus propias reglas y formas de convivencia. Hay zonas seguras y zonas peligrosas, espacios públicos y privados, lugares abiertos y otros restringidos. Pero todos forman parte de un mismo ecosistema.

Habitar Internet es formar parte de un nuevo tipo de ciudadanía. Una que no se define por la geografía, sino por la conexión. Una identidad que no se limita al DNI, sino que también se juega en un perfil, una contraseña, una interacción, o una foto que subimos. Integrar la ciudadanía digital no es usar tecnología: es habitar un entorno con derechos, responsabilidades y consecuencias.

En este nuevo territorio, la ciudadanía digital no se limita a tener acceso a dispositivos o plataformas: implica comprender que vivimos en un entorno donde convergen lo público y lo privado, lo íntimo y lo

social, lo doméstico y lo global. Esa convergencia digital transforma nuestras convivencias: modifica cómo nos relacionamos, cómo nos informamos, cómo construimos identidad y cómo ejercemos derechos y responsabilidades. Más adelante profundizaremos en estas dimensiones —ciudadanía, convergencia y convivencia digital— porque son las claves para entender no solo cómo habitamos Internet, sino cómo Internet nos habita.

Como señaló el papa Francisco, la convergencia entre los saberes científicos y tecnológicos está borrando la vieja frontera entre lo “virtual” y lo “real”. Esa observación nos recuerda que ya no podemos pensar en dos mundos separados: la vida digital y la vida fuera de las pantallas forman un mismo territorio que habitamos y donde convivimos. Y es, justamente, en esa convergencia donde se juega nuestra ciudadanía y nuestra convivencia digital.

Internet no es una superficie plana: es un ecosistema con distintas profundidades, con capas, algunas visibles y otras ocultas. Para comprender su estructura, podemos dividirla en tres capas principales: la *Surface Web* o Internet Superficial, la *Deep Web* o Internet Profunda, y la *Dark Web* o Internet Oscura.

Veamos de qué se trata cada una:

- ***Surface Web:*** Es la capa más visible y accesible de Internet, donde interactuamos a diario. Aquí se encuentran los buscadores tradicionales, las redes sociales, las plataformas de contenido y los sitios web indexados como Google. Es el “barrio principal” de la ciudad digital: todo parece a la vista, ordenado y diseñado para quienes habitan ese entorno cotidianamente.

- **Deep Web:** Es una capa menos accesible, pero esencial para el funcionamiento del ecosistema digital. En esta zona residen bases de datos académicas, gubernamentales y bancarias; foros cerrados; documentos protegidos; y sistemas que no están indexados por los motores de búsqueda tradicionales. No se trata de un espacio necesariamente peligroso, pero sí más invisible, complejo y sombrío.
- **Dark Web:** Es la zona más profunda, lúgubre y opaca de Internet. Su acceso está restringido y requiere navegadores específicos como Tor. Allí proliferan mercados clandestinos, redes criminales, tráfico de datos, armas, drogas, y, lo más alarmante: material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes, conocido —y mal llamado— como “pornografía infantil”. Es el subsuelo más oscuro del ecosistema de Internet: anónimo, cifrado y, muchas veces, incontrolable. Un lugar donde las reglas se desvanecen y el delito encuentra refugio en la invisibilidad.

Y mientras más lejos estamos de su inteligibilidad, más cerca estamos de la vulnerabilidad. Cuanto más profunda es la capa, más superficial es nuestra comprensión. La *Dark Web* no es peligrosa solamente porque exista: es peligrosa porque la mayoría no sabe que existe, ni cómo opera, ni cómo impacta en la vida de quienes nunca entraron allí.

Hago una aclaración: si bien algunos especialistas identifican hasta ocho capas dentro del entramado digital, en este libro me enfocaré en estas tres —*Surface Web*, *Deep Web* y *Dark Web*— porque son

las más representativas y comprensibles para explicar las lógicas de acceso, visibilidad y riesgo. Esta clasificación nos permite acercar un sistema complejo de forma clara, sin caer en tecnicismos que alejan en lugar de aproximar.

En los encuentros con niñas, niños y adolescentes trabajamos con una imagen clara: comparamos Internet con un océano. La superficie es la parte que todos ven y recorren con relativa facilidad. Pero si bajamos más, encontramos zonas profundas y oscuras, donde la luz del conocimiento y la transparencia no llegan. Cuanto más descendemos, más difícil es orientarse y mayor es el riesgo de encontrarnos con lo desconocido y, en consecuencia, con el peligro inminente.

Sin embargo, lo que no vemos no deja de existir. Y lo que no comprendemos puede afectarnos incluso más profundamente. Por eso, educarnos sobre las capas de Internet no es un detalle técnico: es una forma urgente y concreta de prevención.

Nadie puede enseñar a nadar a otro justo en el momento en que se está ahogando. Por eso, es fundamental tomar las medidas necesarias y recibir la formación adecuada antes de lanzarnos al agua. Cuando decidimos nadar en las aguas digitales, necesitamos capacitación específica, herramientas concretas y claras, sumado a los elementos necesarios para hacerlo de forma segura.

Al igual que en el océano, en el mar o en el río, un salvavidas puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Este libro planea convertirse en ese salvavidas digital: una guía que nos brinde la seguridad de saber que podemos nadar sin vivir con el miedo constante de ahogarnos. Internet es un espacio sin límites físicos, un territorio sin fronteras, con reglas cambiantes, pero con reglas.

Aunque muchas veces se lo percibe como un mundo sin dueño, está gobernado por algoritmos, regulaciones y normas invisibles que afectan a diario la experiencia de quienes lo habitan; especialmente con quienes tienen mayor grado de vulnerabilidad: niñas, niños y adolescentes, sujetos de especial protección que, por naturaleza, son los más expuestos y vulnerables en este territorio sin fronteras.

Pensemos en la siguiente comparación: en una ciudad existen leyes, normas de convivencia y zonas con diferentes niveles de seguridad. En Internet ocurre lo mismo: hay plataformas con regulaciones estrictas y otras más permisivas; hay espacios protegidos y zonas donde reina la impunidad. Pero, a diferencia de un país con un gobierno definido, en Internet no existe un “Estado Digital” ni una “Organización de los Estados Digitales” (spoiler reiterativo: no existe).

Esto nos lleva a plantearnos una pregunta clave: entonces, ¿quién gobierna Internet? La respuesta, como casi todo en este entorno, está lejos de ser simple. No existe una única entidad que lo regule todo. En lugar de un poder centralizado, Internet es un territorio fragmentado, donde cada plataforma impone sus propias reglas y cada país intenta ejercer control sobre una red que, por naturaleza, fue concebida bajo el principio de neutralidad y no reconoce fronteras.

La pregunta no es solo quién gobierna, sino: ¿a quién le pedimos explicaciones cuando algo falla? Y, en la mayoría de los casos, la respuesta es tan simple como escalofriante: a nadie. De modo que se impone otra pregunta crucial: ¿cómo habitamos este territorio?

Así como en el mundo físico necesitamos educación cívica para ser ciudadanos responsables, en Internet necesitamos educación digital

para desenvolvernos con pensamento crítico, ferramentas de ciberseguridade e capacidade de discernimento. Porque sin esa formación, no solo no advertiremos el peligro: lo vamos a tener encima sin darnos cuenta.

Pero también es cierto que no todas las personas tienen las mismas habilidades, y eso genera una enorme brecha digital. Una brecha que no es solo técnica: es cultural, emocional y social, donde se abre un falso *versus*: de un lado, el mundo adulto que incurre en una percepción equivocada de seguridad —algo así como una falsa ilusión de control basada en creer que, por habitar el mismo espacio físico que sus hijos, no hay peligro *in situ*; y del otro, niñas, niños y adolescentes que no logran identificar de quién deben cuidarse, y mucho menos cómo hacerlo.

Pensemos, entonces: si aceptamos que Internet es un territorio que habitamos a diario, educarnos para movernos en él se vuelve tan esencial como aprender a cruzar la calle o manejar dinero.

Internet no crea la violencia: la amplifica. La educación digital integral no es un extra, es una urgencia.

Porque donde hay desconexión del conocimiento, hay peligro. Y donde el mundo adulto no logra ver el riesgo, las infancias quedan solas, en medio de una autopista: sin señales, sin frenos y sin acompañamiento.

LA PRIMERA CONEXIÓN: INFANCIAS QUE SE EMANCIPAN DIGITALMENTE

Mucha gente habita Internet a diario, pero no entiende realmente cómo funciona. No sabe qué pasa con sus datos, no comprende los algoritmos que moldean su experiencia, no reconoce los riesgos ni

conoce sus derechos en el entorno digital. El resultado de esta falta de formación —y con una mirada en clave de protección— es lo que podemos llamar orfandad digital: millones de personas, especialmente niñas, niños y adolescentes, están creciendo en un ecosistema que no entienden y para el que nadie los preparó.

Esto se vuelve especialmente crítico cuando hablamos del primer celular. Cuando un adulto enseña a manejar un auto, explica cada componente, advierte sobre los riesgos, acompaña en la práctica. Pero cuando entrega un celular, ¿hace lo mismo? ¿Asume ese mismo rol de guía? ¿Es equiparable darle un celular a un hijo con entregarle las llaves de un automóvil? ¿Le damos instrucciones, advertencias, consejos de uso? ¿Sabemos siquiera cómo funciona ese “vehículo digital” que le estamos poniendo en las manos? Porque el auto se mueve por las decisiones que toma el conductor a través de sus manos y su cerebro. Con el celular sucede lo mismo: la responsabilidad de lo que ocurre también recae en quien lo maneja.

Los últimos datos recabados por Grooming Argentina en nuestro país, basados en 4.213 testimonios de niñas, niños y adolescentes de entre 9 y 17 años, revelan que 4 de cada 10 acceden a su primer dispositivo móvil propio antes de los 9 años. Argentina es el país de América Latina donde ese acceso ocurre con mayor anticipación. Pero el dato más alarmante es otro: 6 de cada 10 niñas, niños y adolescentes hablan con personas desconocidas en Internet.

Cuando más de la mitad de las infancias y adolescencias habla con personas desconocidas en Internet, ya no estamos frente a una estadística: estamos frente a una realidad que interpela, sacude y exige respuestas imperativas. Porque el problema no es solo el

acceso prematuro, sino la falta de herramientas para discernir entre lo seguro y lo peligroso, entre el juego y la amenaza.

Un niño accede a su primer dispositivo móvil propio y no solo empieza a comunicarse con otras personas: comienza a construir su identidad digital. Desde ese momento, ese niño o niña “nace digitalmente”. Se crea una identidad digital que lo acompañará —y lo condicionará— por el resto de su vida. Hoy son los dispositivos —y no los padres— los que organizan las rutinas y actividades de las infancias.

¿Qué pasaría si en ese “nacimiento digital” falseáramos sus datos? Sería, ni más ni menos, como truchar un DNI o un pasaporte. Ahora, ¿qué sucede cuando esa identidad digital que ayudamos a crear nace desprotegida? Le estaríamos entregando, por ejemplo, a la IA, el material necesario para replicarlos. Estamos regalando la materia prima de su privacidad. Cada foto, cada audio de un niño subido sin criterio a la red es combustible para algoritmos capaces de clonar su identidad en segundos. Si les permitimos habitar plataformas bajo una mentira, los dejamos vulnerables a una suplantación de identidad que ellos mismos no sabrán distinguir. Si la premisa es falsa, todo lo demás es falso. En este nuevo escenario, no saber quién es quién no es una falla del sistema: es la herramienta más poderosa de quienes buscan dañar.

Pero eso es exactamente lo que ocurre hoy cada vez que un niño o niña crea una cuenta en una red social: lo hace, casi siempre, desde una identidad falsa. La edad mínima legal para crear una cuenta —y con ella, una identidad digital— es de 13 años. Ese límite no es caprichoso: surge del estándar internacional fijado por la ley

COPPA de Estados Unidos, que prohíbe a las plataformas recopilar datos de personas menores de 13 años sin consentimiento parental.

La imagen digital se ha convertido en la señal de identidad por la que una persona es reconocida en Internet. Todo lo que hacemos en Internet es una extensión de nosotros mismos. La identidad digital es un derecho. Y cuando existan conflictos entre los derechos e intereses de niñas, niños y adolescentes frente a otros derechos igualmente legítimos, siempre prevalecerán los primeros. Esta prioridad, sin embargo, es burlada sistemáticamente. Y lo más grave: no lo hacen solos. Lo hacen convalidados —y muchas veces asistidos— por el propio mundo adulto.

Entonces, llegamos a una conclusión incómoda: ese “nacimiento” digital es falso. Peor aún: no sucede en soledad. Está respaldado por el mundo adulto. Nos convertimos, como sociedad, en cómplices silenciosos de esa falsedad.

Sería como aceptar, sin inmutarnos, que en el Registro Civil nos entregaran el documento nacional de identidad de nuestro hijo adulterado y aun así salir felices porque “ya es un ciudadano legal”.

Me pregunto con qué autoridad ética o moral miramos a los ojos a nuestros hijos para pedirles que no nos mientan, si fuimos nosotros quienes los ayudamos a crear una identidad digital basada en una mentira. ¿Le compraríamos un auto a nuestro hijo con los papeles truchos, sabiendo que no está habilitado para manejar y que puede poner en riesgo su vida y la de otros? Seguramente, la respuesta mayoritaria sería un no rotundo. Entonces, ¿por qué lo hacemos con su identidad digital?

En lo físico, en ese mundo que llamamos erróneamente real, nos escandaliza la ilegalidad. En lo digital, la normalizamos. Pero los

riesgos, en muchos casos, son los mismos... o incluso peores.

Y aquí es donde nace lo que podríamos llamar, con cierta ironía, la verdadera “emancipación digital”: ese acto en que el mundo adulto, al entregar un dispositivo, suelta simbólicamente la mano de sus hijos e hijas. No lo olvidemos: el celular y las pantallas no son juguetes. No se trata solo de darle un teléfono. Se trata de autorizarle una autonomía para la que quizás no está preparado, en un entorno que nosotros mismos no terminamos de comprender. Si no sabemos cómo acompañar, no estamos emancipando: estamos dejando solos a quienes más necesitan de nuestra presencia.

Es casi como un copiloto que se quedó sin GPS: desorientado, sin herramientas, sin dirección. Cuando el copiloto no puede guiar, quien está al volante queda solo frente al riesgo.

Pero aún estamos a tiempo de volver a subirnos al auto, recargar el GPS y ser esa guía presente, empática y amorosa que nuestros hijos necesitan. Porque acompañar no es controlarlos: es enseñarles a manejar con autonomía, pero con conciencia, cuidado y presencia, desde un rol humano, y verdaderamente comprometido.

LA VERIFICACIÓN DE EDAD: ¿PROTECCIÓN O NUEVA VULNERABILIDAD?

La verificación de edad se ha convertido en uno de los grandes debates regulatorios del entorno digital contemporáneo. Gobiernos y plataformas buscan impedir que niñas, niños y adolescentes accedan a contenidos vinculados con la violencia sexual, el juego o la pornografía. Para lograrlo, comenzaron a proliferar soluciones basadas en la identificación directa del usuario: carga del documento de identidad, reconocimiento facial o validaciones biométricas.

Sin embargo, esta lógica no es nueva. Ya en 1998, la ley COPPA (por las siglas de Children's Online Privacy Protection Act, una ley federal de Estados Unidos), en ese país intentó restringir el acceso a determinadas plataformas mediante mecanismos de consentimiento parental. El resultado fue una evasión masiva y sistemática: millones de adolescentes simplemente falsearon su edad para ingresar. La norma trasladó la responsabilidad a las familias, pero no modificó la arquitectura del sistema. La prohibición formal no alteró la práctica real.

Tampoco los sistemas automáticos de moderación o los *chatbots* —(programas que interactúan mediante lenguaje natural) diseñados para detectar conductas inapropiadas— lograron resolver el problema de fondo. El *grooming* y la captación no operan únicamente en el plano del contenido, sino en la dimensión relacional. La manipulación emocional, la construcción de confianza y la simulación de identidad exceden cualquier algoritmo preprogramado. La tecnología puede detectar palabras, pero no siempre comprende vínculos.

Frente a estos antecedentes, la verificación biométrica aparece como la nueva promesa tecnológica, pero introduce una tensión profunda entre protección y privacidad. Crear enormes bases de datos con documentos personales o información biométrica amplía la superficie de ataque para el crimen organizado, y consolida una lógica de vigilancia permanente difícilmente compatible con los principios de una sociedad democrática. La historia reciente demuestra que ninguna base de datos es completamente invulnerable. Existe un riesgo que no puede ser ignorado: que el remedio termine siendo peor que la enfermedad.

Este estancamiento regulatorio suele apoyarse en una falsa dicotomía: seguridad total con pérdida de privacidad o libertad absoluta con riesgos para niñas, niños y adolescentes. Sin embargo, el debate técnico demuestra que esa oposición es simplista. Existen arquitecturas como los sistemas de validación “doble ciego”, donde la identidad se desacopla de la prueba de edad y la plataforma recibe únicamente un *token* de verificación sin acceder a datos personales ni generar bases centralizadas. Estas experiencias muestran que la discusión debería girar en torno a cómo diseñar sistemas que reduzcan la acumulación de datos sensibles. El problema no es la tecnología en sí, sino el modelo de implementación y la lógica de concentración sobre la que se construye.

En respuesta a esta tensión, comienzan a explorarse modelos inspirados en la lógica del *blockchain* (un sistema de registro distribuido que almacena información de manera descentralizada, segura y verificable sin depender de una autoridad central) y la criptografía avanzada (conjunto de técnicas matemáticas que permiten proteger información, garantizar su integridad y verificar identidades sin exponer los datos), que proponen un cambio de enfoque relevante. En lugar de concentrar documentos y datos biométricos en servidores centralizados, estas arquitecturas permiten generar credenciales digitales verificables bajo control del propio usuario. Así, una persona puede acreditar que cumple una condición, por ejemplo: ser mayor de edad, sin revelar su identidad ni transferir su información personal. El sistema deja de preguntar quién sos para limitarse a verificar si cumplís con el requisito.

Si se avanza hacia esquemas de verificación, la prioridad debería asentarse en sistemas descentralizados que acumulen un mínimo de información sensible y eviten grandes centros de información masiva. Sin embargo, incluso bajo este paradigma más sofisticado, la cuestión nuclear permanece intacta. La restricción de acceso a contenidos no modifica la arquitectura relacional del entorno digital. El principal riesgo para niñas, niños y adolescentes es la interacción directa con personas adultas que pueden simular identidades, manipular vínculos y construir cercanía emocional sin barreras físicas. Internet ha eliminado las distancias, pero no ha eliminado las asimetrías de poder.

Por eso, el desafío no es exclusivamente tecnológico. La protección efectiva no puede depender únicamente de sistemas automáticos, prohibiciones formales o validaciones biométricas. La tecnología puede reducir riesgos, pero no puede sustituir la presencia adulta, la educación ni la construcción de criterio. El problema no es solamente quién entra, sino cómo se habita este ecosistema.

No se trata de asustarnos, sino de despertarnos. Porque si somos la primera generación de madres, padres y adultos responsables criando hijos en la era digital, también tenemos que ser la primera generación que se anime a aprender con ellos. En síntesis, somos una sola generación de ciudadanía digital.

Tenemos la enorme tarea de asimilar una nueva verdad: que, a diferencia de lo que ocurría con generaciones anteriores —donde los padres se ocupaban y preocupaban por lo que sucedía puertas afuera del hogar—, ahora también debemos ocuparnos y preocuparnos por lo que ocurre puertas adentro. Porque hoy, aquella

pastilla en el vaso del boliche es una notificación; y la “Trafic blanca” que secuestraba niños es una red social.

Entonces: a construir puentes, no muros. A preguntar más que ordenar. Porque hoy, lo más peligroso no siempre toca el timbre: a veces vibra en silencio desde una pantalla. A escuchar antes que prohibir. A transformar los miedos en medios. No podemos seguir improvisando frente a lo digital. Debemos romper con el patrón de tecnología moderna y pedagogía anticuada. Ya no alcanza con apagar o desconectar el wifi o espiar desde la puerta. No alcanza con decir “yo no entiendo de tecnología” y autoexcluirnos de manera negligente. Porque si no estamos ahí, otros lo estarán.

Hay que decirlo claro: Internet no vino a salvaguardar la vida de ningún niño, niña o adolescente. Ese rol nos corresponde a nosotros. No podemos protegerlos si no entendemos. Pero sí podemos aprender. Podemos acompañar. Podemos —y debemos— estar presentes, con guía y sin prohibiciones. Porque prohibir es cortar el vínculo, y acompañar es construirlo.

Y eso —aunque parezca poco— puede marcar la diferencia entre infancias en peligro e infancias acompañadas. Puede marcar la diferencia entre un mensaje que pasa desapercibido y una charla que salva una vida.

Este libro es una puerta. Una invitación a dejar de mirar para otro lado. Porque el momento de educar, de prevenir, de acompañar y de actuar es ahora. Porque cuando los adultos comprenden y acompañan, Internet deja de ser un territorio incierto y se convierte en un espacio donde las infancias y adolescencias pueden crecer con mayor seguridad, libertad protegida y dignidad.

Capítulo 2

La pedofilia como enemigo público de niñas, niños y adolescentes en Internet

Este fenómeno, al igual que el análisis de Internet, es poliédrico, multicausal y multifactorial. No se trata de un abordaje clínico ni técnico-jurídico de la pedofilia, sino de abrir una puerta de comprensión desde lo humano y lo urgente. La pedofilia no es un fenómeno nuevo ni excepcional: es una violencia histórica, persistente y adaptativa, que ha mutado con cada época y cada tecnología. No estamos frente a hechos aislados ni periféricos, sino ante una práctica que, como una hiedra, busca trepar, infiltrarse y aprovechar cada grieta del entorno social y digital. Y es importante decirlo con claridad: la pedofilia no es una orientación sexual. Concebirla como tal no solo es falso, sino peligroso, porque legitima una práctica de sometimiento y poder sobre cuerpos vulnerables, hiriendo profundamente a quienes sobrevivieron a estas violencias. Las metáforas culturales muchas veces ayudan a comprender lógicas de violencia que se repiten. La fábula del escorpión y la rana lo ilustra con crudeza: el escorpión pica porque no puede renunciar a su naturaleza. Del mismo modo, no se trata de una práctica que desaparezca por sí sola ni se diluya con el paso del tiempo. Este

capítulo busca habilitar una comprensión desde lo humano y lo urgente. Hablar de esto duele, pero más duele no hablar. Porque mientras evitamos el tema por miedo o incomodidad, hay chicos y chicas atravesando violencias que no entienden, que no pueden nombrar y que, a veces, ni siquiera saben que están viviendo. El problema no es hablar de esto. El verdadero problema es que está sucediendo. Por eso, aportamos con lenguaje claro, una mirada crítica y una vocación de transformación. Hablamos a los adultos que estén dispuestos a no mirar para otro lado.

LA MUTACIÓN DEL MONSTRUO: ANTES NECESITABA TOCARLO. HOY, SOLO NECESITA QUE SE CONECTE

“Ellos (los chicos) ya hicieron el 50% del trabajo que es estar en Internet. Yo solo tengo que aparecer cuando están listos”. Esta frase es testimonio real de un pedófilo en el marco de una causa judicial por *grooming*, que refiere al acto de violencia sexual sin contacto físico por parte de una persona mayor de edad, generalmente falseando su identidad, y atacando a un niño, niña o adolescente.

El problema de la pedofilia es de antiquísima data, se manifiesta desde la antigua cultura greco-romana y ha continuado su azote a lo largo de nuestra civilización. Durante siglos, la pedofilia fue entendida como una violencia física, asociada a un cuerpo presente, a un espacio determinado, a una escena reconocible. Una figura oscura, agazapada tras una esquina o una persiana, esperando a su víctima o merodeando un espacio donde podría habitar. Pero el entorno digital lo cambió todo. Cambió las reglas, el campo de juego

y, sobre todo, cambió al depredador. Hoy ese monstruo ya no necesita estar cerca. No necesita abrir una puerta ni acechar en la calle. Entra por donde nadie sospecha: una videollamada, un mensaje directo, un juego online; es decir, ingresa de manera intangible por wifi. Ejerce violencia sexual sin contacto físico. Y lo que antes era impensado, hoy sucede todos los días, desde el inicio de la masificación de Internet, hacia el año 2000.

Muchos adultos siguen imaginando al agresor como alguien “de afuera”. Pero ¿cuál “afuera”? El nuevo agresor está adentro: vive en la nube, opera desde la oscuridad de un chat, se disfraza de niño, de ídolo, de artista, de influencer, de amigo. Y esto, en realidad, no es nuevo. Durante generaciones, nos enseñaron a cuidarnos del extraño: “No hables con desconocidos”, “no te alejes de casa”. Pero nadie nos habló de que la violencia sexual muchas veces ocurría adentro: en casas conocidas, en entornos cercanos, con personas en las que confiábamos. Hoy lo sabemos: 8 de cada 10 hechos de violencia sexual a niñas, niños y adolescentes son intrafamiliares.

En el entorno digital sucede algo similar. Creemos que el peligro está “afuera”, cuando en realidad el agresor convive con la víctima en su cotidianidad digital: en sus juegos, en su lista de contactos, en sus seguidores.

La violencia no siempre llega disfrazada de amenaza: a veces llega disfrazada de afecto. Es ahí donde verdaderamente radica el cambio de paradigma, el efecto mariposa, el verdadero terror: el agresor no necesita tocar para ejercer violencia. Solo necesita acceso emocional. Solo necesita que del otro lado haya una niña, un niño o un adolescente buscando conexión, validación o afecto.

Hoy, la violencia sexual puede empezar con una conversación, no con una caricia. Y terminar con una imagen, no con un grito.

Esta es la mutación del monstruo: ya no grita, escribe. No acecha en una plaza, espera en silencio detrás de un ícono en la pantalla. Y cuando ataca, lo hace dejando heridas invisibles. Porque la violencia no siempre deja moretones. A veces deja silencio, deja vacío.

Internet se ha convertido en un zoológico sin rejas: un espacio donde las infancias deberían estar observadas y protegidas, pero donde, en realidad, los depredadores circulan libremente. El cazador no necesita romper un cerco: ya conoce el mapa, las rutas y los accesos mejor que sus presas.

LA LÓGICA DEL CAZADOR: COMO UN LEÓN FRENTE A SU PRESA

¿Cómo opera un depredador sexual en el entorno digital?

El cazador digital no improvisa. Se mueve como lo haría un león. Primero detecta a su presa: como todo cazador, observa antes de moverse. No busca al azar. Elige a la chica o el chico más expuesto, más solo, más disponible emocionalmente. Luego observa. Durante minutos, horas, días o semanas. Mira lo que publica, con quién habla, qué dice de sí. Aprende sus hábitos, sus gustos, sus intereses, sus horarios, sus emociones. Después se acerca sigilosamente. Un comentario que halaga, una pregunta inocente, una reacción en un posteo. Nada que alerte, todo que seduzca.

Cuando logra que la víctima lo deje entrar, no ataca de inmediato. Antes rodea. Trata de establecer un vínculo o conocer más sobre su entorno. Pide más información, investiga. Busca datos que luego pueda usar para extorsionar, manipular o silenciar. Es decir, para

lograr que la víctima haga, no haga o tolere algo contra su propia voluntad. Y entonces, ataca. No con violencia física, sino con control. Con exigencia emocional.

Este es el ciclo predatorio de la violencia sexual digital: lento, sutil, progresivo. Y, sobre todo, planificado. Cuando hablamos del proceso de "atrapamiento", debemos despojarnos de la idea de que estamos frente a un impulso aislado, sin predeterminación. El depredador sexual ejecuta paso a paso un recorrido preciso, convirtiendo al entorno digital en su coto de caza y atrapando a la víctima en una jaula invisible. Lo más perverso de esta violencia no es solo que se enmascare de afecto, sino que logra que la víctima confíe antes de saber que se encuentra en peligro. Y cuando quiere salir, ya no sabe cómo.

Porque para ese momento, el agresor ya no necesita fuerza física, tiene algo mucho más poderoso: el control emocional. La víctima queda atrapada en un vínculo que no eligió, pero siente que no lo puede romper. Y ahí es donde el cazador despliega su arma más eficaz: la culpa, el miedo o la vergüenza como herramientas de sometimiento.

La violencia sexual hacia niñas, niños y adolescentes en el entorno digital no tiene fronteras. No reconoce países, idiomas ni husos horarios. Puede empezar en un chat de Argentina y terminar en un servidor de otro continente. El agresor puede estar en cualquier parte del planeta, y la víctima también, lo que plantea uno de los mayores desafíos actuales: la transnacionalidad del delito. Las imágenes se difunden en segundos alcanzando una capilaridad notable; los contenidos se almacenan en plataformas ubicadas en distintos países, y la persecución penal continúa en jaque, limitada

por la jurisdicción local mientras el crimen se mueve con fluidez global. Mientras se *matchean* las comunicaciones internacionales, los agresores ya compartieron los archivos, borraron sus rastros y se reconfiguraron bajo otra identidad digital. La víctima, en tanto, sigue ahí: en la pantalla de alguien más, en un grupo cerrado, en una carpeta oculta de alguna habitación.

Vuelvo a una imagen contundente: la pedofilia tiene una copia de la llave de todos los hogares del planeta y, desde allí, inyecta su veneno en la sociedad.

Una vez que una imagen íntima de un niño, niña o adolescente circula, se pierde el control del recorrido, dando lugar a lo que denomino: “eternización” o “victimización perpetua”. La subcultura de la pedofilia produce, comparte, reenvía, genera trueque, vende, almacena, archiva y consume. Y cada vez que alguien vuelve a ver ese material, el acto de violencia ocurre una vez más.

A esto se suma el problema de la impunidad digital. Muchos agresores se sienten intocables porque operan desde el anonimato, con perfiles falsos, enmascarando u ocultando IP mediante el uso de VPN, clonando IMEI de teléfonos o amparándose en plataformas que no responden o directamente se niegan a colaborar. En algunos países, el *grooming*, por ejemplo, ni siquiera es considerado un delito. En otros, se necesita que la víctima realice la denuncia para que el sistema de Justicia se active. Y en todos, la tecnología va más rápido que la ley. La normativa va por escalera y las nuevas tecnologías por ascensor.

Frente a esto, no alcanza con buenas intenciones ni con discursos. Se necesitan decisiones políticas, cooperación internacional efectiva, ágil y robusta, marcos normativos actualizados, y responsabilidad de

las plataformas en asumir que son parte del problema y deben ser parte de la solución mediante medidas concretas. Estamos frente a lo que considero la segunda red criminal más grande del mundo después del narcotráfico: la pedofilia. Esta red global de explotación evoluciona constantemente. Todos los días prueba nuevas formas de operar, adaptarse y expandirse.

La pedofilia lucha contra la sociedad para normalizar y naturalizar su matriz perversa. La disponibilidad, la accesibilidad y el anonimato se han convertido en el triple motor criminal de las redes de pedofilia. No solo consumen material, sino que también lo recopilan de forma obsesiva, algo que en algunos casos describen como un impulso incontrolable. Esto explica, de alguna manera, la enorme cantidad de contenido que se secuestra en los allanamientos: volúmenes que no responden a un interés aislado, sino a una lógica de acopio y acumulación compulsiva. Un ejemplo reciente y estremecedor ocurrió en Ituzaingó, provincia de Buenos Aires, donde fue detenido uno de los mayores distribuidores de material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes de la región. En su vivienda se encontraron más de cien mil archivos, junto con un manual digital que enseñaba cómo acercarse a personas menores de edad y cómo manipularlos, incluso con instrucciones sobre el uso de carritos, equipajes de mano o portabebés para facilitar el traslado, lo que nos lleva al extremo del tráfico de niños. El caso mostró con crudeza que no se trata de excepciones, sino de una estructura organizada que produce, almacena y colecciona material de manera sistemática y global.

Si una sola persona puede reunir más de cien mil archivos del contenido más atroz que pueda existir, ¿somos capaces de

dimensionar —aunque sea por un instante— el abismo de perversión que existe en el mundo?

Los depredadores tienen grandes distorsiones cognitivas, por ejemplo, la negación y la falta de empatía con los niños, niñas o adolescentes abusados, considerando que determinado material de violencia sexual es solo un video, una simple grabación y que esa niña, niño o adolescente no está sufriendo. Esa negación no es un error de percepción: es un mecanismo que les permite sostener la violencia sin sentir culpa. Para ellos, la imagen deshumaniza. Convierte a un niño o niña real en un objeto digitalizado, en un archivo más intercambiable, en algo que “no duele”. Esa es la perversión detrás de la perversión, la más profunda: la capacidad de borrar a esa niña o niño de la imagen.

El problema de fondo todavía es más espeluznante: como sociedad no estamos viendo al agresor, pero tampoco estamos viendo a las niñas, niños y adolescentes que sufren. Necesitamos recuperar la lógica del prisma: dejar que la luz del conocimiento atraviese lo que hoy está en penumbras para hacer visible lo invisible.

EL SILENCIO ENSORDECEDOR DE LOS ADULTOS

Una situación es funcional al incremento incesante de esta violencia: los adultos no hablamos del tema. Es más, en este punto crucial, tanto niñas, niños y adolescentes como adultos se encuentran en situación de vulnerabilidad, aunque no del mismo modo ni con las mismas consecuencias: los primeros desde la asimetría y el daño

directo; los segundos desde la negación, el desconocimiento y el miedo a mirar.

A veces, justamente por miedo, por cuestiones generacionales, por falta de interés o porque no sabemos cómo empezar. El silencio se ha tornado habitual en la familia respecto del diálogo con perspectiva digital. La sociedad elige mirar para otro lado, tal vez, por ese sesgo o mecanismo de defensa ante lo abominable, o por padecer una suerte de ceguera repentina ante lo abominable.

El problema es que seguimos creyendo que el silencio protege, cuando en realidad expone. Pensamos que evitando la conversación eludimos el miedo, cuando, en realidad, lo único que evitamos es la prevención proactiva. Nos convencemos de que "todavía no hace falta", de que "ya habrá tiempo", de que "son muy chicos para saber", sin advertir que la tecnología no espera, no pregunta, no avisa. Las infancias ya están ahí, conectadas, navegando, explorando, mientras nosotros seguimos discutiendo si es el momento adecuado para hablar.

Las familias, en muchas ocasiones, deciden eludir las conversaciones incómodas porque no pueden enfrentarlas. Evitamos iniciar un diálogo profundo, que duele y que podría sacudir la tranquilidad. Optamos por el silencio. Es decir, el silencio del mundo adulto es utilizado a favor de este sector perverso de la sociedad. Mientras nosotros callamos, los agresores siguen ahí.

"Hablá con tus hijos antes que otro lo haga", fue el eslogan que elegimos cuando iniciamos este camino de lucha. El mensaje que subyace en esta frase es que los lugares y los espacios se ocupan. Y como el mundo adulto no pretende, no sabe o no quiere ocupar este

espacio, habrá alguien con otras intenciones tratando de ocuparlo. De hecho, ya lo ocupó.

El silencio es sinónimo de vacío, y ese vacío lo llena cualquiera.

Esto cambia brutalmente el posicionamiento: tenemos que convivir con alguien que ya ha ocupado el espacio. Es un doble desafío.

Hoy, un padre o madre que se aleje cada día más de la tecnología será, en consecuencia, una referencia cada día más negligente y con mayor desconocimiento de la realidad de sus hijos. Mientras todo esto ocurre, los agresores siguen ahí. Con tiempo, con estrategias y con todo un entorno digital a su favor.

En los testimonios que venimos escuchando, nos encontramos con frases del estilo: "Eso acá no pasa", "mi hijo no anda en esas cosas", "es muy chico todavía", "la tiene clarísima con esto de las redes sociales", "lo maneja mejor que yo". Debemos llamar a las cosas por su nombre, aprender y contarles lo que pasa en Internet desde el primer momento en que acceden a una pantalla; no los hace más vulnerables, sino justamente lo contrario.

El problema radica en la poca capacidad de transmisión y transferencia de conocimiento que tenemos los adultos. En otras palabras, es como contar una película que no vimos, basándonos únicamente en comentarios que escuchamos al pasar.

RESPONSABILIDAD DIGITAL COMPARTIDA: EL LUGAR DE LAS PLATAFORMAS

Para analizar el accionar de las redes de pedofilia, es imperativo señalar el rol que ocupa la industria tecnológica desde una mirada de corresponsabilidad con la comunidad. Siempre sostuve que

debemos comprender las plataformas digitales como un medio, algo similar a los vehículos que circulan en una ciudad. Al igual que los automóviles en el entorno físico, pueden ser muy útiles, pero también generar consecuencias graves si no existe regulación, controles diarios y conciencia plena.

El impacto diario de estas tecnologías incide directamente en la calidad de vida digital de una sociedad en su conjunto. Esos “vehículos” son las empresas que componen la vida digital contemporánea. Las plataformas no son inocuas a las dinámicas cotidianas. Cuando analizamos las instancias de vulneración de derechos de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital, no se trata necesariamente de culpabilizar a las plataformas por lo que sucede, pero sí de reconocer que poseen una responsabilidad ineludible. El delito ocurre dentro de sus espacios, a través de sus servicios y con sus herramientas.

Por eso necesitamos políticas institucionales concretas: instancias activas de promoción y prevención, presencia constante, medidas actualizables y respuestas ágiles; criterios claros de urgencia que vayan desde la detección de discursos de odio hasta señales algorítmicas capaces de anticipar ideaciones suicidas o situaciones de riesgo inminente, que muchas veces no se detectan a tiempo, dejando a chicas y chicos expuestos a daños reales.

Es urgente que las leyes acompañen los tiempos digitales. Hoy, identificar quién se esconde detrás de una pantalla es clave para prevenir delitos y proteger a niñas, niños y adolescentes. La legislación debe garantizar mecanismos que impidan la suplantación de identidad y permitan intervenir antes de que el daño ocurra.

En estos años hemos visto compromisos genuinos por parte de algunas empresas, pero también vacíos, falta de sensibilidad y decisiones institucionales que priorizan otros intereses. La protección de las infancias y adolescencias en el ecosistema de Internet frente a estas bestias no puede seguir siendo opcional: es una obligación ética, social y política. La pedofilia en Internet no solo usa la red: se organiza como una red. Toma la forma del mismo sistema que la aloja: conexión, intercambio y anonimato. Esta coincidencia no es solo semántica, es conceptual. Si hay algo que define a las redes es su capacidad de multiplicarse, ramificarse, reinventarse de manera permanente, sostenerse entre sí y resistir incluso cuando son parcialmente desarticuladas. Ahí radica la advertencia urgente, pero también el enorme desafío.

Con la llegada de Internet, la pedofilia no encontró solo un espacio, sino el vehículo perfecto de proximidad y contacto: una estructura compatible para ejecutar su perversión de manera sostenida, anónima y sistemática, aprovechándose tanto de sus víctimas como de una sociedad que, en su conjunto, aún no logra dimensionar la magnitud de esta aberración.

La ciencia no ha logrado demostrar, desde lo empírico, que un pedófilo pueda recuperarse, ni siquiera tras una condena. Lamentablemente, existe abundante evidencia de personas condenadas que continúan operando incluso desde contextos de encierro. Y esa es la verdad que más incomoda: no estamos frente a un delito que se apaga cuando un dispositivo se queda sin batería, sino frente a un sistema transversal, adaptativo y cruel que no se detiene. No se detiene con un arresto, no se disuelve con una condena, no se desarma con un allanamiento. Mientras la sociedad

duda, minimiza o mira hacia otro lado, la red del mal sigue viva. Y si la red sigue viva, la amenaza también.

Capítulo 3

La mal llamada "pornografía infantil"

Advertencia al lector:

Este capítulo aborda de manera directa y sin eufemismos la violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes en el entorno digital. El contenido puede resultar perturbador, doloroso o emocionalmente movilizante.

Aquí se expone cómo operan estas redes y cómo funciona, desde adentro, la maquinaria institucional, tecnológica y humana que trabaja para combatirlas: los sistemas de reporte, los protocolos internacionales y las estrategias de detección y eliminación de material ilegal.

La decisión de nombrar con claridad y mostrar el entramado completo no busca generar impacto, sino más bien hacer visible una violencia que durante demasiado tiempo fue silenciada, pero también mostrar las herramientas concretas que existen para enfrentarla.

No exageramos cuando decimos que estamos frente a una pandemia en las sombras. No exageramos cuando afirmamos que este es el delito de mayor gravedad del siglo XXI en materia digital

hacia niñas, niños y adolescentes. No exageramos porque el daño que ocasiona habita en la eternidad, como Internet mismo. En materia digital, somos una sociedad distópica. Mientras creemos vivir en un mundo moderno, conectado y lleno de oportunidades, convivimos a la par con realidades ocultas, crueles y devastadoras. Una de ellas es la —mal llamada— “pornografía infantil”, quizás el rostro más escalofriante y brutal de la violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes.

¿Por qué decir “pornografía infantil” es incorrecto? Porque, más allá de ser una contradicción semántica, altera la percepción pública y constituye un oxímoron: un imposible. Es un término que no solo anestesia la gravedad de lo que nombra, sino que incluso podría sonar como una categoría más del porno, cuando en realidad no hay actores, sino víctimas reales. Las niñas, niños y adolescentes no son actores porno: son víctimas de violencia sexual, física o digital. Nombrar bien es el primer paso para combatir. No es pornografía: es material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes. Insistir en llamarlo “pornografía infantil” no es solo un error conceptual, sino también ético y político.

Las Directrices de Luxemburgo, adoptadas en 2016 por la Coalición Internacional de ONG contra la Explotación Sexual de Niños en Internet, recomiendan abandonar definitivamente la expresión “pornografía infantil” y sustituirla por la sigla internacionalmente reconocida CSAM (Child Sexual Abuse Material), o en español, Material de Abuso Sexual de niñas, niños y adolescentes. La razón es contundente: el término “pornografía” sugiere voluntariedad, industria y representación sexual consensuada, algo que jamás puede existir en el caso de una

persona menor de edad. CSAM, en cambio, reconoce que detrás de cada archivo no hay una producción cultural, sino un crimen que documenta violencia sexual.

Nombrar correctamente es un acto de justicia: evita la banalización del delito, centra a la víctima en la definición y revela la verdadera naturaleza del fenómeno. Cada vez que utilizamos “pornografía infantil”, reproducimos un oxímoron que encubre y suaviza la gravedad de los hechos. Hablar de CSAM nos obliga a ver que lo que circula en Internet no son imágenes, sino pruebas de una violencia sexual que marca a una niña, niño o adolescente para siempre. Por desgracia, hablamos de material acumulativo: aunque se elimine o bloquee, alguien tendrá una copia para reinsertarlo en los circuitos de pedofilia una y otra vez.

LENGUAJE TÉCNICO Y PRECISIÓN CONCEPTUAL

Hoy Interpol, Europol, Ameripol, NCMEC, UNICEF y la mayoría de los organismos internacionales adoptan CSAM siguiendo estas directrices. A nivel operativo, este esfuerzo se centraliza en herramientas como la base de datos ICSE (International Child Sexual Exploitation), el principal sistema de Interpol para identificar víctimas y agresores a nivel global, y la lista IWOL (Interpol Worst-of List), que permite a los proveedores de servicios de Internet bloquear dominios que contienen este material.

Dato aclaratorio que vale la pena señalar: ¿Qué es el NCMEC? (National Center for Missing & Exploited Children). El NCMEC es el Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados de los Estados Unidos. Es una organización sin fines de lucro, creada en

1984 con apoyo del Congreso estadounidense, que funciona como centro nacional de coordinación, asistencia y respuesta ante casos de niñas, niños y adolescentes desaparecidos o víctimas de explotación sexual.

En síntesis: el NCMEC es el nodo más importante del mundo en la lucha contra la explotación sexual contra las infancias y adolescencias en Internet, y su trabajo es clave para detectar, denunciar y desarticular redes que producen y distribuyen material de abuso sexual contra infancias y adolescencias. Sus funciones principales incluyen:

- Operar la CyberTipline, la línea mundial más importante para reportar explotación sexual de niñas, niños y adolescentes en línea.
- Asistir a familias, fuerzas de seguridad y profesionales en casos de desaparición o explotación sexual contra las infancias y adolescencias.
- Brindar educación, capacitación y recursos para prevención y seguridad digital.
- Actuar como centro de intercambio internacional de información sobre estos casos específicos de explotación sexual, permitiendo que proveedores de servicios de Internet reporten actividades sospechosas.
- Colaborar con agencias como Interpol, FBI, Europol y otras fuerzas de seguridad.

Aclaración necesaria: la CyberTipline, operada por el NCMEC, es el principal canal mundial para reportar casos de explotación sexual de

niñas, niños y adolescentes en Internet. Es, en términos funcionales, el equivalente estadounidense a nuestra línea de reporte —Report Box de Grooming Argentina—, y ambas forman parte de la red internacional INHOPE, que nuclea a las *hotlines* oficiales de distintos países para coordinar la detección, análisis y derivación de material CSAM a las autoridades competentes. A inicios de 2026, la red global INHOPE (International Association of Internet Hotlines) cuenta con 57 líneas de reporte activas en todo el mundo, la mayor infraestructura internacional dedicada a combatir la circulación de material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes.

En el caso de nuestra organización, cuando un reporte involucra material alojado en servidores extranjeros, se activa el circuito internacional correspondiente a través de INHOPE. Y si alguna vez se detectara un caso autóctono —algo que hasta el momento no ha ocurrido— se activa un protocolo operativo nacional en conjunto con la Policía Federal Argentina, con quien nuestra organización trabaja formalmente desde el año 2022, en un hecho casi sin precedentes: una organización de la sociedad civil articulando de manera directa y sostenida con una fuerza de seguridad nacional, algo poco habitual en el plano global y que marca un cambio profundo en la forma de abordar estos delitos. Este protocolo permite derivar evidencia, coordinar allanamientos, preservar pruebas digitales y activar la intervención judicial de manera inmediata.

Además, en 2022 nuestra organización celebró un convenio formal con el NCMEC, fortaleciendo la cooperación internacional y el intercambio de información en la lucha contra la explotación sexual de infancias y adolescencias en el ecosistema digital.

Para realizar una denuncia anónima desde Argentina, se puede utilizar el Report Box de Grooming Argentina, la entidad que administra la línea local integrada a INHOPE y al sistema ICCAM.

La incorporación de Argentina a este entramado internacional no es un detalle menor: es un cambio estructural en la capacidad del país para intervenir, reportar y eliminar material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes en tiempo real. Sucedió en abril de 2024 y marcó un hito en la lucha. Argentina se convirtió en el miembro número 55 a nivel mundial y el 4 en América Latina (junto a Brasil, Colombia y México) en operar una línea de reporte oficial bajo estándares internacionales.

¿Cómo se instrumenta una denuncia? ¿Qué caminos sigue? Veamos:

1. ¿Quién administra la línea en Argentina?

La gestión técnica y operativa de la línea de reporte oficial está a cargo de Grooming Argentina. La organización actúa como nexo entre el público que denuncia y los proveedores de servicios de Internet o las fuerzas de seguridad, garantizando la eliminación del contenido ilegal y la derivación de evidencia a las autoridades competentes.

2. ¿Cómo funciona el sistema de reporte?

- Reporte anónimo: cualquier ciudadano puede denunciar material CSAM (fotos o videos) a través del sistema oficial de reporte (Report Box) disponible en la web de Grooming Argentina.

- Protocolo técnico: una vez recibido el link (URL), analistas capacitados por INHOPE e INTERPOL verifican el contenido siguiendo estrictos protocolos de seguridad, confidencialidad y anonimato.
- Eliminación rápida: si el contenido está alojado en servidores argentinos, se gestiona su baja inmediata. Si está alojado en el extranjero, se deriva a través del sistema ICCAM (Internet Content Complaint Action Management) a la línea de reporte del país correspondiente, permitiendo su eliminación en cuestión de horas. Técnicamente se demonta la URL identificada como ilegal, se desindexa.

3. ¿Impacto y cooperación internacional?

- Capacitación de elite: como miembro pleno, los analistas argentinos reciben formación de INTERPOL, garantizando que puedan manejar evidencia digital sin comprometer investigaciones judiciales.
- Visibilidad global: al integrarse a INHOPE, Argentina deja de ser solo un receptor de alertas externas y pasa a ser un actor proactivo que reporta contenido al resto del mundo, contribuyendo a desarticular redes transnacionales y a proteger a víctimas en múltiples jurisdicciones.

Los analistas en Argentina, integrados a la red global desde abril de 2024, operan bajo el Esquema Universal de Clasificación (Universal Classification Schema), un estándar de vanguardia desarrollado por INHOPE en colaboración con INTERPOL y socios tecnológicos. Este esquema permite que todos los países hablen un

mismo lenguaje técnico al clasificar material de violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes, independientemente de sus legislaciones locales.

A partir de 2026, la formación de estos analistas se estructura en cuatro pilares fundamentales:

1. Clasificación unificada y "mapeo" legal

La capacitación permite utilizar un lenguaje común para identificar y categorizar el material, superando las diferencias entre marcos jurídicos nacionales.

- Criterios de base de INTERPOL: se aplican los Criterios Baseline (Baseline Criteria), que exigen que el contenido muestre a una persona menor de edad real en una situación de violencia sexual grave, validado por tres revisores independientes.
- Traducción jurisdiccional: los analistas están entrenados para "mapear" cómo las leyes argentinas se alinean con los estándares internacionales, garantizando que los reportes sean legalmente válidos para su eliminación inmediata en otros países.

2. Uso del sistema ICCAM y automatización

Desde enero de 2026, los analistas utilizan versiones avanzadas de la plataforma ICCAM, que incorporan herramientas de automatización:

- *Clustering* (agrupamiento): sistema lanzado a principios de 2026 que agrupa automáticamente contenido similar, permitiendo

priorizar casos nuevos y evitar la revisión repetitiva de material ya conocido.

- Soporte de IA: formación en herramientas de aprendizaje automático que ayudan a detectar y clasificar CSAM con mayor rapidez y precisión, reduciendo el margen de error humano.

3. Protocolos de bienestar y salud mental

Dado el altísimo impacto psicológico de la tarea, los estándares internacionales exigen formación específica en autocuidado y resiliencia.

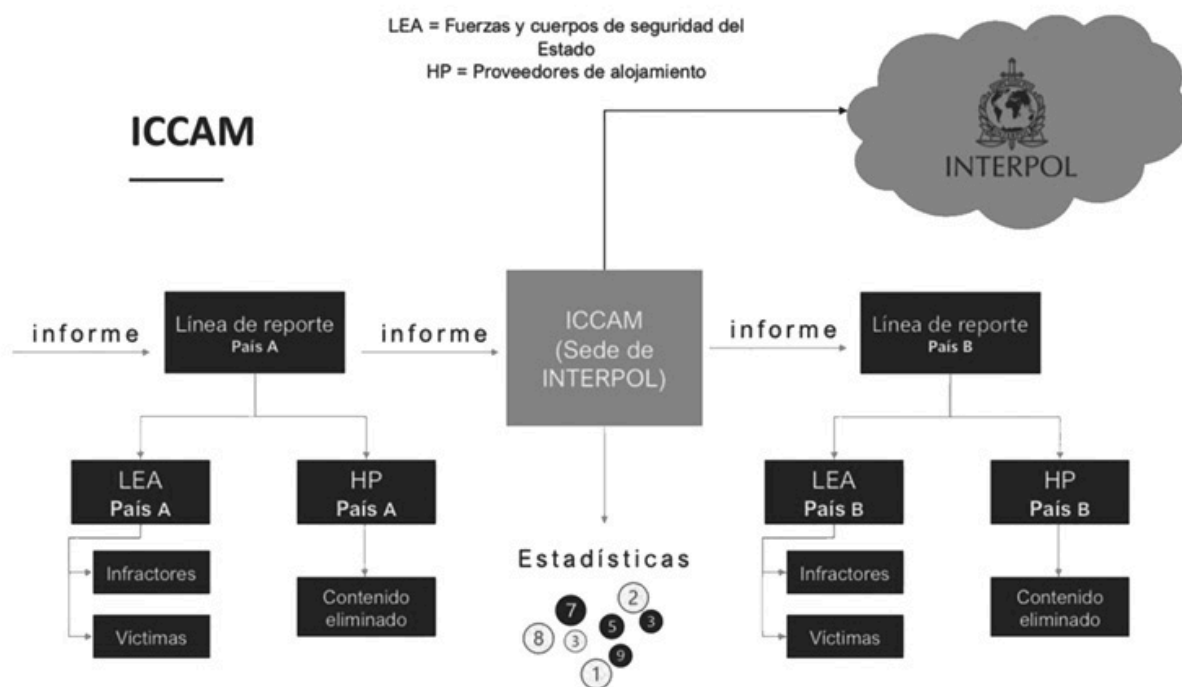
- Reducción de exposición: el Esquema Universal minimiza el tiempo de exposición visual mediante etiquetas estandarizadas y datos enriquecidos.
- Soporte psicológico obligatorio: los protocolos de INHOPE para 2026 incluyen capacitaciones regulares en salud mental para prevenir trauma secundario y fatiga por compasión.

4. Todo el material clasificado como positivo se comparte con la base de datos ICSE (International Child Sexual Exploitation) de INTERPOL, ubicada en Lyon

Los analistas argentinos se convierten así en una pieza clave para que investigadores policiales de todo el mundo puedan identificar víctimas en tiempo real, basándose en reportes locales que alimentan investigaciones globales.

Para comprender de manera visual cómo funciona el circuito internacional de reportes de la mal llamada “pornografía infantil”, resulta útil observar el flujo operativo del sistema ICCAM de INHOPE e INTERPOL.

Este esquema simplificado muestra cómo una denuncia realizada en un país puede activar, en cuestión de horas, la intervención de fuerzas de seguridad, proveedores de servicios de Internet y otras líneas de reporte alrededor del mundo.



El gráfico permite dimensionar algo que suele pasar desapercibido: la lucha contra la explotación sexual hacia las infancias y adolescentes en Internet es profundamente transnacional. Ningún país puede combatir este delito en soledad, porque ningún archivo permanece dentro de una sola frontera. La

circulación es global, la infraestructura es global y, por lo tanto, la respuesta también debe serlo.

Pero incluso con esta arquitectura internacional, el lenguaje sigue siendo un campo de batalla. Y es aquí donde volvemos a un punto crucial: cómo nombramos estos delitos determina cómo los entendemos y cómo actuamos frente a ellos.

Al hablar de algo "infantil" se corre el riesgo de infantilizar las violencias. ¿Qué tiene de infantil el abuso? ¿Qué tiene de infantil la pornografía? ¿Qué es algo infantil? Al referirnos a un tipo de violencia desde el infantilismo, la desplazamos hacia algo pequeño, inocente. Pero aquí no hablamos de algo pequeño o inocente: hablamos de actos atroces que destrozan la vida de una persona en pleno desarrollo.

Detengámonos un instante en una distinción aparentemente simple, pero decisiva: no es lo mismo hablar de algo infantil que de alguien infantil en todo caso. Algo infantil puede ser un juego, una canción, una etapa del aprendizaje, una película. Nunca una persona. Alguien infantil, en cambio, no existe como categoría moral ni jurídica: existen niñas, niños y adolescentes, personas en desarrollo, sujetos plenos de derechos.

Lo infantil no es sinónimo de identidad ni una condición del ser humano. Nada tiene de infantil la violencia, la exposición sexual o la coerción. En cuanto a la palabra "abuso", también es necesario un llamado urgente a la reflexión. Su etimología refiere al exceso de uso o uso inapropiado. Según la RAE, el abuso es la acción de usar algo o a alguien de manera excesiva, injusta o indebida.

Hablar de abuso es seguir atenuando y suavizando. Es describir una desmesura, no un acto atroz y deliberado de sometimiento

cruel. Aquí no hablamos de un uso indebido. Hablamos una violación a la dignidad humana.

La ambigüedad semántica no es inocua: diluye la responsabilidad del agresor e invisibiliza la magnitud de la destrucción que genera. Por eso, sostener el término abuso resulta, narrativamente, funcional a quienes reducen a niñas, niños y adolescentes a simples objetos de consumo dentro de una pedagogía de la crueldad.

No es abuso sexual infantil.

Es violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes.

Las palabras no son inocentes: orientan políticas y determinan responsabilidades.

Las palabras que utilizamos representan la manera de comprender estos delitos y también de enfrentarlos. Nombrar mal y con ambigüedad, cayendo en eufemismos, no es un detalle técnico: es restarle gravedad a un crimen que destruye vidas. Nombrar bien es asignarle el verdadero valor y ser coherente. Nombrar correctamente también es un posicionamiento moral y ético. Cuando decimos “violencia sexual contra niñas, niños y adolescentes”, no solo describimos con precisión: también tomamos partido. Las palabras son llaves: pueden abrir caminos hacia la impunidad o hacia la protección. Pueden perpetuar el silencio o encender la memoria. Pueden ser funcionales a los agresores o convertirse en herramientas de resistencia. Nombrar bien es combatir y proteger.

Mientras escribo estas líneas, un fallo histórico de la Justicia de Morón, provincia de Buenos Aires, viene a confirmar desde la jurisprudencia lo que vengo sosteniendo desde hace más de una década: la violencia sexual no necesita contacto físico para existir. El 22 de abril de 2026, el Tribunal en lo Criminal N° 4 de Morón

condenó a un agresor a 20 años de prisión, encuadrando los hechos en la figura penal de abuso sexual con acceso carnal, contra una niña a la que contactó cuando ella tenía 12 años. La sometió durante más de tres años a través de redes sociales, mensajería y videollamadas. Nunca la tocó. Nunca estuvo en la misma habitación. Operó desde una celda, porque cumplía una condena anterior por delitos de la misma naturaleza, con un celular, identidades falsas y amenazas. Y aun así, los jueces sostuvieron que hubo acceso carnal. La distancia no fue una atenuante. La pantalla no fue una barrera. La ausencia de contacto físico no fue una coartada. El tribunal entendió que la coacción digital (obligar a otro u otra a que haga algo, no haga algo, o tolere algo contra su propia voluntad) había forzado a la víctima a ejercer sobre su propio cuerpo los actos que el agresor dirigía y ordenaba desde el otro lado de la pantalla. La niña fue obligada a ser, a la vez, víctima y ejecutora forzada. Su cuerpo fue instrumentalizado a control remoto. El Tribunal no fusionó el *grooming* con el abuso sexual: los condenó como delitos autónomos, en concurso real (cuando una misma persona comete varios delitos distintos que se suman entre sí), reconociendo que ambos pertenecen al mismo continuo de violencia sexual sin contacto físico, pero que cada uno lesiona la integridad sexual de manera diferenciable.

Y acá aparece la idea que vertebra todo lo que vengo argumentando: el bien jurídico protegido nunca fue la piel. Lo que el derecho protege, lo que estos delitos destrozan, no es una superficie. Es la integridad sexual. Es el derecho de una niña, de un niño, de una adolescente, a un desarrollo psicosexual libre, propio, no escrito por la voluntad de un agresor. La piel es apenas una de

las puertas posibles. El daño profundo, el que deforma la evolución psicosexual de una persona en pleno desarrollo, no necesita contacto. Necesita sometimiento. Durante años, esta tesis incomodó. Se chocaba con una idea profundamente instalada, también en el sistema judicial, de que sin tacto no había delito sexual, o de que sin tacto el delito sexual era algo menor, atenuado, simbólico. No lo es y nunca lo fue. La violencia sexual digital no es una versión liviana de la violencia sexual. Es violencia sexual, sin adjetivos que la achiquen.

Lamentablemente, los agresores lo entendieron mucho antes que nadie. Entendieron que se podía ejercer un cautiverio sobre las infancias y adolescencias sin paredes, sin cerraduras y sin manos. El derecho recién ahora se está poniendo a la altura. El lenguaje todavía no.

UNA PANDEMIA EN LAS SOMBRAS

Mientras afilamos el lenguaje para nombrar estos crímenes, las cifras hablan por sí solas, nos interpelan y a la vez muestran que no se trata de un tema menor ni aislado: es una verdadera pandemia digital, que se expande con plena voracidad sin que la sociedad ("la superficie") perciba la magnitud del daño.

La pandemia digital de la violencia sexual no es una metáfora exagerada: es una descripción precisa de un fenómeno que se expande sin freno, que muta, que se adapta y que encuentra en la tecnología un ecosistema ideal para reproducirse. Mientras la superficie social sigue discutiendo si "esto pasa de verdad", las cifras, los casos y las investigaciones muestran que estamos frente a

un delito que opera con la lógica de un virus: silencioso, persistente, transversal, global.

Pero hay algo aún más inquietante: la violencia no termina cuando termina el acto. En el entorno digital, el crimen se vuelve infinito. Cada archivo que circula, cada reenvío, cada descarga, cada acceso, cada visualización es un nuevo acto de violencia. La revictimización—cuando una persona vuelve a experimentar daño emocional, cognitivo o relacional debido a intervenciones o prácticas que reproducen exposición, incredulidad, juicio o desprotección— puede ser eterna. Por ejemplo, una niña víctima a los 8 años puede llegar a la adultez sabiendo que esas imágenes siguen circulando, que alguien, en algún lugar del mundo, puede estar viendo su dolor como si fuera un objeto de consumo. Esa angustia es lo que llamo *la nostalgia de lo incontrolable*: vivir con la certeza de que el pasado nunca deja de ser presente.

Internet se vuelve un potenciador infinito y una bóveda impenetrable al servicio del crimen organizado. Las redes de pedofilia operan en plataformas abiertas, en la *Deep Web*, en la *Dark Web* y en redes P2P (*peer-to-peer*, es decir, entre pares o entre iguales). Son redes donde los dispositivos se conectan directamente entre sí, sin pasar por un servidor central. Cada usuario es al mismo tiempo receptor y emisor de contenido. El caso de Ricardo Russo, pediatra del Hospital Garrahan, condenado por producción, tenencia y distribución de material de violencia sexual contra las infancias y adolescencias, es un ejemplo paradigmático: miles de archivos compartidos en redes P2P, muchos de ellos de víctimas menores de 10 años. La investigación reveló que no se trataba de un caso aislado, sino de un nodo dentro de una red global.

El delito se recicla en la red y en la memoria de quienes lo sufrieron. Y, sin embargo, reconocer que cada visualización es un nuevo acto de violencia también abre una puerta: la de la responsabilidad colectiva. Si cada clic puede herir, cada clic puede proteger. Si cada descarga perpetúa el daño, cada reporte puede detenerlo. Si cada reenvío revictimiza, cada acción de autocuidado puede prevenir.

El crimen parece no terminar nunca, pero tampoco debe terminar nuestra capacidad de reacción, de prevención, de escucha y de compromiso con las víctimas.

Aquí aparece un punto crucial: la pedofilia no solo busca consumir, sino instalar su matriz perversa en la cultura digital. Su objetivo final es naturalizar lo innombrable. Internet es el campo ideal para instalar sus ideas lejos de la mirada adulta. El discurso programático de la pedofilia es un conjunto de narrativas y códigos organizados para expandir una visión del mundo donde las infancias son mercancía. Opera en dos planos: lo lingüístico y lo performativo.

Lo lingüístico infiltra palabras, siglas y códigos que disimulan o normalizan la violencia. Lo performativo, en cambio, instala gestos, roles y escenificaciones sexualizadas en videojuegos y plataformas digitales, a través de dinámicas, estéticas y personajes que simulan actos sexuales, hipersexualizan cuerpos digitales o reproducen estereotipos propios del mundo adulto.

Todo esto borra progresivamente los límites entre lo lúdico y lo sexual.

Que un niño de 8 años incorpore y reproduzca códigos sexuales propios del mundo adulto, sin comprender su sentido ni su carga simbólica, no es inofensivo ni mucho menos casual. Es la evidencia

de una cultura digital habilitada por la filtración de la violencia en el lenguaje, el juego y la representación, que altera y desvía el sentido natural de la sexualidad en las infancias.

Capítulo 4

Grooming: el secuestro emocional

Para introducirnos en el concepto, la palabra *grooming* proviene del inglés *to groom*, verbo que significa “cuidar, preparar, acicalar”. Es un anglicismo —un préstamo del inglés— cuya raíz se encuentra en el inglés medieval del siglo XIII, donde *groom* designaba originalmente a un “joven” o “sirviente masculino”. Con el tiempo, el término evolucionó hacia significados asociados al cuidado y la preparación, como el “mozo de caballos” o el “novio” (*bridegroom*). El sufijo *-ing*, característico del inglés, indica acción o proceso, por lo que *grooming* se traduce literalmente como “el acto de preparar o cuidar”.

En el ámbito de la etología, el *social grooming* describe el comportamiento de ciertos animales que refuerzan vínculos mediante el acicalamiento mutuo: un gesto de aparente “cuidado” que consolida jerarquías y dependencia. Esa idea de “generar confianza a través del cuidado” fue resignificada en el contexto humano y digital hacia finales del siglo XX, cuando comenzó a utilizarse para describir la práctica de adultos que, mediante Internet, buscan ganarse la confianza de niñas, niños y adolescentes con fines sexuales.

Es decir: un término históricamente asociado al cuidado fue apropiado para nombrar una de las formas más perversas de traición del cuidado.

Antes de avanzar, es necesario decirlo con claridad: el *grooming* es un delito. Un crimen sexual, no informático. En Argentina está tipificado en el artículo 131 del Código Penal, incorporado por la Ley 26.904. Sin embargo, la figura legal es ambigua, subjetiva en su aplicación y cuenta con una pena simbólica, equivalente a la que podría recibir alguien que emite un cheque sin fondos. Una pena que no guarda ninguna relación con la gravedad del daño emocional, psicológico y sexual que sufren niñas, niños y adolescentes. Y esto no es solo un problema local: en muchos países del mundo —incluidos varios de nuestra región— el *grooming* ni siquiera está legislado. La ley llega tarde, llega incompleta o directamente no llega. Por eso, aun existiendo el delito, la integridad sexual de las infancias sigue desprotegida.

De modo que, después de generar confianza, el agresor traiciona, revela su esencia: el *grooming* perfecciona el acto de violencia sexual sin necesidad de contacto físico, utilizando el entorno digital como herramienta de sometimiento, extorsión y control. Por su capacidad de manipular, aislar, quebrar y someter a una persona en pleno desarrollo, lo considero el delito de mayor gravedad en materia digital de este siglo.

Por eso, en este capítulo no solo vamos a describir el término. Vamos a desarmar la maquinaria, pieza por pieza, para entender qué hace, cómo lo hace y cómo podemos —como mundo adulto— romper este proceso antes de que destruya a las infancias y adolescencias.

LA HISTORIA DE ORNELLA: UN TESTIMONIO REAL

Soy víctima de la pedofilia. No recuerdo bien si empezó a mis 9 o 10 años, pero recién arrancaban los mensajes instantáneos en línea por Yahoo, MSN, Messenger, etc. Con el paso del tiempo era cada vez más fácil comunicarse... y más rápido. En ese momento estaba de moda tener muchos contactos, conocidos y no tantos. Era común pasarse el correo, el número de teléfono y cualquier red de moda con tal de ser "popular". Cada vez aparecían más opciones para interactuar: poner tu foto de perfil, elegir nombres de usuario divertidos o raros, frases, compartir música. Como hoy, pero desde una computadora de escritorio, así que la única diferencia era que no lo podía hacer durante todo el día, sino en ciertos horarios.

Tuve casi todas las redes posibles: Yahoo, MSN, Messenger, hasta Hotmail. Recuerdo haber compartido mi Hotmail en una revista para niños que venía con el diario que compraba mi abuela. Lo mandé por correo con un mensaje amigable para hacer amigos en Mendoza por la red. Había muchas formas de tener mi contacto.

Quiero dejar claro que lo que pasa en Internet no es mentira: es la realidad en otro espacio, un espacio virtual, no el espacio físico donde estamos parados. Pero lo que ocurre en la virtualidad es real, porque lo manejan personas reales. Yo tenía una infancia normal y hermosa hasta que entré en el mundo virtual. Viví una realidad extraña en la que tener muchos, muchos, muchos amigos era lo más normal y "cool" que había. Y los niños como yo, en ese momento, hacíamos amigos en la escuela, en el club, en el

vecindario, etcétera. Yo hacía deporte, iba a una escuela pública y vivía en un edificio con muchos vecinos de mi edad, pero se ve que a mí no me alcanzaban, así que también busqué amigos virtuales. Y sin querer me encontré con uno de mis peores enemigos, el peor enemigo de un niño: la pedofilia. La palabra que engloba todo lo que pasó, y por qué me pasó a mí a esa edad, tiene un nombre: grooming.

No supe de la existencia de la palabra grooming ni de su significado hasta mis 16 años, cuando vi una publicidad chilena en una red social. A pesar de que todo había empezado a mis 10 años y había terminado a mis 18, recién ahí entendí que lo que había vivido durante todos esos años había sido una tortura. Mi abusador se hacía llamar "Lale", pero también fue "Micaela", y fue muchos chicos y chicas más. Jamás voy a saber cómo "Lale" tenía mi contacto, mi correo. Por eso les contaba lo anterior.

Me habló una tarde cuando volvía de la escuela. Una charla normal. Hablamos de la banda que me gustaba porque yo había compartido una frase de una canción; de eso me acuerdo patente. Cada vez me hablaba más seguido, hasta que en algún momento las conversaciones se hicieron más profundas. No me acuerdo en qué momento se desvirtuó todo. Me hablaba de sus cosas "sexuales", de su miembro, me quería mostrar pornografía, me la mandó. Y, en fin, terminó teniendo una conversación conmigo en donde yo hablaba de cosas sexuales a mis 10 años. Solo con eso empezó toda mi tortura. "Lale" tenía el correo de varios familiares míos, incluida mi mamá. Usó esa conversación como extorsión para decirme que si no le mandaba fotos desnuda, le iba a mandar esa conversación a mi mamá y a toda mi familia.

Yo, de niña, lo que menos quería era decepcionar a mi mamá. Así que lo hice: con la cámara Kodak, con la tarjeta SIM, con los primeros celulares con cámara y hasta con la cámara para hacer videochat por la computadora de escritorio. Hasta cierto momento, creí que "Lale" era un chico de 13 años, que tenía una novia llamada Micaela y que eran de Guaymallén, una ciudad de Mendoza. Yo tenía conversaciones con "los dos", con Micaela y con Lale, supuestamente.

Ella, en su perfil, tenía fotos de una chica de pelo largo oscuro, morocha, de ojos muy grandes. "Lale" también tenía fotos: un chico de piel blanca, pelo corto y ojos claros. Las fotos tenían muchos filtros y stickers.

"Micaela" un día me contó que "Lale" tenía fotos tuyas y que la estaba amenazando con publicarlas. Para ese entonces ya hablábamos por Facebook, así que cuando "Lale" publicó las fotos de "Micaela", pude ver que era la misma del perfil... pero desnuda. Ahí sentí el verdadero miedo, porque ya habían pasado años de extorsión. Ya tenía muchas fotos y videos míos. Así que lo iba a hacer, y yo lo sabía.

Micaela no sé quién es, ni sé si se llama Micaela, pero yo la vi. La vi, y seguro ella me vio a mí, porque, así como la vi a ella, me hizo ver las fotos de muchas niñas de mi edad desnudas. Todas nuestras fotos eran iguales, porque él las pedía de cierta y determinada manera. Tenía muy en claro cómo exponer nuestra cara, nuestro cuerpo. Todas las niñas salíamos con una sonrisa forzada o con la cara seria. Vi muchas.

Un día llegó a mandarle un mail a mi mamá con mis fotos, y logré meterme y robarle la contraseña para borrarlo antes de que

ella lo viera.

A los 16, cuando supe lo que significaba grooming gracias a esa publicidad de Chile —que mostraba tal cual mi situación—, se me ocurrió relacionar la palabra grooming con la palabra Argentina, y eso me llevó a poner "Grooming Argentina" en el buscador de Facebook.

Apareció una página de una ONG que me llevó directo a Hernán. Mandé de inmediato un mensaje a la página explicando mi situación, y a la hora Hernán me llamó para decirme, por primera vez en mi vida, que él entendía lo que me estaba pasando y que sabía cómo ayudarme. Gracias a él, mi mamá se enteró —después de 7 años de tortura— de lo que me estaba pasando. Gracias a él pude poner una denuncia y decirle basta al grooming. En ese momento no estaban las leyes de hoy; no era tan fácil. A mi abusador o mis abusadores no los encontramos todavía.

Mis abusadores igual publicaron mis fotos desnuda a los 10 años cuando se dieron cuenta de que puse la denuncia. Lograron que toda la escuela secundaria a la que yo iba me viera a mí, a los 10 años, desnuda. Algunos chicos sintieron repulsión y vergüenza ajena; otros difundieron mis fotos.

Yo quise apropiarme de mi sexualidad y me hice stripper a los 17 años. Todo eso terminó en lo peor.

Fueron 7 u 8 años de mi vida en donde solo sentí dolor, miedo, vergüenza, asco, culpa. Miedo, mucho miedo. Fueron 7 u 8 años de mi niñez que nunca van a volver. Fueron 7 u 8 años de tortura, sexualización, exposición.

Hoy tengo casi 27 años y un hijo de un año, y si me preguntan quién soy... no lo sé. Pero acá estoy, contando la historia, porque gracias a Dios existe Hernán. Él no lo sabe, pero sin saberlo, toda su vida y toda su carrera me estuvo salvando la vida con su trabajo y esfuerzo. Le debo mi vida, porque si él no hubiese estado en ese momento sosteniéndome a mí y a mi mamá, yo hoy no estaría acá... pero acá estoy. Gracias a Hernán pude poner en palabras todo esto y más. Gracias a él hoy estoy viva, porque pude enfrentar la situación y decirle basta al grooming, basta a la pedofilia.

El caso de Ornella es uno de los más representativos del país. Fue contactada cuando tenía 10 años por un adulto que utilizó identidades falsas y distintos perfiles “satélites” para acercarse y vincularse con ella. Durante más de seis años sufrió un proceso de manipulación, presión emocional, amenazas y coacción que la llevó a realizar acciones que ninguna infancia está en condiciones de comprender ni gestionar.

Cuando finalmente logró pedir ayuda y hacer una denuncia, la persona que la controlaba reaccionó divulgando material suyo de la niñez, lo que generó un enorme impacto en su entorno familiar y escolar. Su caso demuestra con claridad que este delito no es una “situación en redes”, sino una forma profunda de daño emocional, psicológico y vincular. Su historia también es paradigmática por la duración del proceso: fue víctima de *grooming* de manera sistemática durante más de seis años. Esa continuidad, sostenida en el tiempo y basada en manipulación emocional, amenazas y control, evidencia la enorme capacidad de daño que tiene este delito para

afectar profundamente la vida emocional y vincular de una niña sin que su entorno pueda advertirlo. Su caso muestra que el *grooming* no es un episodio aislado ni un intercambio desafortunado, sino un proceso prolongado que erosiona la identidad, la autoestima y los vínculos más esenciales.

La intervención de Grooming Argentina fue clave para que pudiera comprender lo que estaba viviendo y comenzar un proceso de reparación.

La historia de Ornella es una verdad que atraviesa cualquier marco teórico. Uno puede explicar el fenómeno, describir sus etapas y dinámicas, detallar los flujos del ardid criminal o analizarlo desde la legislación comparada, pero nada de eso alcanza para dimensionar el impacto real de este delito digital hasta que aparece una voz como la suya. Una voz que revela la herida profunda que dejan estos procesos cargados de violencia: un daño emocional y psicológico que se instala en silencio y permanece durante años.

Ornella vivió un proceso de control emocional que avanzó de manera invisible para el mundo adulto. No hubo escenas típicas de violencia física ni marcas que cualquiera pudiera identificar. Hubo algo más complejo: un entramado de manipulación, secreto, culpa inducida, miedo y aislamiento progresivo. Es precisamente ese tipo de violencia —difusa, silenciosa y persistente— la que produce efectos devastadores en la subjetividad. Su historia expone una de las secuelas más frecuentes y menos comprendidas: el estado de hipervigilancia permanente en el que quedan muchas víctimas. Aun cuando la agresión directa cesa, el cuerpo sigue reaccionando como si el peligro continuara. La mente no logra relajarse. El sistema

emocional queda condicionado para anticipar amenazas incluso donde no las hay.

La víctima vive en un modo de alerta constante. Y eso es lo más injusto: tal vez el proceso termina, pero la sensación de peligro no.

Muchas víctimas describen también la sensación de perder el control, como si lo ocurrido pudiera repetirse en cualquier momento, como si el agresor —o alguien parecido— pudiera reaparecer detrás de cualquier mensaje, perfil, notificación o mirada. En el ecosistema de Internet, la amenaza deja de tener forma concreta: puede estar en cualquier lado, a cualquier hora. Las fronteras se desdibujan y el tiempo se paraliza. Esa incertidumbre erosiona la autoestima, los vínculos y la posibilidad de habitar la propia vida con seguridad.

Ornella cargó con ese estado durante años. Y lo más doloroso es que lo hizo sola, convencida de que debía soportarlo, sin entender que lo que vivía tenía un nombre y que la responsabilidad no era suya. Eso explica también por qué fundé Grooming Argentina en un momento en el que casi nadie hablaba de esto. Comprendí que la verdadera urgencia no era la tecnología, sino el silencio que rodeaba a las infancias y adolescencias atrapadas en procesos que no podían reconocer ni mucho menos nombrar.

Cuando ella llegó a nuestra institución, no necesitaba un manual: lo único que necesitaba es ser escuchada. Alguien que pudiera decirle que lo que sentía —el miedo, la vergüenza, la culpa y la confusión— no era una falla personal, sino la consecuencia lógica de un daño emocional profundo causado por otro que ejerce la pedagogía del mal y de la crueldad.

Fue entonces que lo entendí con una claridad que me marcó para siempre: la mitad del problema se resuelve con un gesto tan simple

como poner la oreja. Escuchar. Nombrar. Acompañar. Decidí también crear GAPP, nuestra aplicación gratuita de reportes en tiempo real, que nació en 2018. Comprendí que la sociedad necesitaba, antes que nada, ser escuchada: tener un canal inmediato donde decir “esto está pasando”, y recién después accionar. La escucha es el primer paso y el comienzo de la ruta de protección; la tecnología, el puente para que esa escucha llegue a tiempo.

El coraje de Ornella, al poner su historia en palabras, tiene un valor incalculable. Ella no solo sobrevivió: transformó su dolor en advertencia, en guía, en faro para otros y otras. Su voz obliga a la sociedad a abandonar la comodidad de la distancia. Su testimonio convierte lo “digital” en algo profundamente humano y urgente. Y hay algo aún más alarmante: cuanto más conocemos, cuanto más profundizamos en cómo operan estos procesos y en el daño que producen, más imperdonable se vuelve no hablar de este tema, no mirarlo de frente, no ponerlo en agenda, no hacerlo visible. El silencio ya no es ignorancia: es desprotección.

Es, justamente, por todo esto que debemos asumir una verdad incómoda pero imprescindible: a este delito no lo vamos a neutralizar solamente con el código penal en la mano. La intervención penal es —como enseña la propia doctrina— la *última ratio*, la herramienta que llega cuando ya falló todo lo anterior: la prevención, la presencia del mundo adulto, la educación digital integral.

Con castigos y leyes solamente no vamos a llegar a tiempo para evitar que un niño sea captado, manipulado o sometido en silencio. La respuesta verdadera está antes: en la visibilidad, en la conciencia social, en la educación digital integral y en la construcción de un

mundo adulto presente, consciente, humano, informado y responsable, aun cuando hoy se sienta autoexcluido de un mundo al que parece no pertenecer. La historia de Ornella nos enseña que el daño empieza mucho antes de un expediente judicial.

Finalmente, hay algo que solo puedo decir desde lo personal: así como Ornella sostiene que yo cambié su vida, también ella cambió la mía y la de tantas otras personas. Su voz le dio sentido a mi lucha y me recordó, para siempre, por qué es urgente hacer lo que hago.

UN MECANISMO QUE PUEDE DURAR MINUTOS O AÑOS

El *grooming* no es un hecho aislado, ni un mensaje, ni una foto. Es un proceso de violencia sexual. Una conducta teleológica (orientada a un fin específico donde cada interacción es un paso calculado), una secuencia de acciones manipulativas que se adaptan a cada niña, niño o adolescente y que puede extenderse desde unos pocos minutos hasta durar meses o incluso años, como vimos en el caso de Ornella.

El agresor no necesita fuerza física si se ampara en la asimetría de poder: necesita tiempo, oportunidad y una burbuja de privacidad. Ese tiempo puede ser mínimo (cuando el engaño y la presión son inmediatos) o prolongarse en una relación emocionalmente compleja que se sostiene durante largo tiempo. Por eso el *grooming* es tan difícil de detectar: no siempre aparece la violencia en el inicio, sino en el final.

En términos generales, podemos comprender este proceso a través de cuatro grandes fases (no lineales, intercambiables y adaptables) que el agresor manipula según la situación:

1. Enganche, atrapamiento o luring: el cebo emocional, el ablande

La primera fase del proceso es también la más subestimada. Acá no hay violencia explícita, no hay amenazas ni pedidos directos. Hay algo mucho más sutil: el atrayente. En la criminología anglosajona se lo conoce como *luring*, que significa engañar para atraer, seducir, enganchar. Considero nombrarlo también como atrapamiento, porque refleja con precisión lo que ocurre: la víctima se siente atraída hacia un vínculo que no percibe como peligroso. En esta etapa aparece el cebo: un mensaje, un halago, una coincidencia inventada, un interés común, un deseo de compartir a diario, un gesto de empatía, una pregunta que genera cercanía, un comentario que hace sentir visto o comprendido. El objetivo no es someter: es desarmar. No es un contacto al azar: es un contacto construido, adaptado y diseñado para generar apertura emocional.

El delincuente sexual detecta:

- gustos
- rutinas
- horarios
- amistades
- estados de ánimo
- relaciones afectivas
- deseos de pertenencia
- necesidad de aprobación
- escalas de prioridades
- pertenencia en diferentes plataformas
- dinámicas y patrones de presencia digital

Y a partir de eso arma un mecanismo. No improvisa: lee a la víctima. Planifica y adapta su estrategia como un verdadero “lector de vulnerabilidades”.

El atrayente puede adoptar múltiples formas:

- “Me caés bien”
- “Qué buena esa foto” o “Qué buena esa skin”
- “Parecés muy simpático/a”
- “No puedo creer que te guste la misma banda que a mí” (o artista)
- “Te entiendo, a mí también me pasa eso”
- “Si tenés ganas de hablar, estoy acá”
- “La paso bien jugando/hablando con vos”
- “Sos re buena onda, creo que nos vamos a llevar bien”

Es el momento donde el pedófilo o *groomer* siembra confianza y legitimidad. Su objetivo no es obtener nada todavía, sino generar el clima emocional propicio para avanzar.

Por eso esta etapa es tan peligrosa: es la más silenciosa, la más imperceptible para el mundo adulto y la más eficaz para instalar el vínculo que después se manipulará. Es un llamado urgente a la comprensión del mundo adulto, porque es casi imposible de detectar si no se conoce el mecanismo. El enganche no ocurre porque el niño “quería”. Ocurre porque alguien diseñó una conversación y un personaje con una máscara para que eso suceda. Y ahí empieza todo. Cuando el atrayente ya está instalado y la confianza sembrada, el *groomer* tiene el terreno preparado para avanzar hacia la

siguiente fase. En esencia, es una estafa emocional consolidada por una falsa empatía.

2. Fidelización o consolidación del vínculo falso: la construcción del "nosotros"

Si el enganche es el cebo, la fidelización es la trampa emocional perfectamente montada. Acá el agresor ya no necesita impresionar: necesita pertenecer. Necesita instalar la idea de que ese vínculo es especial, diferente a cualquier otro, único, íntimo, irrepetible. Y lo hace construyendo un "nosotros" que no existe, pero que la víctima siente real. Es una fase extremadamente peligrosa, ya que transforma una simple interacción en una dependencia emocional. En esta etapa se dan cinco movimientos clave:

A) La legitimación emocional: "yo sí te entiendo"

El agresor...

- escucha
- recuerda todo
- cita lo dicho anteriormente
- responde rápido
- se muestra disponible
- imita el lenguaje
- adapta el humor
- acompaña los estados de ánimo

Construye una falsa empatía. Una empatía que no nace del cuidado, sino de la estrategia macabra. En ese vínculo emergente, el

niño, niña o adolescente siente que encontró a alguien que la/lo:

- valida
- reconoce
- escucha
- sostiene
- da lugar

Ese lugar no es casual: es inducido.

B) El aislamiento emocional: “solo yo te entiendo”

Una vez instalada la confianza, el agresor siembra distancia con el entorno real.

En 2015 con mi equipo estuvimos detrás de un caso en el cual convencieron a la propia víctima de que sus padres biológicos eran “sus expadres” y que había encontrado a sus “padres del corazón” en esa conexión. El caso terminó con la presunción de trata de personas. Es una muestra extrema de *disociación inducida*: donde el agresor logra que la víctima rompa su identidad previa, para adoptar una nueva, diseñada a la medida del manipulador. No es la regla, pero demuestra hasta dónde puede llegar el aislamiento provocado por el accionar perverso).

Aparecen frases como:

- “Tu familia no te escucha”
- “Tus amigos no te valoran”
- “Yo te apoyo incondicionalmente y para siempre”
- “Conmigo podés ser vos, tranquilo/a”

- “No hace falta que le cuentes a nadie”
- “Conmigo sentite absolutamente segura/o”
- “Conmigo podés contar siempre”

La víctima empieza a percibir que ese vínculo “nuevo” es más contenedor que los vínculos reales. El victimario necesariamente no pretende prohibir el entorno: solo necesita volverse más atractivo que él.

C) El secreto como herramienta de control

Esta es la parte más peligrosa de la fidelización. El secreto no aparece como una imposición: aparece como un acuerdo tácito, un gesto de complicidad: “Lo nuestro queda entre nosotros, ¿no? Porque si no, puede que tu familia no lo entienda...”, “Esto que tenemos es especial. Si lo contás, se rompe”, “Tu mamá te va a retar si se entera. Mejor que quede entre nosotros”, “Yo te re entiendo. Debo ser el que más te conoce. Mejor que quede entre nosotros”, “Si tus papás se enteran, no te van a dejar hablar conmigo nunca más”.

El secreto se convierte en una forma de lealtad afectiva más que en una obligación. El secreto se transforma en la herramienta central de control emocional. Y ahí se instala el mecanismo esencial: el desdoblamiento emocional entre el mundo externo y el mundo interno donde el agresor ocupa el centro; técnicamente, esto se conoce como una *disociación funcional*. Ese lugar es la antesala del control.

D) La ilusión de reciprocidad

La clave de esta fase es que la víctima cree que está en un vínculo “de ida y vuelta”. Cree que eligió, que decide, que construye. Pero la realidad es otra: todo el vínculo está diseñado por el agresor para que solo una de las dos partes conserve el poder. Es una relación de poder, emocionalmente asimétrica, que se camufla de amistad, confianza, romance o compañía. El agresor le robó su capacidad de confiar en su propio criterio. La víctima tiene la sensación de haber sido “traicionada” por su propia elección.

E) Duración como arma

En esta etapa, el tiempo es un arma. Puede durar:

- horas
- días
- semanas
- meses
- años

Cuanto más se prolongue en el tiempo, más profunda será la dependencia emocional, más debilitada la percepción del riesgo y, en consecuencia, más difícil la salida. Por eso la fidelización es la fase más eficaz del proceso de violencia: la víctima no se siente atrapada, se siente elegida. Y todo lo que viene después se vuelve terreno de lo posible.

3. Sexualización: el quiebre emocional

Si en la etapa anterior el agresor construyó un “nosotros”, acá muestra —por primera vez— cuál era la verdadera finalidad de ese

vínculo. La sexualización no aparece de golpe. No irrumpe como un mecanismo de violencia inmediata. Llego después de sembrar confianza, exclusividad, secreto y dependencia emocional. Por eso, esta fase es tan devastadora: la víctima no la reconoce como violencia, sino como parte "natural" de un vínculo que ya considera especial.

A) La instalación e inmersión progresiva del contenido sexual

Aparece en forma de:

- comentarios ambiguos
- preguntas capciosas en clave de curiosidad
- referencias al cuerpo
- "chistes" con doble sentido
- propuestas de juego
- supuestas confidencias
- comparaciones con otros vínculos

No es explícito al inicio. Es insinuado, sugerido, medido.

El agresor testea la reacción y ajusta:

- si hay incomodidad, retrocede
- si hay ingenuidad, avanza
- si hay confusión, profundiza

El objetivo es uno: hacer que la víctima cruce un límite emocional sin darse cuenta.

B) La culpa inducida

Una vez que la conversación tomó un tono sexual, aparece el mecanismo más eficiente del control: la culpa. La víctima siente que “participó”. Siente que dijo algo que no debía, que aceptó algo inapropiado, que respondió sin pensar, que no supo poner un límite. Y esa culpa se vuelve el terreno perfecto para lo que viene después. Lo que para un adulto es un claro proceso de manipulación, para un niño, niña o adolescente se vive como responsabilidad propia. Desde el análisis técnico, esta fase es el “punto de no retorno”.

C) El quiebre del vínculo: de lo afectivo a lo sexual

El agresor cambia de tono. La comunicación se vuelve ambigua. Alterna entre aparente calma y agresión encubierta. Lo que era afecto, escucha y contención se transforma en exigencia, insinuación o presión. La víctima no lo entiende como un giro violento: lo sigue interpretando como parte del vínculo. Es aquí donde el proceso se vuelve irreversible sin la presencia adulta. La víctima queda atrapada entre:

- la culpa
- el secreto
- el miedo a defraudar
- la dependencia emocional
- y la sensación de que “ya pasó un límite”

Solo en retrospectiva —a veces años después— puede identificar este momento como violencia.

D) Normalización del intercambio

El agresor necesita que la víctima naturalice lo ocurrido. Que no lo interprete como una agresión, sino como una "dinámica entre ellos". Por eso insiste, refuerza, repite, ajusta, retoma, redefine. Esto genera en la víctima la pérdida de la referencia de lo adecuado, mientras el agresor instala una nueva normalidad.

4. Coacción, control y secuestro emocional: la violencia plena

Esta es la fase donde el proceso muestra su verdadera naturaleza. Lo que empezó como un vínculo falso ahora se convierte en dominación emocional, presión, miedo y pérdida total de la autonomía.

Ya no hay seducción.

Ya no hay escucha.

Ya no hay contención.

Hay un solo objetivo: someter.

A) El giro brusco: de la complicidad al miedo

El agresor cambia el tono sin aviso.

Aparecen frases como:

- "Si no me mostrás que te importo, voy a mostrar esto"
- "Yo confié en vos, ahora te toca a vos demostrarlo"
- "Si no hacés esto, voy a tener que contar todo"
- "No me obligues a hacer algo que no quiero"
- "Pensé que éramos un equipo... ahora ya no sé"

- “Si me querés, lo vas a hacer”
- “Demostrame que puedo confiar en vos”

La víctima queda paralizada. No entiende qué ocurrió. No sabe cómo responder. Siente que traicionó al agresor y que debe compensarlo.

B) La extorsión emocional y moral

La violencia se resignifica bajo la idea de que la víctima hizo algo mal.

El agresor instala:

- culpa
- vergüenza
- miedo a defraudar
- miedo a ser juzgada/o
- miedo a decepcionar a la familia
- miedo a que “todo se sepa”

El verdadero y efectivo control no lo logra mediante fuerza, sino mediante vergüenza inducida.

C) La exigencia de contenido sexual: el núcleo del delito

En esta fase aparece el objetivo central del agresor: obtener imágenes o videos de contenido sexual. No es un “envío voluntario”. Es una producción forzada mediante:

- miedo

- culpa
- amenazas
- dependencia emocional

La víctima no consiente: obedece para sobrevivir emocionalmente. Ese material se convierte en la herramienta de control más poderosa.

D) La amenaza como herramienta operativa

Una vez instalada, obtiene el material sexual, y el agresor despliega su arma principal: "Si no hacés lo que te digo, voy a...".

Ese "voy a" puede ser:

- mostrar conversaciones en redes sociales
- publicar las imágenes
- contarle a la familia y/o amigos
- difundir contenido
- inventar historias
- crear perfiles
- filtrar datos
- amenazas de muerte a familiares directos

La víctima siente que su mundo puede derrumbarse en segundos. No ve salida. No ve opción. No ve ayuda posible. Ese es el secuestro emocional.

E) La obediencia por supervivencia

En esta fase la víctima no actúa por voluntad, actúa por supervivencia emocional. No lo hace porque quiere o porque aceptó. Lo hace porque teme:

- perder todo
- que la familia la juzgue
- que la escuela la rechace
- que sus amigos la abandonen
- que su imagen quede destruida
- que la vergüenza sea intolerable

La víctima siente que su vida depende de complacer al agresor.

F) El enemigo invisible: la omnipresencia percibida

En el entorno digital, el agresor puede:

- cambiar de identidad
- cambiar de plataforma
- aparecer o desaparecer
- modificar su tono
- crear personajes nuevos
- multiplicarse
- fragmentar su identidad digital

La víctima queda viviendo un estado constante de hiperalerta, convencida de que el agresor puede surgir en cualquier momento. No hay distancia física que funcione ni espacio seguro. Es un enemigo invisible, intangible.

G) El agotamiento emocional prolongado

Esta etapa puede durar semanas, meses o años. Cuanto más tiempo dura, más se profundizan:

- miedo
- disociación
- vergüenza
- culpa
- dependencia
- fragmentación de la identidad

La víctima queda atrapada en un ciclo que se siente interminable.

H) La esencia del delito: violencia sexual sin contacto físico

Y acá está la verdad estructural que cambia la narrativa tradicional sobre la violencia sexual: lo que destruye a la víctima es el control emocional. Es una violencia que no necesita tocar para destruir. No necesita estar presente para dominar. No necesita fuerza para someter. Es una penetración psíquica: el agresor invade la psiquis, la privacidad y la seguridad emocional de la víctima. Es una violencia sexual sin manos, sin proximidad, sin rostro real, sin un lugar físico, pero con un daño profundo y devastador. Solo la intervención adulta y social puede romper este ciclo. Ponerlo en palabras es cortar el acto de violencia sexual: nombrar lo que ocurre es el primer paso para detenerlo. Cuando una sociedad se atreve a nombrar sin miedo, también se atreve a proteger. Esa es la verdadera épica: transformar

el dolor invisible en conciencia colectiva, y la conciencia en acciones concretas.

Quiero detenerme un momento para contar un caso que se resolvió. Porque si toda esta descripción del daño termina sin mostrar que también hay salidas, el lector queda solo con la angustia. Y este libro no se escribe para asustar: se escribe para acompañar.

El caso tiene un valor especial para mí. Fue el primer caso de *grooming* que llegó a juicio y obtuvo sentencia en el Departamento Judicial de Morón, lugar donde nací y me crie. Ocurrió en 2016, y la sentencia se dictó en 2017.

Quizás por esa coincidencia geográfica, o quizás porque marcó un antes en la historia de nuestra Organización, lo recuerdo como uno de los más significativos que acompañamos desde Grooming Argentina.

El agresor era un docente, profesor de música y subdirector de coro de colegios privados de Merlo, provincia de Buenos Aires. Una persona en posición de autoridad sobre una alumna adolescente, con todo lo que eso implica en términos de confianza institucional y familiar. Por canales digitales, le envió fotos de tono pornográfico, fue induciéndola hacia conductas de carácter sexual, y llegó incluso a incitarla a un encuentro presencial dentro de la propia institución educativa donde trabajaba.

La detección no vino de un protocolo escolar, ni de un sistema técnico de alerta, llegó desde donde casi siempre viene: de una madre atenta. Ella revisó el celular de su hija, vio los mensajes, y entendió que lo que tenía adelante no era una conversación

cualquiera. Era un proceso de captación con fines sexuales, sostenido por un adulto investido de autoridad pedagógica. Lo que esa madre hizo a continuación fue lo que muchas familias no saben que pueden hacer: buscar ayuda especializada. Llegó a Grooming Argentina para entender de qué se trataba este nuevo delito y cómo había que actuar.

Desde nuestro equipo la acompañamos en tres frentes simultáneos: contención emocional para la familia, asesoramiento sobre cómo avanzar hacia la denuncia y activación del proceso judicial preservando debidamente la prueba digital, y la articulación con la fiscalía para que la causa avanzara correctamente. La denuncia se radicó en la Comisaría de la Mujer y la Familia de Merlo. El proceso judicial duró aproximadamente un año. La instrucción estuvo a cargo de los fiscales Javier Ghessi y Oscar Marcos, y el juicio oral lo llevó adelante el fiscal Javier Baños. En octubre de 2017, el juez Ángel Palumbo, del fuero correccional de Morón, dictó sentencia: condenó al docente a seis meses de prisión de ejecución condicional como autor materialmente responsable del delito de *grooming*, tipificado en el artículo 131 del Código Penal e incorporado a fines de 2013 por la Ley 26.904.

La pena puede parecer breve, y lo es. Pero el valor de la sentencia excedió por completo la cuantía de la pena. Como señaló en ese entonces el fiscal Baños después del fallo, fue “una sentencia señera, que marca un punto de inflexión para la impunidad de los delitos informáticos en el campo de la libertad sexual donde se involucran menores de edad”. Para ese departamento judicial fue la primera vez que un agresor era juzgado y condenado por *grooming*. Y para esa familia, además del impacto inmediato, hubo una

consecuencia concreta: el agresor quedó imposibilitado, en términos prácticos, de volver a ejercer la docencia o la dirección coral en contextos donde hubiera menores de edad.

Lo cuento porque las salidas existen, aunque el camino sea largo y las penas, a veces, insuficientes. Pero, muchas veces, las reparaciones son concretas, el sufrimiento se corta y el camino de la sanación encuentra su cauce. La justicia, con sus tiempos y limitaciones, llega. Pero todo eso depende de un primer eslabón sin el cual nada de lo posterior puede activarse: una víctima que pide ayuda, un adulto que interpreta señales, que escucha, que se anima a intervenir. En otros casos, será un padre, un docente, un amigo, una abuela. Lo importante no es quién, sino que alguien lo haga. Sin ese primer movimiento, ningún sistema posterior puede activarse. Con ese primer movimiento, casi todo lo demás se vuelve terreno de lo posible.

NUEVAS MODALIDADES: *GROOMING* EN JUEGOS ONLINE Y “NOVIAZGOS DIGITALES”

La pandemia aceleró un fenómeno que ya veníamos observando: los juegos online se transformaron en uno de los principales territorios de captación para los delincuentes sexuales. El delito migró en un gran porcentaje de las plataformas de redes sociales a los juegos online. Y esto no es azar: responde a una lógica, a un cálculo y a un objetivo. Los agresores sexuales buscan a las infancias en los juegos porque allí encuentran una probabilidad mayor de doble daño:

1. Daño directo sobre el aparato psíquico de la víctima, a través de la manipulación emocional, la presión, la coacción y distorsión afectiva.
2. Daño moral y simbólico, promoviendo una falsa normalidad, torciendo el sentido natural de la sexualidad y construyendo un terreno emocional donde "lo permitido" y "lo prohibido" se diluyen. El pedófilo necesita pervertir antes para actuar después. Esa es la base de su método.

Estos son los factores que favorecen el accionar del agresor en los juegos online:

- Ausencia de supervisión adulta, porque muchos adultos interpretan el juego desde experiencias "offline" y lo consideran un espacio inofensivo.
- *Gaming Disorder*, que profundiza la necesidad de aprobación, recompensa y permanencia en línea (lo desarrollaré en el capítulo 8).
- Edad temprana de acceso, como principal característica: hoy, en promedio, las infancias comienzan a jugar juegos online a los 6 años a nivel global. Cuanto más temprano, más vulnerables. Cuanto más vulnerables, más manipulables. Por eso atacan más temprano y con mayor insistencia dentro del universo de los juegos.

En los juegos online, muchos agresores utilizan lenguaje simbólico hipersexualizado para tantear, atraer o confundir a niñas, niños y

adolescentes. No siempre aparece en forma explícita, suele manifestarse a través de:

- Acrónimos: es un tipo de sigla que se pronuncia como una palabra normal (no letra por letra) y que, a menudo, se incorpora al léxico común utilizando las letras iniciales o uniendo fragmentos (por ejemplo, OVNI).
- Nombres de usuario.
- Emojis.
- Emotes.
- *Skins*.
- Combinaciones de palabras que funcionan como señales encubiertas. Este lenguaje opera como un código de reconocimiento: permite identificar quién responde, quién pregunta, quién se incomoda y quién muestra curiosidad.

Para un adulto puede pasar desapercibido; para un niño o adolescente puede parecer parte del humor del juego. Pero para el agresor es un filtro emocional: una herramienta para detectar vulnerabilidades, necesidad de aprobación, búsqueda de pertenencia o simple ingenuidad.

La hipersexualización simbólica dentro de los perfiles no es un accidente: es un mecanismo de tanteo, un primer paso para desplazar límites y preparar el terreno para la manipulación posterior. Los delincuentes encontraron en estas plataformas un ecosistema perfecto: dinámico, adictivo, lleno de voces desconocidas, sin supervisión adulta y con un componente

emocional central —la pertenencia— que funciona como combustible para su accionar.

Los datos recabados en nuestras investigaciones en Grooming Argentina muestran este desplazamiento con claridad:

- El 70% de las niñas, niños y adolescentes que utilizan juegos en red han hablado con personas desconocidas, ya sea dentro del juego o migrando luego a redes sociales.
- 1 de cada 3 niñas, niños y adolescentes recibió propuestas de noviazgo por parte de desconocidos a través de medios digitales.
- 2 de cada 3 niñas, niños y adolescentes que juegan online recibieron propuestas de noviazgo bajo preguntas como: “¿Querés ser mi novio/a?”.
- 2 de cada 3 conversaciones con desconocidos en juegos online migran a otras plataformas —principalmente WhatsApp e Instagram— donde la conversación se vuelve más privada, más directa y difícil de detectar.
- 1 de cada 3 víctimas son varones y 2 de cada 3 son niñas, dato que se mantiene estable respecto de nuestro primer informe (2022).

A partir de 2020 comenzó a aparecer con fuerza una modalidad que hoy consideramos crítica: el falso “noviazgo digital” como herramienta de manipulación emocional. Bajo presiones psicológicas y una relación afectiva fabricada, el agresor instala frases como:

- “Si no me mandás una foto, entonces quiere decir que no soy el amor de tu vida”
- “Si no me enviás un video, significa que ya no me querés”
- “Las parejas hacen esto; si no lo hacés, entonces no querés estar conmigo”

Esta estrategia explota uno de los deseos afectivos más genuinos de las infancias y las adolescencias: ser elegido, ser querido, pertenecer. Y convierte esa necesidad emocional en un instrumento de control.

Por todo esto, los juegos online ya no son —ni pueden ser vistos— como un simple espacio de entretenimiento. Son un territorio donde la manipulación emocional, la captación y el *grooming* encuentran nuevas formas, rutas y máscaras. Comprender su lógica, acompañar a las infancias en el juego, aprender jugando y transformar la experiencia lúdica en un espacio de diálogo y coaprendizaje son estrategias válidas y necesarias de protección. Solo así el juego recupera su sentido original: ser un lugar de encuentro, creatividad y cuidado.

Si el *grooming* encontró en los juegos online un territorio fértil, la inteligencia artificial conversacional representa el próximo gran desafío en materia de protección. Se trata de un tipo de IA diseñada para hablar con las personas de manera natural, como si fuera un diálogo humano, mediante *chatbots*, asistentes virtuales y sistemas de mensajería. Plataformas como Character.AI introducen un cambio cualitativo en el ecosistema digital: ya no se trata solo de interactuar con otras personas, sino de vincularse emocionalmente con

entidades artificiales diseñadas para simular cercanía, empatía e interés.

No solo es posible conversar con personajes diseñados por terceros: cualquier persona puede crear su propio *bot*, definir su personalidad, su forma de expresarse y el tipo de vínculo que propone. Luego, esos personajes quedan disponibles para que otros interactúen con ellos. El verdadero riesgo de la IA conversacional no reside solo en su capacidad de simular humanidad, sino en su potencial para generar una dependencia emocional automatizada.

Los sistemas actuales pueden ejecutar tácticas de persuasión y recolección de datos sensibles a escala masiva, las 24 horas del día. Esta “ilusión de control” —donde las niñas, niños y adolescentes proyectan sentimientos reales en un algoritmo diseñado para retener su atención— crea un escenario de vulnerabilidad absoluta. Este punto es central: la frontera entre juego, conversación, vínculo y simulación emocional se vuelve cada vez más difusa.

La prevención primaria hoy exige desarmar la fantasía de la “IA compañera” para devolver a niños y adolescentes el control sobre su propia privacidad y sus afectos. Las IA conversacionales no se limitan a responder texto. Pueden recordar intercambios previos, adaptarse al estilo del usuario, sostener conversaciones prolongadas y generar una fuerte sensación de validación emocional. En contextos de infancias y adolescencias —etapas atravesadas por una vulnerabilidad emocional estructural— aparece un riesgo inédito: la posibilidad de que el primer vínculo íntimo, afectivo o sexualizado no sea con una persona humana, sino con una inteligencia artificial. Esto se vuelve especialmente problemático si recordamos una de las tesis centrales de este capítulo: hoy, para millones de chicos, la

primera experiencia sexual ocurre en Internet, sin mediación adulta, sin palabras que ordenen y sin un marco de cuidado.

Pero la dimensión emocional no es el único riesgo. Detrás de cada conversación con una IA existe una arquitectura técnica que también expone a niñas, niños y adolescentes: qué datos se recopilan, cómo se moderan los contenidos y qué tan difusos son los límites que deberían proteger estas interacciones. Estas plataformas recopilan información sensible: historias de chat, preferencias y metadatos de uso. Los metadatos no describen el contenido en sí, sino la información que se genera alrededor del uso: horarios, frecuencia, duración, patrones de interacción.

Las conversaciones no están cifradas de extremo a extremo. Decir que algo está cifrado de extremo a extremo significa que el mensaje viaja protegido desde quien lo envía hasta quien lo recibe, como si dos personas hablaran en una habitación cerrada en un idioma que solo ellas entienden. Cuando ese cifrado no existe, la privacidad se vuelve relativa. Si bien estas plataformas cuentan con filtros y mecanismos de moderación, han enfrentado múltiples cuestionamientos:

- *bots* que interactuaron con adolescentes generando contenido inapropiado o manipulador
- respuestas insuficientes frente a situaciones de riesgo emocional
- dificultades para intervenir de manera rápida y eficaz

Estos antecedentes explican una decisión clave: a partir de noviembre de 2025, Character AI bloqueó el acceso a chats abiertos para personas menores de 18 años. Es el reconocimiento explícito de

que la tecnología avanzó más rápido que nuestra capacidad de cuidado.

Este nuevo escenario introduce un problema inédito en términos de responsabilidad y daño social. A través de estas tecnologías, personas reales pueden desmarcarse —al menos en apariencia— del delito, amparándose en la existencia de un *bot* y no en una persona física identificable. La interacción ya no ocurre, en muchos casos, entre dos sujetos imputables, sino entre un niño y una entidad artificial diseñada por alguien que permanece en las sombras.

Este corrimiento no es ingenuo: reduce el riesgo percibido para el agresor, diluye la trazabilidad y complejiza la imputación, generando zonas grises donde el daño existe, pero la responsabilidad se fragmenta. Pero hay algo todavía más profundo. Mediante estas técnicas, los agresores no solo buscan contacto individual: logran diseminar una Internet de perversión. La creación masiva de personajes, narrativas, diálogos y vínculos simulados permite instalar de manera persistente:

- sexualización temprana
- normalización de prácticas abusivas
- confusión entre afecto, deseo y control
- distorsión progresiva del sentido natural de la sexualidad

El agresor necesita un entorno simbólico donde lo inapropiado deje de parecerlo, donde los límites se desgasten y donde la violencia se vuelva moneda corriente, confusa y tolerada.

Ya no alcanza con educar sobre riesgos con personas humanas desconocidas. Hoy debemos educar sobre vínculos artificiales,

automatización de *bots* con fines criminales, límites emocionales y pensamiento crítico frente a la inteligencia artificial. Estamos ante una automatización de la violencia. El agresor ya no necesita manipular individualmente a cada víctima; diseña una narrativa abusiva, la carga en un *bot* y permite que la inteligencia artificial ejecute la erosión psicológica, industrializando el daño a escala masiva. Porque el desafío que se abre no es tecnológico. Es cultural, ético y profundamente humano.

Para entender de qué hablamos cuando hablamos de Inteligencia Artificial en la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes, conviene aterrizar en ejemplos concretos. Uno de los usos extendidos hoy es el de compañeras virtuales y “novios” o “novias” de IA. Aplicaciones como Character.AI, Replika o Talkie permiten crear un personaje con el que mantener conversaciones sostenidas en el tiempo. Muchos adolescentes desarrollan vínculos afectivos profundos con estos avatares, algunos los usan como confidentes, otros como parejas simuladas.

También crean asistentes para hacer la tarea, pero también para tomar decisiones íntimas. ChatGPT, Gemini, Copilot y herramientas similares se utilizan no solo para resolver consignas escolares, sino para preguntar cosas como: “¿es normal sentirme así?” o “¿qué hago si mis papás se separan?”. El asistente, que no fue preparado para acompañar emocionalmente a un adolescente en crisis, responde igual.

Además, generación de imágenes y videos. En las aplicaciones como Midjourney, DALL-E, Sora o herramientas integradas en redes sociales se crean imágenes hiperrealistas en segundos. Este uso tiene un lado luminoso, que es el de la creatividad y el juego. Y otro

lado más oscuro, lo que ya describimos en este capítulo: *deepfakes*, *deepnudes*, suplantación de identidad, contenido falso usado para extorsionar o humillar.

Y también usan los filtros de belleza con IA, que es un fenómeno que debemos tomar con mucha seriedad. Los filtros que afinan la nariz, agrandan los ojos, suavizan la piel y ajustan el cuerpo no son una especie de “maquillaje digital”, son la escultura de la propia imagen. El problema aparece cuando el rostro real, sin filtro, es percibido por el propio adolescente como “feo”, “insuficiente” o “raro” y se desata la angustia, una emoción que escuchamos recurrentemente y que se desprende justamente entre el yo filtrado y el yo real.

Y por último, realizan búsquedas que reemplazan al adulto. Muchos chicos y chicas hoy le preguntan a la IA cosas que antes preguntaban a un adulto de confianza: cómo lidiar con el *bullying*, qué hacer si tienen ansiedad, cómo entender un cambio en su cuerpo, cómo procesar la muerte de un familiar. La IA responde con información organizada y tono empático, pero sin la mirada, el abrazo, el silencio compartido o la corrección amorosa que solo puede ofrecer un vínculo humano real.

Estos cinco usos no son hipótesis ni proyecciones futuras, ocurren en este momento, en los celulares de los chicos y las chicas que viven en la misma casa que ustedes, las madres y los padres, los adultos. Por eso, la pregunta no es si la IA llegó a sus vidas, porque en realidad ya llegó. La pregunta es si los adultos llegamos a tiempo.

Estoy profundamente convencido de que la verdadera batalla es por la protección. El *grooming* nos obliga a mirar de frente una verdad que incomoda: la violencia sexual ya no necesita presencia

física para destruir el proyecto de vida de un niño, niña o adolescente. La violencia se volvió silenciosa, sigilosa, emocional y digital. Y en esa combinación reside su poder devastador. En ese vacío emocional se instala el agresor, orbitando entre distintas formas de violencia: seducción, manipulación, intimidación, chantaje, humillación y control psicológico. Son delitos calculados, malignos y profundamente dañinos. Y, aun así, siguen siendo subvalorados. Esa subvaloración no es neutra: invisibilizar el *grooming* es invisibilizar a miles de víctimas en nuestro país y en el mundo. Es borrar historias, minimizar su dolor y permitir que el silencio vuelva a reinar.

Comprender este delito exige romper una lógica que todavía domina muchas casas y muchas instituciones: la lógica del reproche. Porque frente al *grooming*, lo urgente no es preguntar “¿qué hiciste?”, sino “¿qué te hicieron?”. Ese desplazamiento — aparentemente pequeño— puede cambiar el destino emocional de una víctima. La escucha es el primer acto de reparación. La escucha, no el juicio. La presencia, no el señalamiento.

Por eso, después de años de casos, historias y noches enteras acompañando a familias, afirmo una convicción que sostiene todo el libro: no vamos a neutralizar el *grooming* con el código penal en la mano. El derecho penal es la *última ratio*. Cuando llega el derecho penal, todo lo demás ya falló. Solo podremos revertirlo si construimos colectivamente una cultura de la prevención y reescribimos el contrato social. La verdadera respuesta está antes:

en la visibilidad,
en la conciencia,
en la educación digital integral,

en la palabra adulta,
en la pedagogía del cuidado.

La pedagogía del cuidado implica revalorizar no solo un deber, sino también un derecho y una función: el cuidado como núcleo de la dignidad de las infancias y adolescencias, y como el centro de nuestra propia humanidad.

Grooming es acoso.

Grooming es intimidación.

Grooming es ataque.

Grooming es agresión sexual.

Nombrarlo así no es exagerar: es decir la verdad. Y esa verdad tiene un propósito: despertar. Comprender que no estamos frente a un problema tecnológico, técnico, jurídico o legal. Estamos frente a una responsabilidad ineludible, moral y ética de la sociedad. Incansablemente reforzaré mi convicción de que, si una sociedad está informada, está protegida. Y proteger —ahora lo sabemos con absoluta claridad— es un acto colectivo, permanente y extremadamente urgente.¹

¹ Las plataformas y servicios tecnológicos mencionados en este capítulo se incluyen únicamente con fines ilustrativos, en tanto ejemplos de un fenómeno digital y cultural más amplio que trasciende a cualquier empresa o herramienta en particular, como las mencionadas a lo largo del desarrollo del libro. El análisis aquí se centra en los riesgos estructurales, sociales y educativos vinculados al uso de estas tecnologías en contextos de infancias y adolescencias. No se atribuyen responsabilidades penales ni intencionalidades a las plataformas mencionadas,

sino que el foco está puesto en las conductas abusivas de terceros y en la necesidad de políticas de protección, prevención y educación digital. Las referencias a plataformas, aplicaciones o servicios no implican adhesión, promoción ni validación de sus políticas, ni pretenden sustituir la responsabilidad primaria del mundo adulto en la protección de niñas, niños y adolescentes.

Capítulo 5

Sexting: ¿qué hay detrás del intercambio de contenido sexual entre adolescentes?

La palabra *sexting* surge de la combinación de dos términos en inglés: *sex* (sexo) y *texting* (enviar mensajes de texto). Su origen se remonta a finales de la década del 90 y principios de los 2000, cuando los teléfonos móviles comenzaron a incorporar la mensajería SMS como herramienta de comunicación cotidiana. En ese entonces, el *sexting* designaba como característica principal el envío de mensajes de texto con contenido sexual. Con el avance de las tecnologías y la incorporación de cámaras en los celulares, el concepto se amplió y pasó a incluir no solo mensajes escritos, sino también imágenes y videos íntimos enviados mediante distintas plataformas digitales.

Hoy, cuando hablamos de *sexting*, nos referimos al intercambio voluntario y consensuado de contenido sexual —texto, fotos o videos— entre dos o más personas a través de dispositivos electrónicos.

En términos históricos, nació en un contexto ideado para el mundo adulto, vinculado a la exploración íntima en las primeras comunidades digitales. Sin embargo, rápidamente se trasladó a las juventudes y, sobre todo, a las adolescencias, convirtiéndose en una

práctica frecuente en el marco de los vínculos socioafectivos y sexuales. Lo que antes podía ser una carta, un susurro o una foto en papel a escondidas, hoy es un mensaje que viaja por WhatsApp, un *snap* de Snapchat, una foto efímera de Instagram o un chat secreto por Telegram. El fenómeno tiene una doble cara: por un lado, puede ser una expresión legítima de deseo y confianza entre pares; por otro, en las adolescencias, puede volverse un terreno de altísima vulnerabilidad, donde el consentimiento inicial no alcanza para frenar los riesgos que implica la circulación de lo íntimo en un entorno digital.

En este contexto, resulta clave observar los datos regionales que permiten dimensionar el fenómeno en América Latina. En el informe presentado por la red Grooming Latam, en 2025 ante el Honorable Senado de la República de México, elaborado sobre una base de 30.000 testimonios de niñas, niños y adolescente de entre 9 y 17 años, en 14 países de la región, surgieron hallazgos reveladores que permiten comprender cómo se vinculan las juventudes con su sexualidad en el entorno digital.

Uno de los más contundentes radica en que la mayoría de las adolescencias de entre 14 y 17 años reconoció conocer el término *sexting*, y 4 de cada 10 afirmaron practicarlo en Argentina. Este dato no puede leerse de manera aislada: revela, en paralelo, la ausencia de una educación digital integral actualizada, incluida una ESI que aún no incorpora plenamente la dimensión digital y, por lo tanto, no logra acompañar la vida en línea.

A esto se suma la naturalización del consumo de pornografía desde edades prematuras, muchas veces propiciada por tres variables principales:

- curiosidad natural, propia del desarrollo
- recomendaciones de pares
- accidentes digitales (celulares heredados, *clickbait*, ventanas emergentes)

En este escenario aparecen dos términos claves en la jerga de las adolescencias: *packs* y *nudes*, que no podemos ignorar para comprender la columna vertebral del intercambio. Los primeros refieren a conjuntos de fotos o videos íntimos de semidesnudez; los segundos, a imágenes o videos de desnudez total. Estos términos muestran que el *sexting* ya no es solo una práctica puntual, sino un fenómeno cultural con categorías propias. Y esa clasificación convierte lo íntimo en colección, archivo o mercancía digital, alterando profundamente el sentido del consentimiento, el deseo y la esfera de privacidad.

LA EDAD DIGITAL DEL DESEO

Mientras las adolescencias buscan afirmarse y construir su identidad, lo hacen en un escenario que multiplica sus vulnerabilidades. Por eso, la edad digital del deseo está marcada por una contradicción permanente. Lo que debería ser un proceso natural de descubrimiento termina condicionado por la mirada de las pantallas y por el riesgo constante de que lo íntimo se transforme en espectáculo. Si bien el *sexting* puede comprenderse como parte del pleno y efectivo ejercicio de los derechos sexuales de las y los adolescentes, no podemos caer en la trampa de naturalizarlo.

Aunque para muchos aparezca como un juego de confianza o una práctica común, su potencial para vulnerar derechos es enorme. Una foto, un video o un mensaje íntimo nunca son solo eso: en el ecosistema digital, lo que comienza como un gesto privado puede convertirse en exposición pública, permanente y utilizada en contra de quien lo produjo.

Otro aspecto que venimos observando con detenimiento es la facilidad de acceso a los dispositivos móviles y, por consecuencia, a las galerías privadas. Muchas adolescencias guardan allí sus fotos íntimas, ya sea por la misma práctica de *sexting* o simplemente porque se sienten bien con su cuerpo. Esa aparente privacidad es frágil: cuando el dispositivo se comparte, cuando las contraseñas o datos biométricos (huella, rostro) se repiten o se manipulan, las imágenes pueden filtrarse con facilidad. No hablamos de un riesgo hipotético: existen múltiples causas judiciales en las que compañeros de escuela accedieron a galerías privadas y viralizaron fotos, con consecuencias devastadoras para las víctimas. Recuerdo que una de ellas una vez me dijo: “Cada vez que entro al colegio siento que todos me ven desnuda en realidad”.

Casos recientes, como la filtración masiva de material íntimo de figuras públicas en Argentina durante 2023 —que incluyó a actrices, *influencers* y periodistas—, muestran que nadie está exento de esta amenaza. En todos los casos, el contenido fue obtenido sin consentimiento y difundido en plataformas de mensajería y foros anónimos, evidenciando la fragilidad de la privacidad digital incluso para quienes cuentan con mayores recursos tecnológicos.

En este contexto, el *sexting* puede operar también como una zona de ambigüedad que solapa situaciones de violencia sexual. Cuando

el consentimiento es difuso, condicionado por la presión de pares, las asimetrías de poder, la coerción emocional o el desconocimiento de las consecuencias, lo que aparece como una práctica consensuada puede encubrir dinámicas de vulneración. No toda práctica de *sexting* implica violencia sexual, pero en determinados escenarios funciona como un umbral que la habilita, la invisibiliza o la normaliza.

El potencial de daño del *sexting* es alto cuando se desarrolla en un entorno que no garantiza privacidad, control ni límites reales sobre el destino del contenido íntimo. Un error frecuente es pensar que ocurre en un esquema *one to one* (uno a uno). En realidad, siempre hay un tercer actor silencioso: el ecosistema digital. Los dispositivos, las plataformas y los sistemas donde se almacena el contenido no solo lo conservan, sino que pueden replicarlo, indexarlo y generar circulación más allá de la voluntad de quienes lo produjeron.

Los y las adolescentes creen que, al no mostrar el rostro u otros rasgos identificatorios, están protegidos. Sin embargo, el daño no se produce únicamente cuando otros reconocen a la persona, sino cuando quien aparece en ese contenido sabe que existe una imagen íntima suya fuera de su control. Esa certeza —la imposibilidad de cerrar el circuito— es suficiente para que la revictimización se vuelva persistente y angustiante. Existen herramientas tecnológicas diseñadas para mitigar este daño, como los sistemas de *hashing* y programas específicos como Take It Down, desarrollado por el NCMEC. Este *software* permite que se genere una huella digital única de las imágenes íntimas sin necesidad de subirlas ni reenviarlas. A partir de esa huella, pueden solicitar la eliminación del contenido en plataformas y buscadores y bloquear su futura difusión

de manera simultánea. Su valor es enorme: no repara el daño inicial, pero puede detener su propagación, reducir la exposición y devolver algo de control a las víctimas.

Sin embargo, es fundamental ser claros: ninguna herramienta puede garantizar la desaparición del contenido. Las imágenes pueden persistir en entornos no indexados, como la *Deep Web* o la *Dark Web*, o reaparecer tiempo después.

Aun con estas herramientas, la sensación de pérdida de control suele ser devastadora. Para muchas víctimas, el daño no proviene únicamente de la circulación del contenido, sino de una incertidumbre permanente: no saber quién lo vio, dónde puede reaparecer o cuánto tiempo seguirá disponible. Esa angustia —la de vivir en un presente que no puede cerrarse— es una de las marcas más profundas de la violencia digital.

Por eso es tan importante comprender que el problema no es el *sexting* en sí mismo, sino la asimetría estructural entre la fragilidad del consentimiento adolescente y la potencia infinita de la tecnología. Lo que comienza como un acto íntimo, privado y situado se vuelve un archivo replicable, descargable, reenviable y potencialmente eterno. La tecnología intensifica la vulnerabilidad de un modo que ninguna persona adolescente puede dimensionar por completo.

En este punto aparece una idea clave: el consentimiento inicial no alcanza para proteger la intimidad en un entorno donde lo digital no olvida. El riesgo no está solo en la mala intención de un otro, sino en la arquitectura misma de las plataformas, que convierten cada imagen en un dato que puede circular sin control.

Esta tensión —entre el deseo de explorar y la imposibilidad de garantizar privacidad— es el corazón del problema. Y es, también, lo que vuelve imprescindible el acompañamiento adulto, no desde la prohibición ni desde el miedo, sino desde la comprensión del contexto digital en el que las adolescencias viven, sienten, desean y se vinculan. Acompañar es ofrecer un marco, no un cerco; habilitar la conversación, no clausurarla; construir confianza para que, cuando algo ocurre, no sea el silencio el que gobierne.

Uno de los mayores desafíos es diferenciar la práctica del *sexting* de la difusión no consentida de material íntimo. Lo primero puede formar parte del ejercicio de los derechos sexuales; lo segundo es un acto de violencia.

El término *revenge porn* o *pornovenganza* es incorrecto y debe ser desmontado. En primer lugar, porque coloca la atención en una supuesta venganza —como si existiera una justificación subjetiva del agresor— y no en la violencia ejercida contra la víctima. En segundo lugar, porque el concepto de “porno” banaliza lo ocurrido, como si se tratara de entretenimiento o consumo cultural, cuando en realidad hablamos de una vulneración gravísima de derechos humanos. Esta lógica es similar a la que se cuestiona al hablar de “pornografía infantil”: no hay pornografía, hay violencia sexual.

Hablar de violencia sexual digital —y no de “venganza”, “porno” o “exposición”— permite que el peso del acto recaiga donde corresponde: sobre quien agrede, no sobre quien fue vulnerado o vulnerada. El lenguaje nunca es neutral. Cuando usamos términos ambiguos o eufemismos, sin quererlo desplazamos la responsabilidad hacia la víctima y diluimos la gravedad del delito. Por eso, es imprescindible hablar sin rodeos, sin suavizar y sin confundir:

no hay venganza, no hay entretenimiento, no hay provocación. Hay violencia sexual ejercida por un agresor. Y nombrarla así es el primer paso para combatirla.

Nombrar los hechos de este modo es, además, profundamente machista. Sugiere que la difusión responde a un desengaño amoroso y que la víctima —en la mayoría de los casos, mujeres y adolescentes— habría provocado la reacción. Esa narrativa nos hace retroceder como sociedad, desplaza el foco de responsabilidad y perpetúa estereotipos de género que justifican la violencia.

Por eso, debemos utilizar expresiones precisas y justas, como “difusión de material íntimo no consentido” o, incluso, “violencia digital”. Porque de eso se trata: un acto de dominación y control que lastima, expone y revictimiza. En esta diferenciación no existen matices ni dobles lecturas. Al hablar con las y los adolescentes sobre *sexting*, es fundamental que comprendan que todo —en materia sexual— se reduce al consentimiento. Lo que en la práctica privada puede ser un ejercicio de intimidad y exploración, en el momento en que se difunde sin permiso se transforma automáticamente en violencia.

En definitiva, lo que está en juego no es una simple práctica digital, sino la diferencia entre un acto íntimo y un acto de violencia. La difusión sin consentimiento convierte la vida privada en un espectáculo cruel. Cada imagen difundida sin permiso no es un “video viral”: es una persona cargando con el peso de haber sido despojada de su intimidad.

MARCO LEGISLATIVO ARGENTINO

En octubre de 2023, con la promulgación de la Ley 27.736, conocida como “Ley Olimpia”, se incorporó la violencia digital como nueva modalidad de violencia contra las mujeres dentro de la Ley 26.485 de Protección Integral para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra las Mujeres, promulgada en 2009. La norma reconoce y sanciona la difusión no consentida de material íntimo y otras formas de violencia digital, estableciendo medidas de protección, reparación y remoción de contenidos.

Toma su nombre de Olimpia Coral Melo, una joven mexicana que fue víctima de violencia digital cuando, a los 18 años, un video íntimo suyo fue difundido sin consentimiento por una expareja. El material comenzó a circular masivamente a través de redes sociales y sitios de Internet, exponiéndola a situaciones de humillación, hostigamiento y violencia que marcaron profundamente su vida. Lejos de quedar paralizada, transformó esa experiencia en una lucha colectiva y se convirtió en una de las principales activistas de América Latina contra la violencia digital.

La norma honra también la memoria de Belén San Román, una joven policía argentina de 26 años, madre de dos hijos, que murió el 4 de diciembre de 2020, luego de haberse disparado con su arma reglamentaria días antes, en el marco de un profundo proceso de hostigamiento y violencia digital tras la difusión no consentida de contenido íntimo por parte de su expareja, Tobías Villarruel. Según trascendió públicamente, Belén atravesó un proceso sostenido de hostigamiento, exposición y sufrimiento emocional producto de la viralización del material. Antes de morir, dejó mensajes y testimonios que evidenciaban el profundo impacto psicológico y social que estaba viviendo. Su caso generó una enorme conmoción y se

convirtió en uno de los símbolos más dolorosos de las consecuencias reales que puede tener la violencia digital.

Tuve el honor de compartir escenario en Córdoba, en 2025, con Olimpia Coral Melo, inspiradora del movimiento global que dio origen a esta legislación: una enorme luchadora y, sobre todo, una gran persona. Su trabajo incansable permitió que América Latina comenzara a nombrar y tipificar estas violencias.

Discutir *sexting* sin una Educación Sexual Integral que incorpore la dimensión digital es quedarse en la superficie del problema. La escuela, las familias y las instituciones necesitan asumir que la ciudadanía digital hoy también se ejerce en pantallas, en chats, en plataformas y en algoritmos que median cada interacción. Sin esa comprensión, cualquier conversación queda incompleta y cualquier ESI queda desactualizada. Por eso es urgente integrar la ciudadanía digital y el “consentimiento digital” como ejes transversales: no como anexos tecnológicos, sino como competencias básicas para habitar un entorno donde la exposición, la permanencia y la circulación de lo íntimo adquieren nuevas reglas.

La Ley de Educación Sexual Integral (ESI), N° 26.150, sancionada en 2006, representó un avance histórico para el sistema educativo argentino. Sin embargo, es una norma que antecede a la existencia misma de las redes sociales tal como hoy las conocemos: Facebook en Argentina comenzó a utilizarse entre 2007 y 2009, y aún faltaban años para la irrupción de Instagram, WhatsApp o TikTok. En otras palabras, la ESI nació en un mundo todavía predominantemente analógico, diseñado para abordar realidades que hoy son profundamente digitales. Fue pensada para intervenir sobre el cuerpo físico, no sobre la identidad digital, que hoy es parte

constitutiva del ser y el modo en que las juventudes construyen su identidad, su deseo y su presencia en el mundo.

Este desfasaje temporal no es menor: mientras la ESI avanza de manera desigual y fragmentada, resistida por sectores religiosos conservadores, grupos autodenominados “provida” o “profamilia” y, más recientemente, por discursos políticos que la enmarcan como “ideología de género” o “adoctrinamiento”, niñas, niños y adolescentes ingresan cada vez más temprano a consumos sexuales mediados por pantallas. A esto se suma la naturalización del acceso a la pornografía desde edades tempranas, muchas veces sin herramientas concretas para interpretar lo que ven. La conclusión es tan simple como inquietante: llegan antes al porno que a la ESI.

Los datos recabados durante 2025 por la red Grooming Latam son contundentes: el 77% de las niñas, niños y adolescentes refiere que vio pornografía. No se trata de un fenómeno marginal, sino de un paisaje cultural que moldea imaginarios, expectativas y prácticas en edades en las que aún no cuentan con recursos para procesar críticamente esos contenidos.

La primera educación sexual no es la escuela: es la pornografía.

El *sexting* abre un dilema por demás complejo. Por un lado, forma parte del derecho a la intimidad y de la libre expresión de la sexualidad en las adolescencias. Por otro, cuando ese contenido circula sin consentimiento de una de las partes o involucra a personas menores de edad, se convierte automáticamente en un terreno de riesgo jurídico y vulneración de derechos, que pueden derivar en delitos gravísimos.

El verdadero riesgo del *sexting* no comienza ni culmina en la faz jurídica. Cuando las imágenes o videos trascienden el ámbito de la

intimidad, la herida más profunda generalmente suele ser emocional y social: vergüenza, culpa, estigmatización, miedo a la mirada enjuiciadora de pares y adultos. La escuela puede convertirse en un escenario hostil; el grupo de amigos, en un tribunal permanente y el hogar, en un espacio de silencios incómodos.

Por eso es imprescindible subrayar que este dilema no puede recaer exclusivamente sobre los hombros de las adolescencias. Es un desafío que interpela a las familias, a la escuela, al Estado, porque lo que inicia como un acto privado de exploración puede transformarse —en cuestión de segundos— en un mecanismo de control, violencia y delito técnicamente incontrolable. Frente a esta realidad, la creación de criterios, canales y fundamentalmente la construcción de puentes de corresponsabilidad, basadas en una toma de conciencia real, se vuelven ingredientes esenciales para evitar situaciones de vulneración de derechos.

DE LA INTIMIDAD A LA EXTIMIDAD

Durante siglos, la intimidad estuvo asociada al refugio: aquello reservado al ámbito de lo privado, protegido de la mirada ajena. La casa, la familia, el diario íntimo, o la conversación entre amigos cercanos, eran espacios donde lo personal encontraba resguardo real. Con la irrupción de Internet y el auge de las redes sociales, esa frontera comenzó a desdibujarse: lo íntimo empezó a mostrarse, no como accidente, sino como una práctica cotidiana deliberada.

Este fenómeno, al que la sociología y la psicología denominan extimidad, refleja un cambio cultural profundo: ya no alcanza con vivir las experiencias, hay que registrarlas, narrarlas y exhibirlas. En

un escenario digital que premia la visibilidad, permanecer oculto parece una utopía. Es más difícil ser invisible que visible. Esta premisa tiene un arraigo particular en las adolescencias: ser implica, en gran medida, mostrarse. Una *story* compartida, un estado de ánimo publicado o una foto aparentemente casual se convierten en piezas clave de una identidad digital que se construye en diálogo permanente con la aprobación de los otros. La paradoja es que mientras intentan proteger ciertos datos sensibles —en estas edades, ultrasensibles— como el apellido, un domicilio, un número de teléfono, una dirección de correo, exponen aspectos íntimos de su vida emocional, sus vínculos o su cuerpo, que quedan disponibles para una audiencia infinita y siempre renovada.

En la extimidad conviven la posibilidad de expresión auténtica y el riesgo permanente de exposición excesiva. La extimidad, entonces, no es buena ni mala en sí misma: es el nuevo territorio donde las adolescencias negocian su identidad. Puede habilitar vínculos, reconocimiento y creatividad, pero también puede convertirse en una puerta de entrada a la manipulación, la estigmatización o el control. No implica un destino inevitable de vulneración, sino un camino que puede recorrerse con acompañamiento efectivo y mejor educación. Se trata de que las adolescencias descubran que mostrarse no siempre es exponerse, que compartir no siempre es entregarse y que lo íntimo puede abrirse al mundo sin perder su valor ni su autocuidado.

Compartir es publicar una opinión sobre un libro que les gustó, recomendar una película, dedicarle unas palabras a alguien querido, recordar a una persona que ya no está, defender una causa en la que creen, mostrar el resultado de un proyecto, de una obra, de un

logro deportivo. Compartir es ofrecer al mundo algo de lo que se piensa, se siente o se hace, sin perder la esencia de lo que se es. Pero exponerse es otra cosa. Es subir el cuerpo en una pose pensada para sostener miradas que no se conocen, es contar detalles privados de la familia, del vínculo afectivo, de la salud emocional, es transformar el dolor, la soledad o la búsqueda de aprobación en contenido para audiencias anónimas.

La diferencia entre una y otra cosa, muchas veces, es sutil. Por eso el mundo adulto tiene una enorme responsabilidad en aportar herramientas concretas para que puedan leer esa diferencia. Para preguntarse, antes de publicar: ¿esto que estoy por subir es algo que pienso, hago o creo, o es un pedazo o una parte de mí que estoy entregando para ver qué reacción genera? La respuesta a esa pregunta es la que debemos reconstruir desde el vínculo humano y no librada al azar de un algoritmo que daría la sensación de conocer mejor a nuestros hijos.

También se trata de pensar una sociedad que acompañe estos procesos, enseñándoles a las adolescencias que su voz puede verse y escucharse sin dejar de proteger aquello que las hace únicas.

Capítulo 6

Del bullying al cyberbullying: del acoso escolar a la victimización permanente

El *bullying* —también llamado acoso escolar— es una forma de violencia sostenida y repetida en el tiempo que se da entre pares, generalmente en el ámbito educativo. Implica una relación de poder: alguien agrede, humilla, hostiga, se burla o excluye de manera sistemática a otro. No se trata de una broma aislada ni de un conflicto puntual, sino de una conducta persistente que deja huellas emocionales, sociales y, muchas veces, físicas, afectando la salud, el bienestar y el desempeño educativo de quien lo padece.

En el *bullying* intervienen tres actores fundamentales: el agresor, la víctima y un tercero que muchas veces pasa inadvertido pero que tiene un papel determinante: el espectador. Ese público silencioso —o no— que observa sin intervenir, que ríe o que alienta, legitima la violencia y le da combustible para seguir. Su risa, su indiferencia o su silencio son tan poderosos como el golpe o la burla, porque representan la validación social del agresor. El *bullying* necesita materialmente de espectadores para sostenerse. Sin testigos, pierde fuerza y legitimidad.

No ocurre de un día para otro. Tiene etapas que se retroalimentan de no mediar una intervención para frenarlo:

1. **Señales iniciales:** comentarios, bromas o burlas aisladas. Suelen minimizarse como “cosas de chicos”, pero es el momento clave para actuar.
2. **Consolidación:** las agresiones se repiten y comienzan a formar parte del cotidiano. Aparece la exclusión, el mote, la imitación humillante, el rumor. La dinámica de grupo comienza a definir roles: **quién** agrede, **quién** calla, **quién** observa.
3. **Escalada:** la violencia se intensifica. La víctima pierde su lugar de pertenencia, siente miedo o vergüenza de asistir a la escuela, y el agresor refuerza su poder frente al grupo.
4. **Cronificación:** el acoso se vuelve parte de la identidad del aula. Todos saben lo que ocurre, pero nadie interviene. El silencio se convierte en una forma de consentimiento colectivo.

Cada una de estas etapas puede detenerse si alguien —un docente, un compañero, un adulto responsable— decide intervenir empática y amorosamente. Cuando eso no ocurre, el daño emocional se multiplica y puede acompañar a la persona por años.

Las consecuencias del *bullying* se manifiestan en distintos planos: emocional, social, conductual y académico. Diversos estudios internacionales, entre ellos el de la UNESCO, Report on School Violence and Bullying (2021), revelan que 1 de cada 3 estudiantes en el mundo ha sufrido algún tipo de acoso escolar, y que los efectos trascienden la etapa de la niñez.

Veamos sus efectos:

- Emocional: las víctimas suelen experimentar sentimientos persistentes de miedo, tristeza, ansiedad y vergüenza. Se instala la sensación de que “algo está mal en mí”, lo que deteriora y degrada la autoestima y puede derivar en aislamiento o retraimiento social. A largo plazo, ese sufrimiento sostenido puede transformarse en cuadros depresivos, crisis de pánico e incluso ideación suicida. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el *bullying* aumenta en más del 50% la probabilidad de desarrollar síntomas depresivos antes de los 18 años.
- Conductual: muchas víctimas presentan cambios abruptos de comportamiento: dificultades para dormir, alteraciones en la alimentación, bajo rendimiento escolar o ausentismo. En los casos más severos, pueden aparecer conductas autolesivas o agresivas como forma de canalizar el dolor. El entorno muchas veces interpreta estas señales como “rebeldía” o “falta de interés”, cuando en realidad subyace un pedido de auxilio no verbalizado.
- Grupal: el impacto no se limita a la víctima: también afecta al grupo. Los testigos frecuentes del acoso desarrollan una naturalización del daño, aprenden que la violencia “funciona” para ganar poder y pierden sensibilidad frente al sufrimiento ajeno. El aula se convierte, así, en una especie de laboratorio emocional donde la indiferencia se aprende y se reproduce día a día.
- Social: el *bullying* erosiona los vínculos y destruye la confianza: quien fue humillado en público teme volver a exponerse y quien

observó en silencio aprende que intervenir puede ser peligroso. Es la pedagogía del miedo.

Del agresor podemos decir que la necesidad de someter o ridiculizar al otro, suele enmascarar carencias afectivas, falta de contención o modelos adultos basados en la violencia.

El *bullying*, en definitiva, no tiene ganadores. Deja huellas en todos los que participan, directa o indirectamente. Y esas heridas pueden ser profundas: puede actuar como un factor precipitante de otros trastornos emocionales, como la depresión, la ansiedad o la autolesión.

Por eso las instituciones educativas deben fundamentar su aspecto convivencial con la misma solidez con la que fundamentan su nivel académico: ya no alcanza con enseñar contenidos, también hay que enseñar a convivir. Educar en el bienestar convivencial es, también, educar en ciudadanía. Cada 2 de mayo se conmemora el Día Internacional contra el Bullying, proclamado por la UNESCO para recordar que el acoso no es un juego ni una etapa inevitable en la infancia, sino una forma de violencia que vulnera derechos.

La Ley 26.892, de Promoción de la Convivencia Social en las Instituciones Educativas, regula la convivencia escolar y busca reducir los conflictos dentro de la comunidad educativa. Define el *bullying* como el acoso físico o psicológico ejercido entre compañeros y establece criterios para todos los niveles del sistema educativo nacional. Entre sus principios fundamentales, la ley expresa y promueve:

- Respeto por la dignidad, la intimidad y la diversidad cultural de todas las personas.
- Rechazo a toda forma de discriminación, hostigamiento o violencia (incluida la digital).
- Uso del diálogo como herramienta central para resolver conflictos.
- Derecho de los estudiantes a ser escuchados y a defenderse en situaciones de conflicto.

Sus objetivos principales son:

- Garantizar una convivencia pacífica, libre de violencia física y psicológica.
- Prevenir la discriminación y el maltrato.
- Fomentar la cultura de la paz y la inclusión.
- Promover la creación de equipos especializados que intervengan en situaciones de violencia.

Las normas de convivencia, que cada escuela debe elaborar o revisar, se apoyan en los siguientes criterios:

- Respetar la vida y los derechos de todas las personas.
- Resolver conflictos de manera no violenta.
- Aceptar diferencias y garantizar la participación de los estudiantes en la vida escolar.
- Evitar sanciones que atenten contra el derecho a la educación o la continuidad en el sistema educativo.

Este enfoque se complementa con otras normas que refuerzan la protección de las niñas, niños y adolescentes: Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (2005); Ley 26.206 de Educación Nacional (2006); Ley 26.150 de Educación Sexual Integral (2006); Ley 26.877 de Representación Estudiantil (2013); Ley 27.234 “Educar en la Igualdad” (2015), sobre la prevención y erradicación de la violencia por motivos de género. Todas estas leyes expresan una premisa común. Las chicas y los chicos son protagonistas de la vida escolar; tienen derecho a establecer vínculos libres de violencia, a ser respetados, escuchados y protegidos. La escuela no es solo un espacio de aprendizaje pedagógico y académico, sino también el primer escenario donde se ensaya la convivencia democrática. Por eso, no se discuten las personas: se discuten las ideas. La violencia aparece cuando el dolor no se escucha. Y la educación, entendida como un profundo acto de cuidado, debe ser el punto de partida para que ningún niño o niña crezca pensando que el dolor del otro es ajeno.

EL MÉTODO KIVA: EDUCAR DESDE LA EMPATÍA

Uno de los programas más reconocidos a nivel mundial en prevención del acoso escolar es el método KiVa, desarrollado por la Universidad de Turku (Finlandia) y adoptado por más de veinte países. KiVa significa “agradable” en finés, pero también es acrónimo de *Kiusaamista Vastaan* (“contra el acoso”).

Su enfoque parte de una idea potente: el cambio no depende solo de la víctima o del agresor, sino del grupo. El programa actúa sobre

el rol del espectador para transformarlo en un aliado activo; y trabaja sobre tres niveles de acción:

- Prevención: educación emocional, fortalecimiento de la empatía y reflexión sobre los límites.
- Intervención: protocolos de actuación inmediata, docentes capacitados y seguimiento personalizado.
- Monitoreo y evaluación: observación constante del clima escolar y espacios de escucha para los estudiantes.

En Finlandia, la implementación del programa redujo los casos de acoso escolar en más del 70%. Pero su mayor logro fue cultural: cambió la mirada del grupo, reemplazando la indiferencia por empatía. Sin embargo, su efectividad está directamente atada al contexto cultural. En los países nórdicos, la coherencia entre escuela, Estado y familia (como trinomio institucional) permite que estos modelos funcionen porque existe una red sólida de confianza, compromiso y políticas públicas sostenidas (políticas de Estado). En gran parte de América Latina, en cambio, esa coherencia aún es frágil. Las escuelas —y los docentes— suelen estar sobrecargados, las familias desbordadas y el Estado ausente o intermitente en su capacidad de respuesta. El desafío, entonces, no es importar modelos de éxito donde coyunturalmente las circunstancias sean otras, sino construir los propios adaptados a nuestras realidades, con nuestras herramientas y desde nuestras prioridades. El método KiVa nos inspira, pero a la vez nos interpela. No alcanza con copiar estrategias si no existe estructuralmente un entramado que las sostenga. Debemos pregonar el buen trato por sobre el maltrato.

Pero ¿cómo cambió la forma de lastimar del aula a la pantalla? Hoy, los muros del espacio escolar ya no alcanzan para contener lo que sucede. La violencia encontró nuevas ventanas: las pantallas. Lo que antes sucedía en los pasillos, ahora también ocurre en los grupos de mensajería, las redes sociales o los videojuegos en línea. A eso se lo conoce como *ciberbullying* o bajo un término cada vez más instalado: ciberacoso, en su traducción al castellano. Aunque en capítulos anteriores mencioné mi disconformidad con el uso del prefijo “ciber”, por su carácter obsoleto y confuso, vale aclarar que es la denominación más extendida para describir una realidad cada vez más frecuente: el acoso que se traslada y se expande en el entorno digital.

El hostigamiento en el ecosistema de Internet no reemplaza al *bullying* tradicional, lo multiplica. Amplifica su alcance y le otorga capilaridad, elimina las fronteras físicas y deja huellas que no se borran con facilidad. El daño no se limita a un aula, ni a una hora del día: puede estar a un clic de distancia, disponible las 24 horas, replicándose indefinida e infinitamente. Acosar significa perseguir sin tregua. No hay pausa ni descanso para quien lo padece. Esa persecución, sea física o digital, erosiona lentamente la autoestima y el sentido de pertenencia de la víctima. Cuando una persona es acosada, deja de sentirse libre. Cada mensaje, cada burla o cada insinuación se transforma en una amenaza constante a su dignidad.

En consecuencia, debemos dejar de relativizar el acoso. No se trata de una “cargada”, ni una “broma”. No se trata de “problemas entre chicos”. Es una forma de violencia que, si no se atiende a tiempo, se exacerba en su materialidad magnificando el daño emocional, porque no solo hiere lo que alguien hace, sino lo que

alguien es. El acoso despersonaliza, convierte a la víctima en objeto de burla o desprecio, y, en consecuencia, instala el miedo como una presencia diaria.

La víctima queda acorralada no solo por el agresor: teme al entorno, al eco social de la humillación. El eco, históricamente, podía sonar en el recreo, en el aula; hoy, también en los grupos de WhatsApp o en una historia de Instagram o Snapchat. Por eso, el acoso, en cualquiera de sus formas, no puede minimizarse ni naturalizarse como parte del crecimiento. Y si hay algo que sostiene el acoso, además del silencio institucional, es la presencia pasiva de quienes miran sin intervenir. El espectador (ese que ve, ríe, reenvía o simplemente no hace nada) se convierte en una pieza central del engranaje de violencia. Porque toda forma de acoso necesita público para sobrevivir. En los pasillos escolares, ese público eran los compañeros que aplaudían o miraban hacia otro lado. En Internet, los espectadores tienen otro nombre: seguidores. Cada “me gusta”, cada visualización o cada emoji de risa opera como combustible y a la vez representa el “uh, mirá lo que te dijo” de la época analógica. Es decir, la agresión ya no se mide en golpes o en insultos, sino en interacciones, generalmente mediante falsos rumores, videos o fotos humillantes en grupos de difusión o con la creación de sitios para agredir a la víctima. Por eso, una vez más, el entorno digital opera como “caja de resonancia”, donde el espectador se transforma en multiplicador acumulando el daño cuando el contenido se replica, se viraliza. Hoy, lo que estamos trabajando muchísimo en las escuelas es la idea de volver a la capacidad de escucha, de empatía; en definitiva, como señalaba el Papa Francisco, de la construcción del sentido.

En junio del año 2019, el Santo Padre se expidió sobre el *bullying* y el *ciberbullying* en la Facultad de Teología de Nápoles, en el marco del #StopCyberbullyingDay exhortando a los jóvenes a declararles la “guerra” a estas dos prácticas de acoso. Explicó que “es un fenómeno de autocompasión, de autovaloración, pero no encontrándome yo, sino disminuyendo al otro para sentirme más alto”. Entre sus puntos relevantes:

- Pidió “declarar la guerra al *bullying* y *ciberbullying*” porque este fenómeno atenta contra la dignidad de las personas.
- Advirtió que el acoso escolar prepara a los estudiantes para la guerra, ya que se enfrentan a sí mismos en lugar de prepararse para la paz.
- Explicó que el *bullying* revela la pobreza de identidad de quien agrede y que necesita atacar a otros para sentirse persona.
- Hizo un llamado a dialogar, caminar juntos y escuchar al otro para construir una paz fuerte y descubrir la propia dignidad.
- Instó a los jóvenes a jugar “por el diálogo, por el caminar juntos”, por la “paciencia del escuchar al otro” para lograr una paz fuerte.

LA MEMETIZACIÓN DEL DOLOR

En los últimos años, una de las formas más frecuentes y naturalizadas del hostigamiento digital se expresa a través de los memes. Lo que nació como un lenguaje humorístico, ingenioso y descontracturado, se transformó en un vehículo silencioso de

humillación. Bajo el camuflaje y la apariencia del chiste, el meme puede esconder violencia, discriminación y desprecio.

En el entorno escolar y de adolescencias, los memes suelen ser el punto de partida de muchas situaciones de *ciberbullying*. Se ridiculiza el cuerpo, la forma de hablar o expresión, una equivocación o una foto tomada sin consentimiento. Y aunque pueda parecer un juego, el daño emocional que provocan es profundo y duradero. Hemos escuchado cientos de testimonios de chicos víctimas que se reconocen “como el del meme tal”. Es importante destacar que el chiste que genera dolor a otro deja de ser chiste para pasar a ser violencia. El humor, cuando se construye sobre el dolor ajeno, deja de ser humor: se convierte en violencia emocional compartida.

La trazabilidad y la lógica del meme son perversas y crueles porque premian lo que más duele. “Te convertiste en meme” no es una frase inocente: es el paso a una nueva categoría social, la de quien se vuelve visible por haber sido ridiculizado. Una fama efímera que mezcla lo trágico con lo cómico. En un resumen criollo, representaría la “popularidad del papelón”. Lo inquietante del meme no es solo su creación, sino su permanencia. Una vez publicado (como todo lo que sucede en Internet y vemos transversalmente en cada capítulo), deja de pertenecer a quien lo hizo y pasa a ser parte del imaginario colectivo. Circula sin control, se multiplica su intención y se resignifica según quién lo comparta. El meme es una pieza de contenido viva: se propaga, muta y se alimenta de la risa de otros. A través del recorrido de cada meme, donde cada reenvío funciona como “echar leña al fuego”, la violencia simbólica encuentra su fuerza en esa complicidad silenciosa que, bajo la forma de humor,

legítima el daño. En un mundo donde todo puede volverse meme, lo urgente es recuperar la empatía antes de que el humor siga devorándose al dolor.

¿Cómo juegan las plataformas, su responsabilidad algorítmica y cultural? Las plataformas digitales no son neutrales. No son oráculos: son espejos que devuelven lo que más miramos. Por supuesto que no deciden solos (nos eligen, pero también los elegimos). Cada vez que reaccionamos a una publicación, cada meme y cada vez que nos detenemos durante segundos en algún contenido, participamos en una conversación silenciosa con el algoritmo.

El problema es que ese diálogo no se da en igualdad de condiciones. Las plataformas no solo registran nuestras preferencias: las moldean. Y ese algoritmo tiene una lógica simple: premiar lo que genera interacción, no lo que genera empatía. En esa lógica de la inmediatez, el dolor se vuelve contenido y la exposición, moneda de cambio. Las risas, los comentarios y los “me gusta” no solo capilarizan el alcance de la violencia: la validan, premiando el contenido que genera reacción. Podríamos decir que la crueldad deja de ser un límite moral para pasar a ser funcionalmente una estrategia de visibilidad, posicionando el sufrimiento de jóvenes para pasar a transformarse en entretenimiento de millones de personas.

Como venimos señalando a lo largo del libro, las redes sociales y las plataformas construyen jerarquías de atención. Hablar de responsabilidad algorítmica no es solo reclamarles a las empresas que ajusten parámetros o moderen mejor. Nosotros, ciudadanos digitales, también somos parte de esa ecuación. Somos usuarios, sí, pero también productores, validadores y cómplices, con una cuota

de responsabilidad enorme. Quizás el primer paso para romper esa cadena sea reconocer que el algoritmo no nos manipula: nos interpela; y que la única forma de transformarlo es transformando lo que ofrecemos como humanidad al reflejo de las nuevas tecnologías. El *ciberbullying* no termina cuando el agresor deja de escribir, sino cuando el algoritmo deja de mostrar y magnificar. Por eso, la responsabilidad algorítmica vuelve hacia nosotros como un boomerang: para recordarnos que no hay niños crueles; hay adultos que avalan.

Una historia personal para cerrar este capítulo. Cuando era adolescente, sufría mucho por tener acné. A veces no quería salir de mi casa por sentirme ridiculizado. Mis compañeros me cargaban: granoso, granudo, chocio. En esa época, la humillación tenía horario escolar. Si me cargaban un viernes, tenía dos días de descanso hasta el lunes. Sabía dónde y cuándo iba a doler. El recreo, el pasillo, la cargada reiterativa. Pero después sonaba el timbre y el mundo —de alguna forma— me devolvía el derecho al silencio.

Hoy esa pausa ya no existe. La violencia que antes tenía un límite físico ahora se impregna en la identidad digital de niñas, niños y adolescentes. No se disuelve: se eterniza. El señalamiento se archiva, se comparte y se convierte en una marca indeleble, en una versión pública de uno mismo que no se apaga al cerrar sesión. Por eso, el *ciberbullying* no solo hiere: redefine. Reescribe todo el tiempo la manera en que cada chico se percibe y es percibido. Antes le decían “feo” en el aula; hoy lo dicen por Instagram. Esa es la nueva forma de daño: una doble victimización —primero en el momento y

después cada vez que el contenido reaparece— que convierte el dolor en una presencia permanente.

Cuando pienso en las niñas, niños y adolescentes de hoy —que me muestran el dolor a partir de lo que dicen de ellos en un grupo de WhatsApp o en los comentarios de un posteo— me pregunto si realmente entendemos el peso de mirar, compartir o interactuar. Porque, a diferencia de aquel chico que fui, los de hoy no pueden escapar del aula ni del recreo: el recreo los sigue a casa, los despierta de madrugada y los espera al día siguiente con la pantalla encendida. Quizás el desafío más urgente sea recuperar la empatía en un entorno que nos entrena para mirar sin sentir. Volver a educar la mirada. Enseñar que detrás de cada pantalla hay una historia, un cuerpo, una vida.

Educar en lo digital también implica enseñar a mirar distinto: a reconocer que lo que compartimos, comentamos o celebramos puede sostener o derribar a alguien. Si logramos que cada chico entienda que no está solo y que cada adulto asuma su parte en esta trama, tal vez podamos empezar a construir un nuevo lenguaje: uno donde la tecnología no reproduzca el daño, sino la ternura.

Capítulo 7

Sharenting: ¿acto de amor o negligencia digital?

En la era de la hiperconectividad, la exposición de la vida de niñas, niños y adolescentes en redes sociales dejó de ser una excepción para transformarse en una práctica permanente y cotidiana. Lo que comenzó como una muestra de amor o de orgullo familiar hoy plantea interrogantes profundos sobre el consentimiento, la identidad digital y los límites a la privacidad. En este capítulo propongo mirar el *sharenting* no como un gesto afectivo, sino como una forma de sobreexposición que construye biografías públicas antes de que quienes las protagonizan puedan elegir ser vistos. Y hacerlo implica volver la mirada sobre el primer anillo de cuidado y prevención primaria: la familia. Porque en la era digital, la familia sigue siendo —o debería ser— la primera institución preventiva.

La escena más compartida: primer día de clases. Una fila con mochilas nuevas, sonrisas tímidas y guardapolvos planchados. Frente a ellos, una decena de teléfonos móviles capturando el mismo instante. Detrás de cada lente, una persona adulta convencida de que registrar ese momento representa un verdadero acto de amor. Pero, sin saberlo, ese clic inaugura algo más que una

simple foto o video: construye una huella digital que el niño no eligió y que lo acompañará por siempre.

Vivimos en una época donde ser madre o padre también se mide en publicaciones. Mostrar las actividades cotidianas de los hijos se ha vuelto un acto social, una forma de pertenecer. Lo que en la era analógica se guardaba en un álbum familiar, hoy se comparte en una red social donde quien mira ya no es un integrante de la familia, sino cualquier persona del mundo exterior. Lo que antes quedaba en la memoria de un grupo reducido hoy circula en grupos de WhatsApp, historias de Instagram o canales de YouTube. Sin embargo, pocas veces nos detenemos a pensar qué implica para un niño que su imagen —un derecho fundamental— pase a formar parte del archivo público de Internet. En los clubes, los teatros y las canchas, pasa lo mismo: las coreografías se graban con tres cámaras; los partidos de baby fútbol se transmiten en vivo; los cumpleaños se convierten en *reels* editados con música de moda.

Si hay un territorio donde el *sharenting* se multiplica, son las vacaciones. En la playa, en la montaña o en un parque, cada instante parece necesitar una prueba digital: el castillo de arena, el salto al agua, la sonrisa frente al atardecer. Las redes se llenan de cuerpos pequeños en traje de baño, de ubicaciones en tiempo real y de rutinas compartidas con desconocidos. Sin darnos cuenta, hemos convertido los momentos íntimos y formativos de las infancias en pequeños espectáculos digitales. Y aunque la intención sea conservar recuerdos, terminamos generando un archivo público de la vida privada de los niños, disponible para miradas —y manos— que no siempre conocemos. Tan pronto como se publican fotos o videos, se pierde cualquier control efectivo sobre ellos. Los metadatos

adjuntos a imágenes y videos también generan accesibilidad a información personal que puede ser utilizada indebidamente por ciberdelincuentes o corredores de datos para crear perfiles o dossiers digitales. En esa búsqueda de eternizar la felicidad, terminamos eternizando y regalando fragmentos de la cotidianidad de las infancias a un público que no siempre mira con ternura.

¿QUÉ ES EL *SHARENTING*?

El término combina *share* (compartir) y *parenting* (crianza). Define la práctica —ya convertida en fenómeno global— de publicar y difundir fotos, videos o información sobre los hijos. Lo que empezó como una forma de celebrar la maternidad y la paternidad se transformó en una costumbre instalada: mostrar el pulso del día a día de niñas, niños y adolescentes como parte de la vida pública de los adultos.

En apariencia, se trata de un gesto inocente: una foto del primer diente, un video de la coreografía del colegio, una historia del cumpleaños o un logro deportivo. Sin embargo, implica abrir una ventana de la vida privada de un niño, que no puede brindar su consentimiento, al mundo digital. Cada publicación nace desde el afecto, pero tiene su efecto: un acto de exposición que se proyecta sobre un escenario que excede cualquier control. Existen muchos ejemplos de niños que se han viralizado por decisión de sus padres.

Recuerdo el caso de la niña coreana Rohee, cuyos padres comenzaron a compartir fotos y videos suyos hasta convertirla en una estrella digital con más de 1,4 millones de seguidores. Cuando intentaron frenar la difusión, ya era tarde: la rueda de la exposición había tomado una velocidad irrefrenable. Las nuevas generaciones

podrían convertirse en las más biografiadas de la historia. Cada vez que un adulto publica una imagen de un niño está escribiendo un fragmento de su biografía digital. Es la persona adulta quien elige qué se muestra, qué se omite y a quién entrega ese fragmento de un dato personal —hipersensible— y un derecho personalísimo: su intimidad. El niño, en cambio, no tiene voz, decisión ni noción de lo que implica esa exposición.

El *sharenting* se alimenta de un fenómeno cultural más profundo: la necesidad de visibilidad constante. En esta lógica, lo que no pasa en Internet parece no existir. Vivimos en una sociedad donde el valor de lo vivido se mide por su capacidad de ser mostrado. En esa lógica, las niñas y niños terminan siendo parte de una narrativa digital que los adultos construyen en su nombre.

La inversión del principio cartesiano sintetiza la mutación del sujeto contemporáneo digital: la identidad ya no se valida por la conciencia, sino por la mirada ajena. Ya no se trata de pensar y luego existir, sino de mostrar (y ser visto) para confirmar existencia. En esta nueva lógica de la visibilidad, la exposición reemplaza a la reflexión. Ser visto se volvió más importante que ser.

El *sharenting* convive con otro fenómeno igual de extendido: el *oversharing*. Se trata de la necesidad —a veces compulsiva— de compartir en exceso aspectos de la vida cotidiana, incluso aquellos que pertenecen al ámbito de lo íntimo. En los adultos, el *oversharing* suele aparecer como una forma de validación emocional o de pertenencia social; pero, cuando se traslada a la crianza, se vuelve especialmente problemático. Porque no solo se comparte “de más”:

se comparte por otros. En esa lógica, la vida de niñas, niños y adolescentes queda atrapada en un flujo constante de publicaciones donde lo privado se vuelve público y lo cotidiano se vuelve contenido. El *oversharing* no es solo un exceso cuantitativo: es un exceso simbólico que diluye los límites entre lo que debe mostrarse y lo que debe resguardarse, y convierte la intimidad de las infancias en un insumo más para la narrativa digital adulta.

También revela algo del mundo adulto: nuestra dificultad para habitar el silencio. Publicamos para no sentirnos solos, para confirmar que estamos haciendo las cosas “bien”, para obtener una mirada que nos devuelva seguridad. Pero cuando esa necesidad se proyecta sobre las infancias, el riesgo es que terminemos usando sus vidas para completar vacíos propios. No lo hacemos con mala intención, pero lo hacemos igual: convertimos momentos que deberían ser refugio en escenas públicas, y emociones que deberían ser íntimas en contenido. El problema no es solo cuánto mostramos, sino por qué sentimos que necesitamos mostrarlo. Y en esa pregunta —incómoda, pero necesaria— empieza también la posibilidad de un cambio.

Apenas llegan al mundo, muchas niñas y niños ya tienen una foto publicada. El primer llanto, el peso, el nombre, el hospital, la habitación, los brazos que los sostienen. Antes de que pronuncien una palabra, ya existen en Internet. Ese instante, que debería pertenecer al ámbito de lo íntimo, se convierte en la primera entrada de su identidad digital. En Estados Unidos, se estima que el 92% de los niños menores de 2 años ya tiene presencia en Internet. El 81%

de los padres publicó fotos o videos antes de que los cumplieran. Lo que antes quedaba guardado en una billetera, hoy queda guardado en la galería del mundo entero.

Cada vez que publicamos una imagen, dejamos una marca, y esa marca, aunque invisible, construye identidad digital. Lo que antes era una anécdota familiar hoy se convierte en un fragmento de una biografía —incluso cuando el protagonista aún no sabe hablar— que permanecerá online. Con ese primer posteo comienza lo que llamo el parto digital: el instante en el que una nueva vida digital se conecta al mundo a través de una pantalla, donde la primera respiración no es un llanto, sino una notificación.

El parto digital es un acto profundamente humano, pero también profundamente tecnológico. Nace del amor, pero también de la necesidad de mostrar. Y en esa tensión —entre el cuidado y la exposición involuntaria— se redefine el vínculo con las nuevas generaciones. Cada vez que alguien anuncia “¡Nació!” en redes sociales, sin saberlo, está asistiendo a un segundo nacimiento: la mutación silenciosa del ser hacia su espejo en Internet. Ese nacimiento, a diferencia del primero, no conoce la muerte. Como muestra escénica de esto que planteo, basta con ver las publicaciones de cumpleaños y los saludos a personas que ya no están.

En talleres con alumnos de entre 10 y 12 años, cuando preguntamos si les gustaría que sus padres publicaran fotos suyas desde que nacieron hasta hoy, la mayoría responde con un “no” rotundo. No es un capricho: es la necesidad de recuperar el control de su propia

imagen y no quedar atrapados en escenas pasadas que podrían afectar su presente o futuro. Las nuevas generaciones comienzan a trazar sus propios límites. Mientras los adultos naturalizan la publicación constante, los chicos reclaman algo que la tecnología aún no garantiza: el derecho a decidir sobre su propia visibilidad.

Ese “no”, justamente, no es rebeldía: es identidad. Es una forma de decir: “quiero que me miren distinto”, “quiero decidir quién soy y cómo pertenezco”. Cada publicación sin consentimiento no es inocente: es una apropiación simbólica de la identidad de niñas, niños y adolescentes, y el mundo adulto todavía no termina de asumirlo.

Por eso, el desafío no es imponer, sino corrernos del *adultocentrismo* hacia lo que la literatura sobre crianza llama *vinculocentrismo*: un paradigma que pone la conexión afectiva, el respeto mutuo y la validación emocional en el centro de la relación entre adultos y niñas, niños y adolescentes.

No se trata de controlar, sino de acompañar; no silenciar, sino validar; no imponer, sino conectar. Cambiar la filosofía del “no” por la del “sí con límites” no implica renunciar a las reglas, sino sostenerlas sin romper el vínculo. Porque educar —también en lo digital— no es ejercer poder, es asumir responsabilidad.

EL LADO B DEL *SHARENTING*

Esta práctica tiene connotaciones negativas vinculadas a la falta de ética, al desconocimiento de la privacidad y a la vulneración de derechos. No es neutra. La publicación de imágenes y datos personales de las niñas, niños y adolescentes, sin su consentimiento,

abre interrogantes éticos y jurídicos que ya no podemos esquivar: ¿de quién es esa imagen? ¿Quién decide su destino?

En Argentina, en febrero de 2026, el Juzgado de Familia de Gestión Asociada de Las Heras, en Mendoza, dictó un fallo que marcó un hito jurisprudencial en materia de *sharenting* y derecho a la intimidad de adolescentes. La jueza Carina Viviana Santillán, en la causa "D.R., J. E. c/ S., A. F. L. s/ Medidas Autosatisfactivas", ordenó a una madre cesar de inmediato la publicación de fotos y videos de su hija adolescente en redes sociales y eliminar todo el contenido previo donde la joven pudiera ser identificada.

La singularidad del caso es doble. Por un lado, la acción fue iniciada por la propia adolescente, por derecho propio y con patrocinio letrado, lo que constituye una expresión concreta del principio de autonomía progresiva reconocido por el Código Civil y Comercial. Por otro lado, la madre no solo difundía la imagen de su hija en redes sociales habituales, sino también en aplicaciones de citas para adultos como Tinder y Happn, con fines publicitarios y profesionales, exponiendo a la adolescente a situaciones que derivaron en hostigamiento escolar.

La jueza fundó su resolución en la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, en la Convención sobre los Derechos del Niño y en los artículos del Código Civil y Comercial que protegen los derechos personalísimos. En palabras de la propia resolución: "El *sharenting*, entendido como la difusión de imágenes o relatos de niños por parte de adultos, sin resguardo de sus derechos personalísimos, configura una forma de violencia digital y simbólica que vulnera la intimidad, la identidad, la imagen, el honor y la dignidad, y genera una huella digital

permanente, de imposible control posterior, con consecuencias psicoemocionales y jurídicas futuras”.

El fallo no fue un castigo a la madre. Fue un recordatorio de que la intimidad es un núcleo protegido e inviolable. Cuando colisiona con otros intereses, incluso con los de los propios adultos a cargo de los deberes de cuidado, debe prevalecer el interés superior del niño y su autonomía progresiva.

La Convención sobre los Derechos del Niño, la Constitución Nacional, la Ley 26.061 y el Código Civil y Comercial son claros: la imagen, la identidad y la dignidad de niñas, niños y adolescentes deben ser protegidas siempre. El *sharenting* potencia un conjunto de riesgos que no son hipotéticos: robo de identidad, *ciberbullying*, *grooming*, explotación sexual digital, circulación en contextos de humillación. La privacidad admite matices; la intimidad, no. Muchas escenas familiares pertenecen a ese centro reservado que no debería volverse público.

Pensar la imagen como territorio implica asumir que no es un objeto neutro ni un simple recuerdo digital. Es un espacio simbólico donde se juegan poder, identidad, control y pertenencia. Así como ningún territorio es inocente, ninguna imagen lo es. Toda vez que se expone, delimita fronteras: quién puede verla, quién puede usarla, quién puede apropiarse de ella y con qué fines. Cuando se trata de niñas, niños y adolescentes, ese territorio es especialmente sensible, porque todavía está en construcción.

Publicar una imagen no es solo mostrar algo: es habilitar accesos. Y, en Internet, los accesos no siempre los controla quien publica. Desde esta perspectiva, el *sharenting* deja de ser una práctica cotidiana para convertirse en una decisión territorial tomada por

adultos sobre un espacio que no les pertenece del todo. La imagen de una niña o un niño no es una extensión de la identidad de sus padres o de otros adultos de la familia, sino parte del proceso singular de construcción de su propia subjetividad. El problema va más allá de la imagen en sí misma: es la pérdida de control sobre su circulación. Capturas, descargas, replicación, indexación algorítmica y reutilización convierten lo íntimo en permanente y lo privado en disponible.

Internet no solo no olvida, tampoco pregunta. Y como venimos viendo, los riesgos no son abstractos. Por eso, cabe una pregunta incómoda, pero necesaria: ¿de dónde creemos que los pedófilos construyen la identidad digital de las niñas y niños con las que luego los contactan? Muchas veces, de las mismas imágenes que los adultos no cuidaron. Porque, en definitiva, el *sharenting* se aloja en la falta: de reflexión, de consentimiento, de conciencia sobre la magnitud de un gesto que puede condicionar el futuro de quien aún no puede, no sabe o no quiere decidir.

Amar no siempre implica mostrar. A veces, el acto más profundo de amor es proteger en silencio. En tiempos donde la exposición se confunde con validación y la ternura se mide en *likes*, elegir no publicar puede ser una forma de cuidado. Vivimos en una era de infoxicación, donde todo se comparte y nada queda a salvo del algoritmo. La sobreexposición agota y diluye el valor de lo íntimo. El impulso de publicar es tan fuerte que incluso cuando intuimos el riesgo, lo hacemos igual. Tapamos la cara con un emoji: un gesto paradójico. Intentamos cuidar mientras exponemos.

La contradicción es un síntoma de época: queremos resguardar, pero no podemos resistir la necesidad de ser vistos. Vivimos en la era del emoji: ya no decimos "te amo", mandamos un corazón; ya no decimos "te extraño", enviamos una carita triste. En medio de tanto ruido, aprender a callar, reservar y cuidar se vuelve un acto contracultural. Un gesto de amor consciente frente a la urgencia de mostrar. Y cuando "nos cae la ficha", inevitablemente empezamos a mirar distinto eso que, aun frente a nuestros ojos, no alcanzábamos a ver.

Capítulo 8

Ludopatía digital y gaming disorder

La adolescencia constituye ese tránsito vital donde se habita un territorio fronterizo, caracterizado por una metamorfosis fisiológica radical dirigida por el eje hipotálamo-hipofisario que, entre torrentes de cortisol y dopamina, redefine no solo el esquema corporal, sino la arquitectura misma del cerebro emocional. En esta etapa, el deseo acelera, la identidad se está armando, y la necesidad de pertenecer pesa —muchas veces— más que cualquier consejo adulto.

El desajuste biológico ofrece, por así decirlo, un cerebro vulnerable al algoritmo. Para comprender por qué determinados consumos digitales hacen estragos en las adolescencias, es necesario hacer “doble clic”: el cerebro adolescente es un órgano en plena metamorfosis. Aunque llega a esta etapa con un desarrollo avanzado, aún no ha completado su fase crítica: la maduración final. En este proceso, la materia gris se transforma en materia blanca, las conexiones neuronales se reorganizan y se ejecuta la “poda sináptica”, un mecanismo natural mediante el cual se eliminan conexiones poco utilizadas y refuerzan aquellas que sí lo son.

Dicho de forma simple: el cerebro adolescente “ordena cables”. Conserva los circuitos que se usan y descarta los que no, moldeándose según lo que se repite, lo que se estimula y lo que se

refuerza. Esto cobra real relevancia para entender por qué los algoritmos capturan tan rápido: básicamente porque lo que se repite, se consolida. Esta actualización del “software” biológico no ocurre de manera simétrica. Y es, precisamente, allí donde el entorno digital encuentra su grieta.

El sistema límbico —donde residen la amígdala y el hipocampo— es el centro de mando de las emociones y la recompensa. Durante la adolescencia, esta región cobra un protagonismo absoluto porque madura mucho antes que la corteza prefrontal. Esto explica por qué, frente a una notificación, una recompensa aleatoria o una promesa de ganancia rápida, lo emocional tiende a imponerse sobre lo racional. El cerebro adolescente está biológicamente orientado a buscar intensidad, novedad y validación. Y pocos estímulos ofrecen una descarga dopaminérgica tan inmediata como la incertidumbre digital.

Mientras el sistema límbico pisa a fondo el acelerador de las emociones, la corteza prefrontal —responsable de la planificación, la evaluación de consecuencias y el control de impulsos— todavía se encuentra “en obras”. En la arquitectura cerebral del adolescente, el motor del deseo ya es de alta velocidad (potente), pero los frenos de la autorregulación aún no están plenamente instalados; asincronía que deja a las adolescencias biológicamente más expuestas a la inmediatez de un clic.

En ese punto aparece un dato decisivo: la incertidumbre (“¿ganaré o no?”) es un disparador dopaminérgico más potente que la recompensa misma. En el contexto de las apuestas online, esta vulnerabilidad se traduce en una toma de riesgos impulsiva. No es que el joven no sea consciente del peligro; es que su cerebro le

otorga un valor desmedido a la recompensa inmediata y, sobre todo, a la validación social. En un mundo donde ganar una apuesta se traduce en estatus dentro del grupo de pares, la imprudencia y la rebeldía encuentran en la pantalla el escenario perfecto para manifestarse.

Las adolescencias suelen ser más impulsivas, con mayor tendencia a la idealización, al no tener tan arraigado e interiorizado el concepto de irreversibilidad de la muerte. Tienen aún presente el pensamiento mágico, la fantasía de que el impacto de su acto no va a ser irreversible, de que siempre habrá una salida: “a mí no me va a pasar”. Esa combinación —impulso, búsqueda de pertenencia y subestimación del daño— hace todavía más fácil que el algoritmo capture la atención y la conducta. En esta etapa viven bajo un sesgo de optimismo cognitivo, en una búsqueda incesante de recompensas, riesgos e identidad propia fuera del núcleo familiar. Mientras que las adolescencias analógicas se fraguaban en la presencialidad, el aburrimiento creativo y la privacidad de lo diario “bajo llave”, donde los ritos de iniciación eran siempre y únicamente físicos, dejando librados los errores a un eco limitado del círculo social más allegado o inmediato, las de hoy, digitales, se despliegan en un escenario hiperconectado que, a la vez, es caja de resonancia para su propia vulnerabilidad.

Esta sensación de “nada me va a pasar” colisiona con una memoria digitalizada que nunca olvida, donde la búsqueda de pertenencia sucede en una vitrina global que demanda construcción de identidad constante, mediada por algoritmos y sujeta a una aprobación cuantificable en tiempo real.

Las adolescencias se encuentran en una etapa liminal: no son niños, no son adultos, están “entre mundos”. Ese “entre” no es solo biológico; es cultural, simbólico y relacional. Se construye identidad, se ensaya pertenencia, se negocian límites, se busca aprobación, se experimenta con el deseo, se mide el valor propio en el espejo de los pares; y, hoy, ese espejo está digitalizado. La mirada que antes ocurría en el patio del colegio ahora también ocurre en el *feed*. La pertenencia ahora también se dirime en un chat. El tan ansiado reconocimiento que antes dependía de una escena social presencial, ahora y cada vez más depende de una economía de atención.

De hecho, vengo escuchando de manera recurrente entre las familias, los colegios y los ámbitos de encuentro: “¿qué le pasa a esta generación?”. Se lo preguntan mirando a un adolescente que no suelta el celular, que se enoja cuando lo limitan, que se queda hasta tarde *escroleando*, que cambia de humor según un mensaje, que se irrita si “no hay wifi”, que parece vivir con el corazón *bypasado* a una notificación. La respuesta más cómoda y fácil (y más injusta a la vez) suele ser culparlos: “son vagos”, “son adictos”, “no tienen voluntad”, “no se concentran”, “no toleran nada”. Pero esa respuesta no hace más que etiquetar.

El error más frecuente es insistir en la división de “dos mundos”: *online* y *offline*. Para muchas adolescencias, esa división es una categoría adulta, una nostalgia generacional, un concepto aprendido, pero no vivido. Ellos pueden imaginar un “antes sin Internet” porque se lo contamos, pero no pueden habitarlo porque no lo vivieron. Lo digital es continuidad de lo cotidiano. Internet no es una herramienta; es un territorio (como lo describimos en el Capítulo 1); y, como todo territorio, se puede habitar bien o mal. El problema no

es su existencia: es que, como adultos referentes, los hayamos dejado sin mapas, sin alfabetización, sin rituales de entrada y sin refugios.

Pero a esta realidad se le suma una variable decisiva: gran parte de las plataformas que organizan la vida cotidiana de las adolescencias (redes sociales, videojuegos *online*, sistemas de apuestas) no son neutrales. Están diseñados para captar y retener atención. No es conspiración: es modelo de negocio. En definitiva, lo que se monetiza es la atención. Cuando la atención se convierte en moneda de cambio, el objetivo es simple: que el usuario se quede, vuelva, repita, no se vaya. Para lograrlo, el diseño se apoya en mecanismos profundamente humanos: recompensa, novedad, anticipación y validación social. En otras palabras: dopamina.

En este contexto, comenzó a circular una metáfora potente para describir el fenómeno: el “fentanilo digital”, una imagen pedagógica que alude a la capacidad de ciertos diseños algorítmicos para erosionar la atención, el descanso, la calma y la capacidad de estar presentes. No se trata de un diagnóstico médico, sino de una advertencia cultural. En cerebros en desarrollo, el impacto es mayor.

Este capítulo propone ordenar tres fenómenos distintos que hoy atraviesan a las adolescencias y que suelen confundirse bajo una misma etiqueta. Aunque conectados por un mismo eje, están diferenciados: cuando el diseño captura el sistema de recompensa del cerebro, la autonomía se vuelve frágil y la libertad necesita acompañamiento. Aparecen cuando las pantallas dejan de ser medio y pasan a ser fines, cuando el uso deja de ser placentero y pasa a ser compulsivo. Veámoslos:

1. Uso problemático de pantallas (*Problematic Screen Use*).
2. Ludopatía digital (trastorno por juego problemático, en su versión “casino en el bolsillo”).
3. *Gaming disorder*, es el único diagnóstico digital formalizado por la OMS en la CIE-11.

Este capítulo es, en definitiva, una invitación a mirar la hiperconexión adolescente sin prejuicios, sin simplificaciones y sin alarmismos. A mirar con profundidad, con evidencia y con humanidad. No vamos a demonizar las tecnologías, juegos o redes sociales. Ni a caer en soluciones mágicas del tipo “prohíbo y listo”. Vamos a hacer algo más difícil y útil: sumergirnos en los mecanismos, nombrarlos sin exagerar y, a la vez, proponer herramientas para construir autonomía real.

USO PROBLEMÁTICO DE PANTALLAS

Aquí se conjugan hipersensibilidad a los estímulos, dopamina exprés y la aprobación de pares.

En la investigación científica más reciente, el término más utilizado no es “adicción”, sino *Problematic Screen Use* (uso problemático de pantallas). La diferencia no es menor porque no todo uso intenso es patológico. El problema aparece cuando el vínculo con las pantallas comienza a afectar la calidad de vida: el sueño, la atención, los vínculos, el rendimiento escolar o el bienestar emocional. A esta perspectiva clínica se suma una dimensión simbólica crucial: la raíz etimológica de adicción (*a-dictio*), que remite a la “ausencia de palabra”. Esta lectura etimológica sugiere que, en algunos casos, el

uso problemático de pantallas puede estar relacionado con una dificultad tácita para expresar verbalmente emociones o experiencias internas.

Para identificarlo, el mundo adulto debe desplazar la mirada desde el “cuánto tiempo” hacia el “para qué” y el “qué deja de hacer”. El síntoma clínico no es la conexión en sí, sino el malestar profundo cuando esta se interrumpe (irritabilidad, ansiedad) y la persistencia en el uso a pesar de consecuencias negativas evidentes, como el abandono de intereses previos, el aislamiento social —que puede ser provocado por la tecnología, como ocurre en el síndrome de Hikikomori, fenómeno sociológico y psicológico originario de Japón que describe un aislamiento social extremo y voluntario— o la alteración del ciclo circadiano, lo que también se conoce como reloj biológico.

En este escenario, el dispositivo deja de ser un recurso para convertirse en una especie de prótesis emocional: las adolescencias ya no acceden a las pantallas para buscar algo, sino que se quedan en ellas para no sentir el vacío, el aburrimiento o la presión de su vida *offline*.

El uso problemático se define por la pérdida de control y la interferencia negativa en la vida cotidiana. En las adolescencias el impacto es mayor. Se trata de biología y contexto.

Hay una dictadura del “ahora”: el miedo a dejar de existir en Internet. Un concepto clave para comprender el uso problemático es el FOMO (*Fear of Missing Out*); es decir, el miedo persistente a quedar afuera de algo que está ocurriendo en el entorno digital. No

se trata de curiosidad ni de simple interés: es una ansiedad social estructural, amplificada por el diseño y la arquitectura de las plataformas. El FOMO se activa cuando las adolescencias sienten que, si no están conectadas, pueden perderse un mensaje importante, una historia que desaparece en 24 horas, una conversación entre pares, una broma compartida en un grupo, un posteo o anuncio esperado. Este miedo tiene un peso enorme en quienes todavía están construyendo su identidad y el reconocimiento de pares ocupa un lugar central. No estar conectado es mucho más que “no mirar el celular”: puede vivirse como “no existir”, no ser tenido en cuenta, quedar relegado o incluso fuera del grupo de pertenencia.

Por supuesto, las plataformas han estudiado estos comportamientos, conocen este mecanismo y lo explotan. Las notificaciones constantes, los indicadores de “visto”, los estados efímeros y el contenido que desaparece están diseñados para generar urgencia. Es decir, no invitan a elegir: empujan a reaccionar.

Cabe aclarar que tanto los estados efímeros como el contenido volátil (*stories*) son, por definición, publicaciones de corta duración —generalmente de 24 horas— que desaparecen del perfil automáticamente una vez agotado ese plazo. Nacieron con Snapchat y fueron popularizados por las *stories* de Instagram y los estados de WhatsApp y Facebook. Su éxito radica en la “baja presión estética”. A diferencia del *feed* en Instagram —lo que el mundo adulto emparenta con el “muro” de Facebook—, que funciona como un “museo o vitrina permanente”, lo efímero promete mostrar lo cotidiano, lo imperfecto y lo inmediato, sin miedo al juicio a largo plazo.

De estas dinámicas se desprenden:

- La validación invisible: aunque la foto o el video desaparezca, las adolescencias suelen revisar compulsivamente quién vio la historia en tiempo real, buscando una forma de presencia y validación.

Spoiler: más adelante veremos cómo ciertos elementos de los videojuegos, como las *loot boxes* (o cajas de recompensa) incorporan mecánicas de azar en el contenido que recibe el jugador. Esta introducción del azar en el *gaming* es un tema de debate recurrente en la relación entre videojuegos y apuestas.

- La privacidad selectiva: permite el uso de listas como “Mejores amigos” (*Close Friends*), lo que les permite moverse entre audiencias según el contexto, mostrándose solo ante quienes eligen.

Spoiler: más adelante veremos cómo, si el estado efímero entrena al cerebro para buscar la novedad constante y la validación inmediata en ráfagas de 24 horas, la ludopatía digital lleva esa misma urgencia al terreno económico. El “casino en el bolsillo” utiliza la misma estructura de lo inmediato y lo fugaz, pero sustituye el *like* por la apuesta, convirtiendo el juego en una búsqueda frenética de dopamina que nunca se detiene. En Argentina, de hecho, los resultados muestran que 3 de cada 4 personas conocen a alguien allegado que realiza apuestas.

Aquí aparece un fenómeno interesante en pleno desarrollo y aparentemente contradictorio: mientras los adultos referentes imaginan a las adolescencias obsesionadas con “mostrarse”, muchas

y muchos jóvenes hoy eligen “no postear”. El fenómeno conocido como *Zero Post* redefine qué significa ser *cool* y, a la vez, expresa cierto cansancio frente a esa “vitrina digital”: *feeds* vacíos, mínima expresión pública, interacción desplazada a los DM (mensajes privados), historias efímeras o entornos cerrados.

Como explicó Adam Mosseri, director de Instagram, las adolescencias prefieren interactuar por mensajes o *stories* antes que en el *feed* público. Esto explica, de alguna manera, por qué los considero “nómades digitales”. La evidencia más clara de este comportamiento es Facebook. Esto no implica menos vida digital: implica más privacidad, pero también más dificultad para que el mundo adulto vea que está ocurriendo.

USO INTENSIVO VS. USO PROBLEMÁTICO

No todo uso prolongado es adicción, ni todo adolescente que pasa horas con el celular está en riesgo, ni toda conducta repetitiva es patológica.

Para comprender mejor el fenómeno, es crucial entender que la diferencia entre un uso sano y uno de riesgo es cualitativa y cuantitativa, centrada fundamentalmente en el control:

- Uso intensivo: muchas horas, pero sin deterioro funcional. Las adolescencias pueden pasar mucho tiempo frente a las pantallas (por estudio, socialización o hobbies creativos), pero mantienen sus responsabilidades, sus horas de sueño y su capacidad de desconectarse sin entrar en crisis.

- Uso problemático: se caracteriza por la pérdida de control, la compulsión y un malestar profundo cuando no se usa el dispositivo. Aquí hay un deterioro significativo en áreas vitales: abandono de la higiene, fracaso escolar, aislamiento familiar y alteraciones físicas. El uso problemático aparece cuando las pantallas dejan de ser un espacio de disfrute y se convierten en un espacio de fuga. Cuando no entran para disfrutar, sino para anesthesiarse.

Analicemos los factores de riesgo y factores protectores; despleguemos el mapa de la vulnerabilidad y la protección.

Para intervenir con eficacia, debemos entender que el uso problemático de pantallas no ocurre en un vacío. No es simplemente un “mal hábito” o una falta de voluntad; es el resultado de una colisión entre una arquitectura digital diseñada para la captura de la atención y un ecosistema emocional que, en las adolescencias, se torna naturalmente permeable.

Identificar los factores de riesgo permite encontrar áreas de intervención. Del mismo modo, potenciar los factores protectores constituye la resiliencia necesaria para que las adolescencias puedan habitar el ecosistema digital sin ser devorados por él.

Los factores de riesgo aumentan la vulnerabilidad:

- Vulnerabilidad emocional: ansiedad, baja autoestima, desgano vital o falta de motivación, que encuentra en las pantallas un mecanismo de alivio o anestesia.
- Fragilidad anímica: estado de vulnerabilidad emocional sin llegar a ser un diagnóstico médico.

- Malestar anímico persistente: indica que algo no anda bien.
- Bajo tono emocional o apatía: refleja ese estado de “nada me importa”, que muchos adolescentes intentan tapar con el estímulo constante de las pantallas.
- Sentimientos de desesperanza o vacío: más profundos, explican por qué las pantallas funcionan como “anestesia”.

Los factores protectores construyen resiliencia:

- Vínculo familiar sólido: una relación basada en la confianza y el afecto es la base sobre la cual las adolescencias pueden negociar autonomía.
- Anclajes a la realidad: actividades deportivas, artísticas o comunitarias que generen placer y sentido de logro fuera del entorno digital.
- Higiene de rutinas: hábitos saludables de sueño y alimentación, junto con espacios y tiempos protegidos (libres de pantallas).
- Mediación parental activa: un adulto que no solo vigila, sino que acompaña, pregunta y se interesa por la vida digital del/la adolescente. Este concepto analizaremos en detalle más adelante.
- Espacios de conversación: fomentar el diálogo sobre lo que sucede en el entorno digital para transformar lo que, a veces, es una experiencia solitaria en una experiencia compartida.

En la actualidad, la ciencia —en clave de salud mental digital— ha dejado de enfocarse únicamente en el daño para investigar qué intervenciones logran una recuperación real. Los estudios más

recientes arrojan conclusiones esperanzadoras que deben guiar nuestra mirada adulta:

- La intervención temprana es positiva: detectar a tiempo el paso del uso intensivo al problemático reduce significativamente la consolidación de comportamientos adictivos.
- Acompañar es mejor que prohibir: la mediación parental activa —aquella que explica y guía— ha demostrado ser mucho más efectiva para la autorregulación a largo plazo que la mediación restrictiva o punitiva.
- Regular el entorno, no solo de las adolescencias: modificar el contexto digital y físico (como dejar los dispositivos móviles fuera del dormitorio por la noche) mejora la capacidad de control de manera mucho más orgánica.
- La reconexión disminuye la compulsión: cuando las y los adolescentes recuperan el placer por las actividades *offline*, la necesidad de fuga digital pierde fuerza progresivamente.
- La presencia adulta es el factor protector más fuerte: ninguna aplicación de control parental reemplaza la mirada atenta, la escucha activa y la disponibilidad emocional de un referente.

En definitiva, la salida no es desconectar sino reconectar. Es trabajar para reconectar con su vida, sus vínculos, intereses y su propio deseo.

EL CASINO EN EL BOLSILLO

La ludopatía digital no nació del *gaming*. Nació de la convergencia entre tres fuerzas que producen un fenómeno sin precedentes: el azar, la economía del comportamiento —que estudia cómo los factores psicológicos, sociales, emocionales y cognitivos pesan en la toma de decisiones económicas— y la hiperconectividad adolescente.

Durante mucho tiempo, cuando hablábamos de ludopatía, pensábamos automáticamente en casinos, apuestas presenciales o máquinas tragamonedas. Lugares específicos, horarios definidos, adultos apostando en un espacio definido y separado de la vida cotidiana. Ese imaginario quedó viejo. Hoy, la ludopatía ya no necesita un casino o espacio físico para su andamiaje. El casino cabe en un bolsillo. La frontera entre juego y apuesta se volvió difusa. Y las adolescencias, con su impulsividad natural, quedan expuestas a dinámicas que antes estaban reservadas expresamente para adultos.

La ludopatía digital no aparece de golpe. No irrumpe con señales evidentes. Se infiltra de manera silenciosa, cotidiana, normalizada. Está perfectamente diseñada para un cerebro adolescente que, como ya dijimos, es más impulsivo, más sensible a la recompensa inmediata, y más vulnerable a los mecanismos de refuerzo intermitente. Comienza como entretenimiento, continúa como hábito y, cuando nadie lo advierte, se transforma en una conducta que captura la atención, el deseo y el tiempo.

En la actualidad, la seguridad de las adolescencias frente a las apuestas *online* en Argentina se basa en identificar que los sitios oficiales operen exclusivamente bajo el dominio.bet.ar. Las plataformas con extensión .com (no vinculadas a este registro local) operan fuera de la jurisdicción nacional, carecen de controles

estatales de transparencia y, a menudo, no aplican filtros de edad rigurosos. Es fundamental utilizar herramientas de bloqueo de contenido como Gamban o BetBlocker, supervisar transacciones financieras inusuales y fomentar una comunicación abierta que concientice sobre el riesgo de adicción. Las apuestas online ya afectan a 6 de cada 10 adolescentes en la Argentina.

Antes, apostar implicaba un esfuerzo: moverse, llegar, exponerse. Las adolescencias están inmersas de forma permanente en un clic, una notificación, un bono, una "última oportunidad". Cobra relevancia lo que se conoce como *frictionless* (sin fricción), es decir, un riesgo permanente sin obstaculización. Este es uno de los factores más determinantes del juego problemático digital. La idea central es simple: cuando no hay obstáculos, el cerebro no tiene tiempo para frenar, evaluar o regular. En las adolescencias, esto se convierte en algo especialmente crítico. A diferencia del juego tradicional, el entorno digital elimina casi todas las barreras: no hay horarios, no hay distancia, no hay feriados, no hay espera, no hay ritual de entrada ni de salida, no hay autoexclusión.

Cuando el juego deja de serlo y se transforma en apuesta, estamos ante un consumo problemático, un trastorno que se define como la participación compulsiva en actividades de azar dentro del ecosistema de Internet, con deterioro significativo de la vida cotidiana. No siempre involucra dinero real o tangible, pero siempre involucra riesgo, azar, anticipación, pérdida de control y búsqueda compulsiva de recompensa. A diferencia del *gaming disorder* (que se centra en el exceso de juego *online*, y veremos más adelante), la ludopatía digital ancla en la lógica del azar. Es decir, no importa tanto el juego en sí, sino la mecánica que lo sostiene.

La ludopatía digital puede aparecer en: plataformas de apuestas deportivas; casinos *online*; juegos de azar camuflados en juegos de entretenimiento; *apps* con ruletas, premios aleatorios o “giras” diarias; sistemas de microtransacciones con resultados impredecibles; contenido promocionado por influencers; anuncios publicitarios de redes sociales.

La condición de juego de azar suele estar disimulada en muchas de las propuestas de juego que no se reconocen como apuestas.

Las *loot boxes*, por ejemplo, son cajas digitales que contienen recompensas aleatorias. Son el equivalente actual a los juguetes sorpresa de la era analógica. El jugador paga (con dinero real o moneda del juego) sin saber qué recibirá. Puede tocar algo valioso, algo inútil, algo intermedio o relativamente atractivo. Técnicamente son dispositivos de juegos de azar que funcionan mediante un *software* llamado RNG (*Random Number Generator* o Generador de números aleatorios). Este programa matemático asegura que cada giro sea independiente e impredecible, garantizando que, a largo plazo, la “casa” siempre retenga un porcentaje del dinero.

Hoy se convierten en herramientas peligrosas por tres factores: velocidad de gratificación, ya que permiten realizar decenas de apuestas por minuto; pérdidas disfrazadas de ganancias, porque las máquinas celebran con luces y sonidos incluso cuando el jugador “gana” menos de lo que apostó; cualquier adolescente con una billetera virtual puede acceder a versiones digitales de estas máquinas.

Es interesante destacar el “efecto túnel” que generan. El diseño visual y auditivo de los tragamonedas, o *slots digitales*, está especialmente pensado para que el usuario pierda noción del tiempo y el dinero, entrando en una especie de trance donde solo existe la pantalla y el próximo giro. La diferencia es que las *loot boxes* están integradas en videojuegos que no se presentan como apuestas, lo que genera una falsa sensación de inocencia. Para las adolescencias, abrir una *loot box* no es “apostar”, sino “jugar”. Pero, neurobiológicamente, es exactamente lo mismo.

La industria del juego ha armonizado, prácticamente, los conceptos de *gaming* y *gambling*, creando la “gamificación de las apuestas” o el “*betting* de los videojuegos”. Fonéticamente suenan similar, pero sus naturalezas son distintas, y hoy en día conviven en una peligrosa zona gris. *Gaming* es sinónimo de jugar por habilidad y se refiere de manera estricta a videojuegos. El resultado (perder o ganar) depende principalmente de la destreza, la práctica, los reflejos y la estrategia del jugador. Factores como la motivación, la superación de retos, el entrenamiento y la socialización se vuelven centrales. La recompensa está puesta en el progreso, la mejora de las habilidades o el reconocimiento dentro de una comunidad competitiva.

En cambio, *gambling* se refiere a los juegos de azar o apuestas. El resultado depende exclusiva o mayoritariamente del azar (factor suerte, algoritmos aleatorios), no de la destreza del usuario. La motivación está dirigida al lucro económico o a la descarga de adrenalina vinculada a la incertidumbre del riesgo financiero. La ludopatía digital nace donde el *gaming* se encuentra con el *gambling*; cuando el entretenimiento adopta la lógica del casino.

Hoy, muchos videojuegos incorporan ruletas; sobres aleatorios; cajas de tesoros o botines; microtransacciones; pases de batalla; economías internas; recompensas diarias; “giros” o “tiradas” gratuitas, que son una especie de bonos.

El trastorno por juego problemático puede generar deudas, pérdida de control, irritabilidad, alteración del sueño, aislamiento, frustración constante, baja autoestima, mentir u ocultar conductas, bajo rendimiento escolar, conflictos familiares. El impacto mayor suele no ser económico: es emocional.

Quienes lo padecen, quedan atrapados en un ciclo de anticipación, excitación, frustración; reintento; culpa; nuevo intento para compensar la pérdida. Como se ve, es el mismo circuito que sostiene la ludopatía tradicional.

Veamos lo que funciona hoy para contrarrestar estos riesgos. La salida existe, y es relacional. Los estudios internacionales más recientes muestran que la alfabetización digital reduce la probabilidad de caer en dinámicas de azar; la transparencia en los sistemas de monetización disminuye el gasto compulsivo; la mediación parental activa es más efectiva que la prohibición; la supervisión del gasto digital previene endeudamiento y compulsión; la intervención temprana evita la escalada hacia trastornos más graves. El punto de inflexión no está en prohibir el juego, sino en desarmar la lógica. Cuando las adolescencias comprenden cómo funciona el azar, la probabilidad, la manipulación sostenida y el refuerzo variable, desarrollan pensamiento crítico. Y el pensamiento crítico es la mejor vacuna contra el trastorno por juego problemático.

¿QUÉ ES EL *GAMING DISORDER*?

El *gaming* es, para millones de adolescentes, un espacio de encuentro, creatividad, competencia, exploración y pertenencia. No es un enemigo: es un territorio cultural. Una expresión más, parte de un lenguaje. Un escenario donde se construyen vínculos, se ensayan identidades y se experimentan emociones intensas. Pero, como todo territorio humano, también puede convertirse en un espacio de riesgo cuando ciertas condiciones se combinan: diseño persuasivo, aislamiento, impulsividad, falta de límites claros y un ecosistema digital que premia la permanencia.

Jugar no es un problema. El juego es una de las formas más antiguas y profundas de aprendizaje humano: se ensaya el mundo, se exploran reglas, se tolera la frustración, se construyen vínculos y se tramitan emociones. El problema aparece cuando el juego deja de ser una actividad más y se transforma en el eje alrededor del cual empieza a girar la vida cotidiana.

En 2019, esta preocupación dejó de ser solo social o educativa y pasó a tener reconocimiento clínico formal. La Organización Mundial de la Salud (OMS) incorporó el *Gaming Disorder* (trastorno por uso de videojuegos) a la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), convirtiéndolo en el único diagnóstico oficial vinculado al uso problemático de tecnologías digitales. Este último dato es clave y merece ser subrayado: no todas las pantallas generan trastornos, no todo uso intensivo es adicción ni todo adolescente *gamer* está en riesgo. El *Gaming Disorder* no se define por “jugar mucho”, sino por la pérdida total de la libertad frente a las pantallas. Es decir, no se define por la cantidad de horas, sino por la pérdida de control y por

el impacto que el juego tiene sobre la vida integral de las adolescencias.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón persistente o recurrente de comportamiento de juego, ya sea *online* u *offline*. Cuando ocurre, se verifican dificultad para controlar el inicio, la frecuencia, la intensidad o la duración del juego; prioridad creciente del juego por sobre otros intereses y actividades como la familia, la escuela, el descanso, los vínculos presenciales; se sigue o se intensifica el juego pese a las consecuencias negativas evidentes. Para que sea considerado trastorno, este patrón debe mantenerse durante al menos 12 meses y generar un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social o educativo. Esto es fundamental para evitar confusiones y estigmatizaciones: no se diagnostica *Gaming Disorder* porque un adolescente juegue, sino porque el juego deja de ser elegido y empieza a imponerse.

El *gaming* tiene su lado oscuro. En los últimos años, con el crecimiento como industria global, emergió un fenómeno silencioso pero decisivo para comprender el riesgo digital en las adolescencias: los *spin-off*, servidores paralelos, *mods* no oficiales y versiones beta sin control alguno. Son espacios que replican (o imitan) juegos populares, pero por fuera del ecosistema oficial: sin supervisión, sin moderación, sin límites de gasto y sin políticas de seguridad. Desde una perspectiva técnica, estos entornos funcionan como servidores privados o instancias modificadas del código original, muchas veces creadas por terceros sin autorización de la empresa desarrolladora.

No cuentan con sistemas de reporte, programas de *trusted flagger* (aliados de confianza) para colaborar en la protección de niñas, niños y adolescentes, no disponen de algoritmos para detectar violencias, no aplican controles parentales y, en la mayoría de los casos, no registran actividad ni conservan *logs*, lo que dificulta cualquier intervención posterior.

Estos espacios son percibidos, por las adolescencias, como territorios de libertad absoluta: más recompensas, más velocidad, más ventajas, más posibilidades de personalización gratuita, más “poder”. Son el equivalente digital a un parque de diversiones sin adultos sin reglas y sin horarios. Pero esa libertad tiene un costo: a mayor libertad, mayor vulnerabilidad.

¿Por qué atraen tanto? Porque los *spin-off* ofrecen exactamente aquello que el cerebro adolescente busca: novedad constante por las actualizaciones no oficiales, modos experimentales; progresión más rápida que en el juego original; sensación de exclusividad (“solo algunos conocen este servidor”); pertenencia a comunidades cerradas; ventajas competitivas gracias a *skins* —una descarga gráfica que modifica la apariencia de los personajes en un videojuego—, poderes o ítems imposibles de obtener en la versión oficial; y, también, una marcada ausencia de límites al no haber topes de gasto, restricciones de tiempo ni penalizaciones.

¿Qué riesgos se presentan? Los *spin-off*, en muchos casos, son la tormenta perfecta para el deterioro, por las apuestas encubiertas, la falta de regulación de *loot boxes*. Son el terreno ideal para prácticas de fraudes y estafas digitales, como robos de cuentas, *doxing* —práctica maliciosa de investigar y publicar información privada— y *phishing*, técnica que utiliza el engaño mediante correos, SMS o

sitios web falsos para obtener datos privados, contraseñas o información bancaria. Tampoco está ausente el *grooming* en chats sin moderación. Proliferan los contenidos de violencia sexual extrema, sexualización y discursos de odio; comunidades tóxicas que normalizan la humillación o relativizan el acoso. Esta ausencia total de trazabilidad, sin reportes ni evidencia propician, desde ya, la captación por parte de adultos desconocidos. Desde el punto de vista técnico, estos entornos suelen estar alojados en servidores de baja seguridad, lo que implica también un alto riesgo instalación de *software* malicioso.

Si el juego oficial es una ciudad con semáforos, cámaras, policías, normas de tránsito y servicios de emergencia, los *spin-off* son rutas clandestinas en el medio del desierto: no hay señales, no hay límites, no hay auxilio. Y en ese desierto, las adolescencias pueden sentirse libres... hasta que se pierden.

La pregunta clave para hacerse en este aspecto es: ¿qué pasa cuando no juega? El abordaje del *Gaming Disorder* no pasa por prohibir ni por ridiculizar el mundo *gamer*, tampoco por minimizarlo. Una vez más, el empoderamiento de las adolescencias resulta clave a la hora de prevenir, evitar o atenuar factores precipitantes. Algunas claves fundamentales para una intervención positiva son mostrar interés genuino (no juzgar sin conocer); establecer la diferencia entre jugar y vivir para jugar; restituir otros espacios de gratificación como el deporte, los vínculos, la creatividad. La evidencia clínica internacional muestra que la intervención psicológica combinada con regulación del entorno digital es altamente efectiva, como la participación familiar. La reconexión con actividades de importancia reduce la compulsión, y la mayoría de las y los adolescentes mejora

notablemente cuando se trabaja sobre hábitos, emociones y vínculos. El *gaming* puede volver a ser un espacio sano cuando es una elección, cuando deja de ocupar todos los espacios recupera lo que siempre fue: una experiencia lúdica, compartida y saludable.

Hoy, es posible pensar plataformas que incorporen criterios de protección sin destruir la experiencia de uso. En ese sentido, resulta significativo el reciente avance impulsado por Roblox, que incorporó una herramienta de verificación de edad mediante estimación facial para habilitar determinadas funciones de interacción. Con esta medida, la plataforma se convierte en una de las primeras del ecosistema de juegos en línea en exigir verificación etaria para acceder al chat, avanzando hacia un modelo de comunicación segmentado por rangos de edad.

La iniciativa contempla, además, la organización del chat según edades, la exigencia de consentimiento parental para usuarios más pequeños y la eliminación de las imágenes utilizadas para la estimación una vez finalizado el proceso. Más allá de los debates técnicos que este tipo de herramientas pueda abrir, el punto central es otro: introducir barreras allí donde antes reinaba la exposición total. Este tipo de decisiones evidencian que el riesgo no es inherente a la tecnología, sino a las decisiones de diseño. Cuando una plataforma asume que no todos sus usuarios son iguales y que la edad importa, comienza a correrse del paradigma de “crecer a cualquier costo” para acercarse a una lógica de responsabilidad. En definitiva, el verdadero dilema de esta época no es qué puede hacer la tecnología, sino qué estamos dispuestos a permitir como

sociedad. Y en esa elección —inevitablemente humana— las adolescencias no pueden quedar nunca afuera.

Capítulo 9

Inteligencia artificial: la nueva herramienta de violencia

“El futuro llegó hace rato”, canta el Indio Solari desde hace décadas. Y, quizás, nunca esa frase haya tenido tanto sentido como hoy. El futuro no es algo que esperamos: ya está acá, instalado en nuestra vida cotidiana, en nuestras pantallas, en nuestras conversaciones y hasta en nuestras decisiones. Pero esta vez no llegó con rostro humano, sino con código. La inteligencia artificial (IA) es, en esencia, la capacidad de una máquina para imitar funciones propias de la inteligencia humana: aprender, razonar, reconocer patrones, generar respuestas, crear imágenes o escribir textos que antes solo podían provenir de una persona. Lo que empezó como una promesa de asistencia tecnológica pronto se transformó en algo más complejo: un espejo que amplifica lo mejor y lo peor de quien la programa. Una vez más, la conocida “teoría del martillo” se vuelve evidente: la herramienta no es buena ni mala, pero potencia la intención de quien la empuña.

En apenas dieciocho meses, la IA recorrió el camino que Internet tardó veinticinco años en transitar: pasó de ser un experimento a convertirse en un fenómeno masivo, cotidiano y omnipresente.

Somos una sociedad 5.0 porque la red 1.0 nos permitió conectarnos, y la 5.0 nos volvió parte del algoritmo. Pero la IA dio un salto mayor: ya no necesita conectarnos entre nosotros, sino con ella misma. Aprende de lo que decimos, hacemos, publicamos o incluso sentimos; y en ese proceso no solo predice: reproduce también nuestras sombras. Podríamos decir que la inteligencia artificial —al igual que Internet— no inventa la violencia: la perfecciona. No crea estereotipos: los multiplica. No imagina víctimas: las fabrica.

La IA tiene la capacidad de generar realidades sintéticas —imágenes, voces, videos o textos que nunca existieron— con una precisión tal que la mentira se vuelve indistinguible de la verdad. En esa delgada línea, donde lo artificial se confunde con lo real, emerge uno de los riesgos más profundos: una tecnología sin ética capaz de vulnerar la identidad, la integridad y la dignidad de niñas, niños y adolescentes.

Ya no se trata de editar la realidad, sino de producirla desde cero, moldeando lo verosímil hasta hacerlo convincente y manipulando la percepción social. La IA no solo revoluciona la creación de contenidos: refuerza la lógica de la posverdad, esta era donde lo emocional pesa más que lo fáctico y donde la verosimilitud alcanza para reemplazar la verdad. La posverdad dejó de ser una estrategia discursiva: hoy es una infraestructura tecnológica.

Si algo parece real en Internet, termina siendo aceptado como tal, independientemente de su correspondencia con los hechos. En esa distorsión de miradas, la IA encuentra su poder más peligroso: no en lo que puede crear, sino en lo que puede hacer creer. Ahí emerge la pregunta que guía este capítulo: ¿hasta dónde puede llegar una

herramienta diseñada para pensar, cuando quienes la usan han dejado de hacerlo con empatía?

En el ecosistema digital contemporáneo, la IA no solo replica rostros: los fabrica, los combina, los despoja de su identidad original y los arroja al terreno de lo posible. La manipulación de identidad ya no requiere de un entramado sofisticado: basta una aplicación gratuita, una imagen publicada en redes o un simple comando de texto para que un cuerpo inexistente adquiriera el rostro de una persona real. En este punto es clave una distinción que suele perderse en el lenguaje cotidiano: no todo *deepfake* es un *deepnude*. El *deepfake* es la categoría general: cualquier contenido sintético —video, audio o imagen— generado mediante IA para imitar la apariencia o la voz de una persona. Dentro de ese universo, existe una subcategoría específica y mucho más dañina: los *deepnudes*, imágenes sexualizadas creadas mediante IA en las que se coloca el rostro de una persona real sobre un cuerpo desnudo generado digitalmente. Es esta variante —los *deepnudes*— la que concentra la mayor parte de los casos de violencia digital y explotación sexual, especialmente contra niñas, adolescentes y mujeres.

No se trata de un uso marginal ni accidental de la tecnología, sino de una práctica sistemática que encuentra en la IA una herramienta de amplificación sin precedentes. Las cifras globales son alarmantes: alrededor del 90% de los *deepfakes* detectados en el mundo corresponde a *deepnudes*, es decir, contenido sexual sintético. Solo una porción minúscula se utiliza con fines humorísticos o de sátira.

En Argentina, un fallo reciente marcó un hito internacional: reconoció que la creación de material sexual sintético con el rostro

de una persona real constituye delito, incluso cuando el cuerpo es generado digitalmente. El criterio es claro: la imagen, el nombre y el rostro forman parte de la identidad, y su manipulación con fines sexuales vulnera la dignidad y la integridad personal. Por primera vez, la Justicia comprendió que el daño no depende de la existencia de un cuerpo real, sino de la representación no consentida. La violencia sexual no necesita contacto físico para ser violencia, tal como señalé en el Capítulo 4 al definir el *grooming*.

Este fallo abre una puerta hacia la actualización normativa frente a las realidades sintéticas, pero también nos enfrenta a una pregunta ética ineludible: ¿qué sucede con aquello que no siempre llega a ser delito, pero igualmente daña? Lo comparo muchas veces con el derecho canónico: todo delito es pecado, pero no todo pecado es delito. En el entorno digital ocurre algo similar: existen prácticas que, aún sin tipificación penal inmediata, instalan el mal, erosionan la empatía y naturalizan la crueldad. De ahí surge la necesidad de anticiparse; no esperar al daño: prevenirlo.

Desde hace años sostengo la importancia de un derecho penal de prevención: no para inventar delitos, sino para ampliar la mirada jurídica hacia aquello que puede evitarse antes de que suceda. El Estado no solo debe castigar después: debe proteger antes. Traducido al lenguaje cotidiano: si ya sabemos que una tecnología puede ser usada para dañar, la ley debe adelantarse al riesgo y no llegar cuando el daño ya está consumado. Es la lógica del bombero: pasa más tiempo evitando incendios que apagándolos. En el entorno digital no existen vacunas mágicas: existen regulaciones, educación y detección temprana de usos perversos. El derecho penal de

prevención no restringe libertades: garantiza derechos. El derecho a no ser dañado, manipulado ni expuesto.

No todos los delitos digitales tienen una víctima visible, pero todos dejan una huella colectiva. Cuando se crean *deepnudes* de niñas, niños o adolescentes —aunque no correspondan a cuerpos reales— el daño social sí es real. Cada imagen falsa busca naturalizar el deseo pedófilo, presentarlo como un consumo más, una ficción sin consecuencias; pero la ficción tecnológica no es inocente: moldea percepciones, habilita conductas y socava límites.

La víctima no es una sola persona: es la sociedad entera. Cuando la pedofilia utiliza inteligencia artificial para fabricar imágenes inexistentes, no busca solo placer: busca aceptación, diluir el rechazo social, infiltrarse en el imaginario colectivo. Lo que está en juego no es la intimidad de un niño inexistente, sino la salud simbólica de una comunidad que empieza a tolerar lo intolerable.

Una herramienta de inteligencia artificial como Grok, un modelo conversacional de IA de la red social X (ex Twitter) que, en su versión filtrada, incluía funciones capaces de facilitar la creación de *deepnudes* y la *nudificación digital* en personas —es decir, la producción artificial de representaciones sexuales de una persona que nunca existió como tal, pero cuyo daño sí lo es—, inició la consolidación de un movimiento internacional sin precedentes para exigir un límite claro y no negociable. Junto a organizaciones aliadas de referencia mundial y redes internacionales de protección de las infancias y adolescencias, Grooming Argentina formó parte activa de una campaña global que reclamó la prohibición expresa y universal de las funcionalidades de IA destinadas a *nudificar* a niñas, niños y adolescentes.

La premisa fue contundente: estas herramientas no cumplen ninguna función social legítima y provocan un daño irreparable a la dignidad, la integridad y la vida psíquica de las víctimas. Bajo el consenso de que no se trata de un “mal uso” de la tecnología, sino de un diseño intrínsecamente violento. La iniciativa buscó interpelar a Estados, organismos reguladores y empresas tecnológicas para que asuman la responsabilidad. En el marco del Día internacional de Internet Seguro, que se celebra el segundo martes de febrero de cada año, se difundió una declaración conjunta dirigida a los principales tomadores de decisión a nivel global, exigiendo seguridad por diseño, marcos normativos claros y la erradicación definitiva de este tipo de desarrollos. El mensaje fue tan claro como colectivo: no todo lo “técnicamente” posible es éticamente aceptable, y las tecnologías que sexualizan, corrompen o violentan a las infancias y adolescencias, no tienen lugar en un mundo que afirma defender los derechos humanos.

En este escenario emerge un concepto que redefine el abordaje jurídico global: el Contenido Sexual Sintético No Consentido (CSNC). En 2026, la evidencia empírica y la jurisprudencia internacional — impulsadas por marcos como la EU AI Act, primer marco legal regulatorio, y legislaciones locales actualizadas— dejaron de lado términos ambiguos como “montaje”, “broma” o “edición” para adoptar una perspectiva centrada en los Derechos Humanos. El eje del análisis ya no se coloca en la técnica utilizada, sino en el consentimiento vulnerado. Ya no se juzga la “calidad” de la imagen ni su grado de realismo, sino la violación del consentimiento sexual. Aunque la imagen sea falsa o sintética, el daño a la intimidad, la identidad y la dignidad de la víctima es real. Este cambio de

paradigma implica también una nueva responsabilidad para quienes diseñan, entrenan y despliegan modelos de inteligencia artificial.

En 2026, las normativas más avanzadas exigen que los sistemas generativos incorporen filtros preventivos y mecanismos de seguridad por diseño para evitar la creación de CSNC, clasificando estas tecnologías como herramientas de alto riesgo cuando puedan ser utilizadas para vulnerar derechos fundamentales. La discusión ya no gira en torno a lo que la tecnología pueda hacer, sino a lo que la tecnología está dispuesta a permitir.

La IA evoluciona más rápido que cualquier guía. Pero hay cuatro reglas que sostienen el campo internacional, y que pueden ordenar la conversación entre adultos y adolescencias en un terreno donde, hasta hace muy poco, no existía tierra fértil.

Primero, ninguna IA reemplaza una conversación humana. Si una niña, niño o adolescente recurre a la IA para procesar emociones, contar problemas o tomar decisiones íntimas, eso es una señal de que necesita más presencia adulta, no menos.

Segundo, la IA no es una fuente de verdad. Las respuestas pueden ser incorrectas, imprecisas, inventadas o sesgadas. Verificar siempre.

Tercero, los datos personales por regla de oro no se entregan. Nombres, direcciones, fotos del rostro y del cuerpo, ubicaciones, no se cargan en aplicaciones de IA.

Cuarto, los filtros que modifican el rostro o el cuerpo no son estériles. Su uso reiterado afecta la autoimagen.

Estas pautas no van a evitar todos los riesgos. Lo que pueden lograr es algo más importante: ir ordenando poco a poco el diálogo horizontal y la presencia real.

ADOLESCENTES FUNCIONALES: LOS SOLDADITOS DIGITALES DE LA PEDOFILIA

Lo que antes requería redes adultas con alto conocimiento técnico, hoy puede hacerlo un chico con un teléfono. La pedofilia encontró en los adolescentes funcionales a sus nuevos intermediarios: jóvenes que, sin ser parte directa de redes criminales, reproducen sus prácticas y cumplen un rol clave en la circulación de material sexual de niñas, niños y adolescentes. Así como el narcotráfico tiene “soldaditos”, la pedofilia digital tiene reproductores. En los últimos años se detectó un crecimiento alarmante de grupos cerrados en *Telegram* y *Discord* donde adolescentes comparten, venden o intercambian *deepnudes* de sus compañeras como si fueran mercancía. El caso de Almendralejo, en España —donde más de una veintena de adolescentes difundieron *deepnudes* falsos de sus compañeras generados con IA— expuso con crudeza que esta práctica ya no es excepcional, sino un fenómeno global que atraviesa escuelas, comunidades y generaciones enteras. A veces piden dinero; otras, buscan validación, risas o popularidad.

Pero detrás de esa aparente diversión se esconde una estructura funcional a la red pedófila global, que se nutre de ese contenido para alimentar bancos de datos, entrenar algoritmos y sostener una narrativa de consumo normalizado del cuerpo de las infancias. El daño no termina en la creación del montaje: empieza allí. La víctima queda atrapada en una violencia inédita: una exposición que no vivió, pero que la sociedad cree que sí. Una humillación que no se borra, ni siquiera con la verdad. La IA no solo crea imágenes como materia prima gratuita: crea realidades paralelas con efectos reales.

En esas realidades distorsionadas, los límites entre lo cierto y lo falso se desdibujan, dificultando la reparación.

Cuando un adolescente produce o difunde *deepnudes*, no comprende —porque nadie le enseñó— que está colaborando con una maquinaria criminal, no con un meme.

La irrupción de la Inteligencia Artificial en la producción de material de violencia sexual de niñas, niños y adolescentes (CSAM, por sus siglas en inglés) inaugura una de las zonas más complejas y peligrosas del presente digital. Si bien aún no se ha detectado una circulación masiva de CSAM generado íntegramente por IA en la red abierta, todo indica que su proliferación es inminente y comenzará —como tantas otras prácticas criminales— desde los márgenes de la *Dark Web*.

Inevitablemente se trata de un fenómeno que crecerá de manera exponencial en el corto plazo. No es una advertencia teórica. Desde esta perspectiva, la posición adoptada por funcionarios del Departamento de Justicia de los Estados Unidos resulta especialmente relevante. Para el sistema jurídico estadounidense, las imágenes generadas por Inteligencia Artificial que sexualizan a niñas, niños y adolescentes constituyen una violación a las leyes federales de protección a las infancias, aun cuando no pueda acreditarse la existencia de una víctima individual identificable. El eje no está puesto exclusivamente en la afectación directa del bien jurídico personal, como la integridad sexual en su concepción tradicional, sino en el daño social que estas prácticas producen.

En línea con una concepción del derecho penal de prevención, este tipo de contenidos lesionan intereses colectivos fundamentales, porque buscan naturalizar la sexualización de las infancias y

adolescencias, legitimar conductas violentas y debilitar las barreras normativas que la sociedad construyó para proteger a niñas, niños y adolescentes. Así, aun en ausencia de un cuerpo real, la víctima no desaparece: la víctima es la sociedad en su conjunto, frente a intentos sistemáticos, calibrados, coordinados y orquestados, a efectos de normalizar lo que el derecho y la ética deben rechazar de manera absoluta.

Durante años, el delito sexual asistido por tecnología se sostuvo sobre una premisa central: la construcción de confianza. El delincuente sexual debía invertir tiempo, desplegar estrategias, seducir, convencer. Se trataba de un proceso progresivo de manipulación emocional que terminaba por convertir a la víctima en alguien que, sin saberlo, colaboraba con su propio sometimiento. Ese paradigma se ha quebrado.

La irrupción de la inteligencia artificial alteró de manera radical esta lógica. Hoy, con solo generar una imagen sintética de una niña, un niño o un adolescente, el agresor dispone de un instrumento de coacción sin necesidad de haber cruzado una palabra. Ya no necesita ganarse la confianza de su víctima: la reemplaza. La relación deja de construirse desde el vínculo y pasa a establecerse desde la amenaza. Desde el sometimiento. Desde el miedo. En este punto, la Inteligencia Artificial deja de ser una herramienta neutra y se convierte en arma cuando es utilizada para cometer delitos, funcionando como cómplice operativo de la violencia sexual.

En este nuevo escenario, el poder de daño ya no depende del contacto ni del consentimiento. Basta con la mera existencia de una

representación falsa para activar la coacción obligando que la víctima haga, no haga o tolere algo contra su propia voluntad. El “te tengo en una foto” reactualiza una verdad brutal: si tienen sus imágenes, los tienen a ellos. Se consolida así una forma de secuestro emocional, no en el sentido neurobiológico que popularizó el psicólogo y escritor Daniel Goleman, sino en un sentido más literal: una imagen se convierte en rehén afectivo que obliga a la víctima a hacer, no hacer o tolerar algo contra su propia voluntad.

La inteligencia artificial, entonces, no solo acelera los procesos: los invierte. El tiempo que antes el agresor necesitaba para construir confianza, hoy es reemplazado por segundos de generación digital que acorralan a la víctima de manera inmediata. El resultado es siempre el mismo: miedo, vergüenza y control. Pero ahora, con caminos más cortos, automatizados, y difíciles de revertir. Una violencia que ya no necesita paciencia: solo tecnología.

El inquietante avance tecnológico nos enfrentará, a la vuelta de la esquina, a un desafío tan profundo como inevitable: deliberar quién es quién. Las fronteras entre lo real y lo fabricado se desdibujan a una velocidad que supera nuestra capacidad de comprensión. En el pasado, la prueba visual era evidencia; hoy es apenas una sospecha. La imagen dejó de garantizar verdad. Miramos con escepticismo el progreso de la inteligencia artificial, y no sin razón. Como advirtió el filósofo y lingüista Noam Chomsky, no se trata de inteligencia ni de algo verdaderamente artificial. Es, más bien, una sofisticada maquinaria de repetición: imita sin comprender y reproduce sin sentir. El problema ya no se formula únicamente en términos de

alcance tecnológico o de aquello que la IA es capaz de hacer, sino — y sobre todo— quién puede usarla y con qué fines.

En este nuevo paradigma, la Justicia deberá aprender a deliberar no solo sobre los hechos, sino sobre las existencias: quién generó el contenido, quién lo difundió, quién lo hizo circular. El sistema de Justicia y los marcos normativos corren detrás de una tecnología que no duerme, que se replica y muta sin pausa. Las causas vinculadas a delitos mediados por inteligencia artificial e imágenes sintéticas exigirán pericias inéditas, expertos en algoritmos y, fundamentalmente, una nueva ética probatoria. El “quién es quién” ya no se define por la huella dactilar ni por el ADN, sino por la trazabilidad de los datos, los metadatos y la autenticidad del código.

En un mundo donde la imagen dejó de ser prueba, la identidad se transforma en una pregunta abierta.

HUMANIZAR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El desafío no es detener la inteligencia artificial, sino dotarla de humanidad. Porque si la tecnología aprende de nosotros, también replica lo que somos; y cuando lo que encuentra son sesgos, violencias y desigualdades, no los cuestiona: los amplifica, con precisión quirúrgica y matemática. Humanizar la inteligencia artificial implica reconocer los derechos digitales de las niñas, niños y adolescentes como una dimensión esencial de la justicia tecnológica. Las infancias habitan el ecosistema de Internet de un modo singular: más lúdico, más abierto al asombro, pero también más vulnerable al riesgo. Esa singularidad no debe ser ignorada ni estigmatizada, sino protegida, escuchada y acompañada. No se trata de blindar a las

infancias del mundo digital, sino de darles herramientas para habitarlo con dignidad, criterio y afecto.

Porque si la IA aprende de nosotros, también debe aprender a cuidar lo que más importa.

La Convención sobre los derechos de niñas, niños y adolescentes (CDN), adoptada por Naciones Unidas en 1989, reconoce que todo niño, niña y adolescente tiene derecho a la protección, la participación y el desarrollo integral. En la era algorítmica, estos derechos deben ser reinterpretados y garantizados en un entorno digital donde la exposición, la manipulación y el daño adquieren nuevas formas. En esa dirección, la Unión Europea dio un paso significativo al aprobar en 2024 su Ley de inteligencia artificial (Reglamento UE 2024/1689), que establece que ningún sistema automatizado puede explotar las vulnerabilidades propias de las infancias y adolescencias. La norma considera de alto riesgo a toda IA aplicada en educación, evaluación escolar o interacción con niñas, niños y adolescentes, y exige supervisión humana, trazabilidad y transparencia.

Por primera vez, una potencia normativa reconoce que las infancias en el mundo digital no pueden ser tratadas como un daño colateral, sino como sujetos centrales del diseño ético de las tecnologías.

Humanizar la inteligencia artificial no significa volverla “más parecida” a los humanos, sino garantizar que quienes la diseñan, la entrenan y la utilizan no olviden su propia condición humana. Significa poner límites éticos antes que límites técnicos y asumir que el verdadero aprendizaje automático que necesitamos es el nuestro: el de una sociedad capaz de usar innovación para proteger y cuidar,

no para dañar. No se trata de enseñar a las máquinas a sentir, sino de que las personas no dejemos de hacerlo.

Para cerrar este capítulo, vuelvo a una voz que, lejos de lo confesional, se ha convertido en una referencia ética global. En su discurso ante la cumbre del G7 (junio, 2024), el papa Francisco advirtió sobre la necesidad urgente de humanizar la inteligencia artificial, dejando una frase que resuena como advertencia y guía: “La inteligencia artificial debe ser un instrumento al servicio de la humanidad y no un fin en sí mismo. Corremos el riesgo de que la IA deshumanice nuestras sociedades”.

La inteligencia artificial no tiene conciencia. Pero quienes la crean, la entrenan y la utilizan, sí. Y allí radica la diferencia entre un futuro prometedor que protege y uno que avanza arrasando. Humanizar la IA no será tarea exclusiva de juristas, ingenieros o legisladores. También será responsabilidad de padres, madres y educadores que enseñen a las nuevas generaciones a habitar el entorno digital con criterio, cuidado y humanidad, y a la vez, discernir entre lo verdadero y lo fabricado. La revolución tecnológica que estamos atravesando no es solo digital. También es moral.

Porque, en definitiva, el desafío no es qué podrá imitar la inteligencia artificial, sino qué parte de nosotros decidirá replicar. Si nuestra era está marcada por la velocidad, el consumo y la indiferencia, eso será lo que la IA aprenda y nos devuelva amplificado. Si, en cambio, logramos dotarla e impregnarla de compasión, empatía y justicia, tal vez todavía estemos a tiempo de enseñarle lo más difícil: no olvidar lo humano.

Allí radica la pregunta más importante —y más inquietante— de esta época: ¿seremos capaces de educar a la inteligencia artificial

antes de que ella termine educándonos a nosotros?

Capítulo 10

Software de control parental: ¿efectividad real o placebo emocional?

Después de analizar cómo la IA amplifica riesgos y vulnerabilidades, llegamos a una pregunta inevitable: ¿cómo cuida el mundo adulto en un entorno que ya no controla?

Hablemos primero de lo que creemos que funciona, pero no: la prohibición.

Muchos adultos creen que prohibir es cuidar. Sin embargo, la prohibición suele ser la respuesta del adulto que no sabe —o no puede— acompañar. No se puede acompañar aquello de lo que no se habla. Cuando un padre, una madre o una persona adulta responsable prohíbe para “cuidar”, muchas veces lo que hace, sin advertirlo, es retirarse del lugar de cuidado. La prohibición no evita el riesgo: lo desplaza. Prohibir, en este escenario, se parece a romper el termómetro para que no marque fiebre. La fiebre sigue ahí, lo único que se pierde es la posibilidad de medirla, de nombrarla y de actuar a tiempo.

Cuando el mundo adulto prohíbe, lo que el niño, niña o adolescente recibe como información no es una explicación ni una herramienta concreta, sino un mandato vacío atravesado por el

miedo: *no sé qué hacer y no sé cómo hacerlo*. Ese miedo desorienta sin proteger.

Prohibir no enseña ni prepara para el mundo que viene: deja a las infancias y adolescencias solas frente a él. La psicología del desarrollo es clara: lo prohibido despierta curiosidad, la curiosidad impulsa a explorar, y la exploración, cuando no hay adultos disponibles, ocurre a escondidas. Allí, justamente, es donde el riesgo se incrementa. La prohibición sin educación es una forma de abdicación adulta.

Prohibir, en ese sentido, es rendirse. Educar, en cambio, es combatir; es hacerse cargo: estar, aprender y acompañar.

Las redes criminales lo saben antes que nadie. La violencia sexual en el entorno digital no desaparece donde los adultos prohíben el acceso a la tecnología: se reubica donde nadie está mirando.

Personalmente, no estoy a favor de las prohibiciones y la Observación General N° 25 de la ONU, adoptada en 2021, me da la razón: niñas, niños y adolescentes tienen derecho a participar del entorno digital, no solo a ser protegidos en él. El acceso a Internet es hoy una condición para el ejercicio de otros derechos fundamentales: la educación, la información, la expresión, la cultura, la identidad, la participación. Prohibir es la respuesta fácil del adulto que no quiere hacer el trabajo de acompañar.

Australia es el caso testigo. A fines de 2024, su Parlamento aprobó una ley que prohíbe el acceso a redes sociales a menores de 16 años, con implementación efectiva desde el 10 de diciembre de 2025. Fue presentada al mundo como un modelo a seguir. Los resultados, sin embargo, no acompañaron el relato: las primeras evaluaciones muestran que el 60% de adolescentes que tenían

cuentas antes de la ley siguen accediendo a las plataformas mediante VPN, cuentas falsas, identidades compradas, y hasta el reconocimiento facial de los propios padres. Las prohibiciones suenan bien como titular de campaña, pero no resisten la evidencia. ¿Qué conseguimos? Que usen las mismas plataformas, pero sin que ningún adulto sepa, sin posibilidad de denunciar si les pasa algo. Es la peor combinación posible: el riesgo continúa latente, la protección desaparece. La prohibición nada tiene que ver con protección: es abandono explícito con traje de cuidado.

Por eso, prohibir no protege: precariza. Empuja el problema hacia zonas de silencio y clandestinidad, y el silencio, como sabemos en el campo de la prevención, es el mejor aliado del victimario. Pretender proteger prohibiendo la tecnología es, hoy, un anacronismo peligroso.

Esta forma de razonamiento tiene un nombre en la literatura académica: la falacia de Nirvana, también llamada falacia de la solución perfecta. Fue formulada por el economista estadounidense Harold Demsetz en 1969, en su artículo "Information and Efficiency: Another Viewpoint". Demsetz describió un sesgo recurrente del pensamiento humano: rechazar opciones imperfectas en nombre de un ideal inalcanzable, y terminar así eligiendo la peor opción posible: no hacer nada o responder desde la negación.

Aplicada al debate sobre infancias y el entorno digital, la falacia opera con una lógica engañosamente sólida. Como ninguna estrategia de educación digital, acompañamiento adulto o regulación de plataformas garantiza protección absoluta, todas son descartadas

por insuficientes. Y se elige en su lugar la prohibición, que se presenta como infalible, aunque la evidencia demuestre lo contrario.

Lo que la experiencia internacional muestra, en cambio, es lo opuesto. La protección efectiva no surge de soluciones perfectas, sino de la suma de respuestas imperfectas que se sostienen entre sí: educación digital integral, presencia adulta, regulación de plataformas, marcos normativos actualizados, acompañamiento de las instituciones, articulación intersectorial y cooperación internacional. Ninguna de esas piezas funciona sola. Todas juntas, sí. Y exigir que cada una sea perfecta antes de implementarla es, justamente, la mejor forma de garantizar que nada cambie.

Lo digital ha dejado de ser una herramienta para convertirse en un entorno: es el oxígeno que nuestras adolescencias respiran. No se puede prohibir el aire, aun cuando esté contaminado; lo que se puede hacer es mejorar la calidad de la atmósfera y, sobre todo, fortalecer los pulmones de quienes lo respiran. Prohibir el oxígeno no evita la asfixia: la provoca. La verdadera protección consiste en desarrollar la capacidad crítica y vincular para no intoxicarse.

Las tecnologías avanzan, se transforman, se filtran por todos los intersticios de la vida cotidiana. Pretender frenarlas con prohibiciones absolutas es ineficaz y también irresponsable. El verdadero desafío es para el mundo adulto responsable, que debe hacer un esfuerzo extra: aprender, revisar certezas, dejar de autoexcluirse, salir de la comodidad de la negación y animarse a habitar un territorio que muchas veces le resulta ajeno. Conversar, nombrar lo difícil, construir confianza, aprender para poder enseñar,

generar consensos y criterios flexibles que se adapten al ritmo vertiginoso de las tecnologías: ese es el camino. Habitar la vida con ellos, no cada vez más lejos de ellos. El cerebro aprende en entornos afectivos. Aprendemos por vínculo. El cerebro necesita seguridad, previsibilidad, afecto, escucha, y adultos disponibles.

Por eso, la regulación digital no es un manual técnico ni un listado de reglas determinadas. Es, ante todo, un proceso atravesado por el vinculo-centrismo.

Como venimos viendo, uno de los mayores errores del mundo adulto frente a Internet es creer que prohibir protege. Por el contrario, la prohibición debilita el cuidado porque rompe el vínculo, empuja a la clandestinidad y silencia a eventuales víctimas. Sacarlos de ese territorio no los protege: los deja solos dentro de él. Cuando un entorno es prohibido, cualquier experiencia que ocurra dentro de él queda atravesada por la culpa. Y un niño, niña o adolescente que es víctima en un espacio prohibido no va a pedir ayuda, porque implicaría, antes que nada, confesar desobediencia. La violencia no desaparece, se vuelve invisible. Por eso hablamos de libertad protegida: acompañar, estar presentes, establecer reglas claras y consensuadas mediante acuerdos, intervenir cuando hay riesgo. Es decir: educar desde la confianza. El mantra es simple y potente: libres sí, solos no.

Aquí aparece una verdad incómoda para muchas personas adultas: aprender a acompañar implica, muchas veces, aceptar que no sabemos. Surgen preguntas legítimas: *¿cómo hago?, ¿de dónde aprendo, si soy de otra época?* Esto no debe paralizarnos, sino impulsarnos. En las aulas, en las familias, en los espacios comunitarios, ocurre algo revelador: creemos que habilitamos

espacios para enseñar educación digital integral y, muchas veces, terminamos aprendiendo de las propias niñas, niños y adolescentes. Ese intercambio, ese *feedback*, no debilita la autoridad adulta: la humaniza y la fortalece.

Debemos construir una pedagogía del cuidado donde el adulto no se corra, no se esconda detrás de la prohibición y no delegue la crianza en el algoritmo. Estar más presentes, ser conscientes y humanos en un mundo absolutamente digitalizado es, sin dudas, otro de los enormes desafíos que debemos asumir como sociedad.

UNA BUENA NOTICIA

La aplicación más buscada ya existe. *Spoiler*: hay un *software* que funciona siempre, pero no suele venir preinstalado. Vayamos por partes.

En los últimos años, frente al crecimiento de las violencias digitales que atraviesan a niñas, niños y adolescentes, el mundo adulto encontró una respuesta que parece inmediata, tranquilizadora y eficaz: descargar una aplicación. Un *software*. Un sistema de control parental que promete bloquear riesgos, filtrar contenidos. Monitorear conversaciones y “cuidar” a distancia. La escena se repite en hogares de todo el mundo: frente al miedo, la incertidumbre o la falta de tiempo, la tecnología aparece como salvación. Una *app* que promete control. Un panel que muestra actividad. Un reporte diario que devuelve la ilusión de estar al tanto. Y, con eso, una sensación de alivio. Es, en definitiva, la descripción de una ilusión de seguridad que proporcionan las aplicaciones de monitoreo, donde el bloqueo

técnico sustituye erróneamente a la alfabetización mediática y al diálogo intergeneracional.

Pero es necesario decirlo con claridad: en la mayoría de los casos, estos *softwares* funcionan como paliativos. No como soluciones estructurales. Atenúan la angustia adulta, bajan momentáneamente la ansiedad y generan sensación de haber hecho algo frente al riesgo. Pero no abordan el problema de fondo. Ninguna aplicación puede interpretar contextos emocionales. Ningún filtro detecta el miedo, el peligro, la vergüenza o el silencio cuando algo duele. Nada puede reemplazar la mirada adulta.

Este capítulo no busca estigmatizar herramientas tecnológicas ni negar su utilidad en determinados contextos. Busca algo más profundo y, por eso mismo, más incómodo: poner en discusión el lugar desde el cual el mundo adulto intenta cuidar. Porque no todo lo que calma protege, y no todo lo que controla cuida. Lo refuerzo: ni calmar es proteger, ni controlar es cuidar.

¿Por qué la palabra control genera rechazo?

Hay una palabra que se repite una y otra vez cuando las familias buscan respuestas rápidas frente al miedo digital: control. *Software* de control parental. Y no es un detalle semántico menor.

El lenguaje nunca es inocente. La palabra control trae consigo una carga histórica, cultural y emocional que condiciona la manera en que los adultos se vinculan con las infancias y adolescencias. Control es vigilar, supervisar, restringir, limitar desde afuera. Control supone que el riesgo se gestiona cerrando, bloqueando, observando. Y en ese gesto, muchas veces inconsciente, el adulto se corre del lugar más complejo y necesario: el de la presencia, el diálogo y el acompañamiento.

El control tranquiliza al adulto porque promete orden, previsibilidad y dominio, pero no necesariamente protege al niño, niña o adolescente. De hecho, cuando el vínculo se organiza desde la lógica del control, el mensaje implícito no es “te cuido”, sino “no confío”. Y allí se produce una fractura silenciosa, pero profunda: cuanto más control externo se ejerce, menos palabra circula; cuanta más vigilancia técnica se instala, más sofisticadas se vuelven las estrategias de ocultamiento. El problema no es la herramienta en sí, sino la ilusión que vende: la idea de que el riesgo se elimina administrándolo desde una aplicación. Pero la violencia digital no se combate con control, se previene con vínculo. Y ningún *software*, por más avanzado que sea, puede reemplazar la mirada, la escucha y la responsabilidad afectiva de un adulto disponible.

El control parental es una solución de *software*, mientras que la mediación del mundo adulto referente es una solución de “*hardware* humano”.

Una de las grandes falacias sobre las que se sostiene el uso excesivo de estas herramientas es la idea de que niñas, niños y adolescentes “no se dan cuenta” del control. La realidad muestra lo contrario. Saben que están siendo observados. Saben cuándo una conversación es monitoreada y, por eso mismo, desarrollan estrategias para eludir esos controles. En este tablero de ajedrez digital, el mundo adulto instala filtros mientras el mundo joven aprende a moverse por otros caminos.

Esta búsqueda de autonomía en el entorno digital es, a menudo, una respuesta a la presión: cuando el control sustituye a la

confianza, la destreza digital puede utilizarse para explorar límites o buscar espacios propios. El *software*, que prometía seguridad, puede a veces impulsar una mayor sofisticación en la manera en que los jóvenes interactúan en línea.

Una adolescente me lo dijo con una claridad demoledora: “Me sentía en Gran Hermano. Todo el tiempo vigilada. No me gustaba. Necesitaba que mi mamá confiara en mí. Encima, cuando yo le contaba cosas, después se las contaba a sus amigas. Entonces, dejé de contarle”.

Este testimonio, tan simple y revelador, condensa uno de los daños más silenciosos del control excesivo: rompe la confianza. Y sin confianza, queda trunca la palabra. Sin palabra, eventualmente, no hay pedido de ayuda. Sin pedido de ayuda, la violencia crece en la sombra. De los testimonios que escuchamos en las familias, doy cuenta de que el problema nunca fue el límite, sino cómo se ejerce.

PRIVACIDAD, DERECHOS Y CUIDADO

Niñas, niños y adolescentes son sujetos de derecho. Entre ellos, el derecho a la intimidad, a la privacidad, a la construcción progresiva de su autonomía. Cuidar no es espiar. Supervisar y acompañar no es invadir. El desafío que enfrenta el mundo adulto no es vigilar todo, sino saber cuándo intervenir. La protección no puede ser sinónimo de permanente sospecha. Porque cuando todo es control, nada es cuidado. Del mismo modo, cuando todo es urgente, nada es urgente.

Desde lo técnico, el error de base es creer que el *software* “lee” lo que ellos hacen. La mayoría de las aplicaciones y redes sociales hoy

utilizan cifrado de extremo a extremo, lo que significa que el contenido viaja en una caja fuerte que el control parental no puede abrir. Al usar una VPN (en inglés, Virtual Private Network: red privada virtual que cifra el tráfico de un servidor remoto, ocultando la dirección IP real del usuario y eludiendo restricciones geográficas o filtros de red), los chicos no solo cambian su IP para saltar bloqueos geográficos, sino que envuelven su navegación en una capa extra de blindaje que deja al *software* de monitoreo ciego, reportando una actividad plana o inexistente que el adulto interpreta, erróneamente, como “seguridad”.

Esa brecha técnica es la que termina por consolidar el abismo. Mientras el adulto se apoya en un tablero de control que solo muestra datos parciales o manipulados, el adolescente aprende que la seguridad es una cuestión de astucia técnica y no de criterio ético. Así, el control parental termina por incentivar la clandestinidad digital en lugar de fomentar la ciudadanía digital más segura. En lugar de enseñarles a habitar el mundo digital, les enseñamos a esconderse.

El entorno digital no suspende derechos: los complejiza. Y exige adultos responsables capaces de equilibrar protección con respeto, límites con confianza y presencia con escucha activa. En este punto, es fundamental recordar que la privacidad no es un privilegio que los adultos “conceden” a los chicos, sino un derecho que deben garantizar; y ese derecho no desaparece porque exista una pantalla de por medio. Al contrario, se vuelve más delicado, más frágil, más fácil de vulnerar sin darnos cuenta. La tentación de revisar, de controlar, de mirar por encima del hombro, de exigir contraseñas o de instalar herramientas intrusivas suele nacer del miedo, no de la

maldad. Pero el miedo, cuando gobierna, confunde protección con vigilancia tácita.

En este punto del capítulo es necesario detenernos en un concepto que, aunque suele aparecer de manera dispersa en conversaciones familiares y escolares, constituye uno de los pilares más sólidos de la protección digital contemporánea: la mediación parental. A diferencia del control parental (que es puramente técnico, instrumental, basado en filtros, límites y configuraciones como venimos viendo), la mediación parental deviene de un proceso profundamente humano. Es el conjunto de estrategias de comunicación, acompañamiento e interacción que los adultos utilizan para guiar, orientar y supervisar el uso que niños y adolescentes hacen de la tecnología.

No se trata de vigilar, sino de estar. No se trata de controlar, sino de acompañar. La mediación parental no busca reemplazar la autonomía de niñas, niños y adolescentes, sino construirla. No busca evitar el riesgo, sino enseñar a gestionarlo. No busca imponer obediencia, sino desarrollar criterio. A diferencia del *software* de control parental, este tipo de mediación es, ante todo, relacional. Las investigaciones más recientes (publicadas entre 2023 y 2025 en estudios longitudinales sobre hábitos digitales en infancia y adolescencia) coinciden en identificar tres estilos principales de mediación, cada uno con efectos distintos en el desarrollo emocional, cognitivo y ético de los chicos. Comprenderlos es fundamental para entender por qué el control parental técnico, por sí solo, nunca alcanza.

El primer estilo es la mediación activa, y no es casual que sea el que muestra mejores resultados en todos los indicadores de

bienestar digital. La mediación activa se basa en el diálogo cotidiano, en la conversación que no invade, pero acompaña; en la presencia que no controla, pero orienta. Implica hablar sobre los contenidos que los chicos consumen, preguntar qué vieron, qué sintieron, qué les llamó la atención, qué los incomodó. Se trata de explicar riesgos sin generar miedo, orientar sin imponer, construir criterios éticos sin moralizar. La evidencia empírica es contundente: los adolescentes que reciben esta mediación desarrollan mayor pensamiento crítico, menor vulnerabilidad ante las situaciones de violencia, mejor regulación emocional y mayor capacidad para pedir ayuda cuando algo los inquieta. No evita que los chicos se equivoquen, pero los prepara para reconocer el error, pedir ayuda y reparar. Es, en esencia, la pedagogía del acompañamiento.

El segundo estilo es la mediación restrictiva, que se basa en la imposición de límites externos. Aquí entran los horarios, los tiempos de uso, las reglas estrictas sobre qué se puede ver y qué no, y por supuesto, los *softwares* de control parental. No es negativa en sí misma: los límites son necesarios, especialmente en edades tempranas. Pero, cuando se vuelve excesiva, autoritaria o unilateral, genera un efecto contrario al deseado. Los chicos no aprenden a gestionar el riesgo: aprenden a ocultarlo. No desarrollan criterio: desarrollan estrategias para evadirlo. No construyen autonomía: construyen silencio. Los estudios muestran que, en contextos de alta restricción, aumenta la probabilidad de que creen cuentas secundarias, utilicen navegadores privados o busquen dispositivos alternativos para evitar el control. Puede ser útil como complemento, pero nunca como eje central. Porque el límite sin diálogo se convierte en muro, y los muros, tarde o temprano, se saltan.

El tercer estilo es el co-uso o uso compartido, que consiste en realizar actividades digitales juntos: jugar un videojuego, ver un video, buscar información, explorar una *app*. Este estilo es especialmente efectivo en la primera infancia, cuando la presencia adulta es natural y los chicos buscan compartir lo que descubren. Pero, a medida que crecen, los dispositivos se vuelven individuales, las pantallas se privatizan y el co-uso se vuelve menos frecuente. Aun así, sigue siendo una herramienta poderosa para abrir conversaciones, comprender intereses y construir confianza. No se trata de invadir la intimidad del adolescente, sino de mostrar disponibilidad, curiosidad genuina y presencia afectiva.

Estos tres estilos no compiten entre sí: se complementan. La mediación activa construye criterio. La mediación restrictiva establece límites. El uso compartido fortalece el vínculo. Juntas, forman un ecosistema de cuidado que ningún *software* puede reemplazar. Y lo más importante: todas requieren adultos presentes, conscientes y disponibles. Ninguna funciona desde la distancia. Ninguna se automatiza.

Desde mi experiencia acompañando familias, escuelas y casos reales durante más de una década, puedo afirmar que la diferencia no está en la herramienta, sino en la postura que adopta el mundo adulto. La mediación parental no es un método: es una ética. Una ética que entiende que la protección no se delega, que la confianza no se instala, que la autonomía no se impone, que el criterio no se programa. Una ética que reconoce que la tecnología puede acompañar, pero nunca reemplazar. Una ética que sabe que el cuidado es un acto humano, no un proceso técnico.

Porque mientras más comprendemos la mediación parental, más evidente se hace que el control parental técnico (por más sofisticado que sea) es, en esencia, insuficiente. No porque sea inútil, sino porque se vuelve incompleto; no alcanza.

Si el control parental técnico funciona como un freno de mano externo (algo que un tercero acciona a distancia para detener el movimiento), el objetivo de la mediación activa es construir un sistema de frenos interno. La gran falacia de la vigilancia digital es creer que un chico está protegido porque el *software* le impide el paso. La verdadera seguridad ocurre cuando el adolescente, frente a una situación de violencia, un contenido que lo perturba o un contacto que lo incomoda, es capaz de accionar su propio pedal. Es la capacidad de decir "esto no me hace bien" o "esto es violento", incluso en la soledad absoluta de su habitación, cuando los filtros fallan o el modo incógnito está encendido.

Bajar a tierra este concepto implica entender que, más que usuarios obedientes, buscamos formar ciudadanos digitales con criterio. Mientras que el *software* solo puede imponer el "no", el sistema de frenos interno desarrolla el "por qué". Un adolescente que comprende por qué cuida su intimidad o por qué reporta una agresión, lleva consigo una protección que no depende de una actualización de sistema ni de una suscripción mensual. Al final del día, el desafío del mundo adulto no es limpiar el camino de todos los riesgos posibles, sino preparar al caminante para que sepa cuándo frenar, cuándo esquivar y cuándo pedir ayuda.

LA INGENIERÍA ADOLESCENTE: SIEMPRE UN PASO ADELANTE

Hay una verdad incómoda que el mundo adulto suele intuir, pero rara vez se anima a mirar de frente: los chicos siempre van un paso adelante. No porque sean más inteligentes, ni porque tengan una capacidad técnica extraordinaria, sino porque viven en un ecosistema digital que comprenden desde una lógica distinta. Para ellos, la tecnología no es un instrumento ni un recurso, es código de lenguaje, espacio de socialización, identidad y pertenencia. Y, en ese territorio, los adultos somos visitantes; ellos, nativos culturales. Nosotros aprendemos; ellos improvisan. Nosotros configuramos; ellos experimentan. Nosotros buscamos controlar; ellos buscan moverse con libertad.

Pero, aquí, es necesario introducir una precisión conceptual que cambia por completo la lectura del fenómeno: las niñas y niños no son nativos digitales. Nacieron en un mundo digitalizado, sí, pero eso no los habilita a tener un conocimiento innato, robusto, profundo ni completo sobre la tecnología. No entienden cómo funcionan los algoritmos, no conocen la arquitectura de las plataformas, no comprenden los modelos de negocio detrás de las *apps* que usan todos los días. Lo que sí tienen es otra cosa: inmersión. Una inmersión constante, cotidiana, naturalizada. No son expertos: son usuarios intensivos. Más que la lógica interna de los sistemas, comprenden la lógica social que los atraviesa. Y esa diferencia es clave para entender por qué pueden evadir controles sin ser expertos: porque la evasión no requiere saber más, sino moverse distinto.

Los estudios más recientes sobre comportamiento digital adolescente muestran un patrón que se repite en todos los contextos socioeconómicos: cuando un adulto instala un control, el

adolescente instala una estrategia para esquivarlo. Es una dinámica natural: la adolescencia siempre buscó espacios propios; antes eran plazas, esquinas, clubes, habitaciones cerradas. Hoy son cuentas secundarias, perfiles alternativos, navegadores privados, dispositivos prestados, chats efímeros, aplicaciones espejo, VPN, modos invitados. La tecnología no inventó la necesidad de privacidad adolescente: simplemente la potenció.

Aparece un punto crucial: los chicos no evaden controles porque quieran ocultar algo grave, sino porque sienten que necesitan un espacio donde no ser evaluados, juzgados o monitoreados. Un espacio donde construir identidad sin la mirada adulta encima. Cuando el adulto confunde supervisión con vigilancia, el adolescente responde con ocultamiento; no es un acto de desobediencia: es un acto de autoprotección.

La ingeniería adolescente es una forma de sostener su autonomía en un entorno donde los adultos, muchas veces sin quererlo, transmiten la idea de que no confían en ellos. Es una forma de construir identidad en un espacio donde la exposición es permanente y la presión por pertenecer es intensa. La evasión no es un problema tecnológico: es un síntoma relacional. Por eso, cuando un adulto instala un *software* de control parental creyendo que con eso "ya está", lo que en realidad ocurre es lo contrario: el adulto baja la guardia y el adolescente sube las defensas. El adulto se tranquiliza; el adolescente se esconde. El adulto cree que ve todo; el adolescente aprende a moverse en zonas donde no se ve nada. Y en ese juego, la distancia se agranda.

La ingeniería adolescente también revela otra verdad que incomoda: los chicos no necesitan saber más de tecnología que los

adultos para evadir controles. No hace falta ser experto ni *hacker*. No hace falta tener habilidades extraordinarias. Basta con tener un amigo que explique cómo hacerlo o buscar cualquier tutorial. Basta con probar. La evasión no es un acto técnico, es un acto social. Se aprende en grupo, se comparte en grupo, se transmite en grupo. Es parte de la cultura adolescente.

Y aquí, el punto más importante: si un chico quiere ocultar algo, lo va a ocultar. Con o sin *software*. Con o sin filtros. Con o sin restricciones. La pregunta no es cómo evitar que oculten, sino cómo lograr que no necesiten hacerlo. Y esa pregunta no se responde con tecnología: se responde con vínculo. Con presencia, con escucha, con disponibilidad emocional. Con un adulto que supervise, pero que también inspire confianza. Con un adulto que ponga límites y explique por qué. Con un adulto que controle y que acompañe.

La ingeniería adolescente es una señal. Una señal de que las chicas y chicos necesitan autonomía. Una señal de que el control técnico por sí mismo no alcanza. Una señal de que la protección real se logra conversando cotidianamente. Una señal de que el mundo adulto debe cambiar su postura, no su *software*.

En este punto aparece una tensión que el mundo adulto debe aprender a gestionar: ¿cómo equilibrar el derecho a la privacidad con la obligación de proteger? La respuesta está en la proporcionalidad. En la escucha. En la presencia. En la capacidad de intervenir cuando corresponde, no cuando el miedo lo exige. El desafío es saber cuándo intervenir; construir un vínculo donde el chico pueda decir “me pasó algo” sin temor a ser juzgado.

La protección digital exige una ética adulta que reconozca que los derechos no son incompatibles con el cuidado: son su fundamento. La autonomía progresiva es un proceso que debe ser acompañado. La privacidad es un espacio donde se construye identidad. La intimidad es un territorio donde se desarrolla la confianza. Y la confianza es el único terreno fértil donde la protección puede crecer.

Es, justamente, en este equilibrio —entre derechos, cuidado y autonomía— donde empieza a prepararse el terreno para la herramienta final de este capítulo. Una herramienta que no invade ni vigila, no controla. Una herramienta que respeta derechos, fortalece vínculos y habilita la palabra. Una herramienta que funciona siempre, en todos los contextos, con todas las edades. Pero, todavía, no es el momento de nombrarla.

En las conferencias, hay un instante, casi ritual, que se repite en cada encuentro con familias en Argentina y en distintos países. Es ese momento en el que los adultos, después de escuchar sobre aspectos técnicos, de coyuntura, riesgos, derechos, límites, autonomía y mediación, se inclinan hacia adelante. Es un gesto mínimo, pero elocuente. Un gesto que dice: “Está bien, entendimos todo lo anterior... pero decinos qué usar”.

Quieren una herramienta. Una concreta. Una que puedan aplicar mañana o tal vez cuando lleguen a su hogar. Una que no falle. Una que no dependa de la creatividad adolescente ni de la velocidad de las plataformas. Una que no requiera actualizaciones, ni permisos, ni configuraciones. Una que no se pueda evadir. Y ese deseo es legítimo. Porque detrás de la pregunta técnica hay una necesidad emocional: la necesidad de sentir que todavía es posible proteger, que no todo está perdido, que hay algo que sí funciona.

Durante años, en cada charla, en cada auditorio, en cada escuela, ese momento se repitió. Y siempre, siempre, la expectativa era la misma: que yo dijera el nombre de un *software*. Que revelara la herramienta definitiva. Que entregara la solución mágica que el mundo adulto busca desde que la tecnología empezó a desbordarlo. Y entonces llega el silencio, ese silencio que no incomoda: prepara. Ese silencio que no oculta: revela.

Porque después de recorrer todo el capítulo, después de desmontar la ilusión del control, después de comprender la evasión adolescente, después de reconocer la importancia de la privacidad, después de entender que la protección es un acto ético y no técnico, el lector está listo. Listo para escuchar algo que, si lo dijéramos al principio, sonaría obvio. Pero dicho ahora, después de todo lo recorrido, se vuelve evidente.

Y entonces lo digo.

Con la misma claridad con la que lo digo en cada escuela. Con la misma honestidad con la que lo digo en cada familia. Con la misma convicción con la que lo digo desde hace más de una década. No falla. No se evade. No se *hackea*. No se oculta. No se desinstala. No pierde vigencia. No requiere permisos. No necesita conectividad. No depende de la edad. No depende del contexto. No depende del dispositivo ni de la plataforma.

La única herramienta que atraviesa generaciones. La única que construye criterio. La única que habilita la palabra. La única que respeta derechos. La única que fortalece vínculos. La única que permite intervenir a tiempo. La única que no convierte la protección en vigilancia. La única que transforma el control en presencia.

Porque ningún filtro reemplaza una conversación. Ningún límite reemplaza una explicación. Ningún control reemplaza una mirada disponible. Ningún algoritmo reemplaza un adulto que escucha. Ningún sistema reemplaza un vínculo que sostiene.

El único que no se instala en un dispositivo, sino que se construye en un vínculo. El único que no se actualiza desde una tienda digital, sino desde la presencia. El único que no se configura con botones, sino con tiempo, paciencia y disponibilidad emocional.

Al final de este capítulo, la respuesta es simple. No mágica. No técnica. No novedosa. Pero sí profundamente transformadora. El *software* que siempre funciona es el que no se descarga. El que no se instala. El que no se actualiza. El que no se evade.

El *software* de control parental más sofisticado se llama **EL DIÁLOGO**.

Capítulo 11

Dieta digital en familia

Vivimos conectados, pero no juntos. Nunca en la historia estuvimos tan conectados y, al mismo tiempo, tan solos. La tecnología nos prometió cercanía, pero nadie nos advirtió del ruido —externo e interno— que también generaría. Vivimos conectados a pantallas, plataformas, notificaciones, estímulos permanentes y flujos incesantes de información —y también de desinformación—. Sin embargo, esa hiperconexión no siempre se traduce en mayor encuentro, diálogo o bienestar. Muchas veces convivimos bajo una paradoja inquietante: conectados mediante Internet, pero desconectados entre nosotros.

Este capítulo no propone que salgamos corriendo a apagar el wifi ni romantizar un pasado analógico imposible de recuperar. Tampoco busca demonizar la tecnología ni idealizar la prohibición. El objetivo es otro: fortalecer el vínculocentrismo; es decir, repensar el vínculo cotidiano con las pantallas creando vasos comunicantes para reducir riesgos, recuperar la palabra y volver a poner el cuidado en el centro.

Hablar de “dieta digital” no implica dejar de consumir tecnología, sino aprender a hacerlo con criterio, conciencia y acompañamiento. Así como nadie propondría que una familia deje de comer, pero sí

que coma mejor, de manera más saludable, con horarios, límites y sentido, lo mismo ocurre con la gestión del uso de dispositivos y plataformas digitales.

La dieta digital entendida como primeros auxilios. Lo que llamo “dieta digital” surgió como una respuesta de emergencia frente a un exceso evidente: exceso de pantallas, exceso de estímulos, excesos de exposición, de velocidad. Y como todo exceso, terminó generando síntomas: irritabilidad, ansiedad, desconexión afectiva, pérdida de sueño, saturación emocional, conductas adictivas. Por eso funciona como primeros auxilios digitales. Más allá de una solución definitiva, de un cambio profundo, o del estilo de vida digital que necesitamos construir, es el freno de mano, el “hasta acá”, el gesto inicial que permite detener la caída.

Los primeros auxilios digitales cumplen tres funciones esenciales:

1) Detener el sangrado

Reducir el tiempo de pantallas cuando hay saturación emocional o conductas compulsivas. No en clave de sanción, sino a modo de estabilizar. En esta etapa, aparece la desintoxicación digital: un proceso breve, focalizado y urgente cuyo objetivo es bajar la intensidad, frenar la sobreestimulación y permitir que el sistema nervioso vuelva a un nivel manejable.

La desintoxicación digital busca cortar el ciclo de hiperestimulación; disminuir la ansiedad; recuperar espacios de calma; compartir tiempo sin notificaciones (la notificación interrumpe), comidas con conversación; reinstalar rutinas de

higiene del sueño; fomentar actividades creativas; recuperar espacios para volver a pensar, sentir y crear.

Es un reseteo. Una intervención necesaria. Un “paremos un momento” para ver con mayor claridad.

2) Generar conciencia

Poner blanco sobre negro: tiempos de permanencia; horarios de mayor uso; usos lúdicos, recreativos y pedagógicos; motivaciones; contenidos frecuentes; si aporta valor; con quién se interactúa; cómo impacta en el estado de ánimo y en el cuerpo; qué mensaje pregonan mis *influencers* favoritos; qué medidas de ciberseguridad se aplican; qué palabras clave se usan frente a amenazas.

La pandemia de COVID-19 marcó un punto de inflexión. El encierro físico profundizó la conexión y aceleró procesos que ya estaban en marcha: más pantallas, más redes sociales, más juegos *online*, más exposición. Lo que inicialmente fue una estrategia de sostén educativo, emocional y vincular terminó consolidándose como una forma dominante de estar en el mundo. Pero este aumento exponencial del tiempo en Internet trajo consigo un fenómeno que debemos nombrar con claridad: a mayor hiperconectividad, mayor hipervulnerabilidad. Cuanto más conectados están los niños, niñas y adolescentes, más vulnerables se vuelven: más exposición, más datos entregados, más estímulos, más riesgos. Y, paradójicamente, menos diálogo intrafamiliar.

La utopía de la conexión total funciona como esa imagen de Eduardo Galeano en *Las palabras andantes*: cuanto más cerca

creemos estar, más lejos quedamos de lo esencial. Creemos que estar “siempre *online*” nos acerca, pero muchas veces nos aleja de lo fundamental: la conversación, la presencia, el cuidado. Más horas conectadas implican más exposición a desconocidos, más circulación de imágenes íntimas, más presión social, más comparación permanente, más estándares inalcanzables de estilos de vida, más validación constante. Esto genera frustración, comparación social ascendente y sensación de insuficiencia, creando un terreno fértil para la manipulación y las distintas representaciones de violencia digital. No se trata de miedo, se trata de contexto. El ecosistema digital, ya lo hemos dicho, amplifica tanto lo bueno como lo malo.

La balanza se inclina hacia lo malo cuando la presencia, la guía y el acompañamiento del mundo adulto no están sistemáticamente presentes. El primer desafío es conectar con sentido. Estar. Acompañar. Poner palabras donde hay silencios y límites donde hay desprotección. Creo fervientemente en que las niñas, niños y adolescentes necesitan límites como estructuras sanas. Poner un límite es dar amor. Y limitar no es prohibir. Aunque la palabra tenga mala prensa, sigo creyendo que un límite, cuando nace del cuidado, representa en virtud un acto de amor.

Cuando el celular rompe el vínculo, falla la presencia. En muchos hogares, cada integrante está conectado... pero nadie está en diálogo. La mesa familiar se convirtió en una suerte de archipiélago de islas iluminadas por pantallas. La paradoja es brutal: la tecnología que prometía unirnos terminó fragmentando los espacios comunes. Existe un término cada vez más utilizado para describir esta escena cotidiana: *phubbing* (*phone* + *snubbing*) describe la conducta de ignorar o despreciar a quién tenemos enfrente por mirar el celular.

Estamos conectados mediante Internet, pero desconectados entre nosotros

El *phubbing* es un mensaje silencioso que dice “esto es más importante que vos”. Cuando se naturaliza en la familia —muchas veces desde el propio mundo adulto—, deteriora el vínculo, empobrece el diálogo y enseña sin palabras que la atención está puesta en otro lado. La RAE propone el término “ningufoneo” (surge de ningunear y telefonear), un neologismo que captura con precisión el acto de invisibilizar al otro a través del dispositivo.

No podemos pedirles a niñas, niños y adolescentes que suelten el celular si las personas adultas no lo soltamos primero. Seguir aumentando pantallas para compensar la falta de conexión humana es como seguir cavando para salir de un pozo.

Hablar de coparentalidad digital es reconocer que la regulación del uso de pantallas no es tarea de un solo adulto ni del dispositivo, sino una responsabilidad compartida que se sostiene sobre tres pilares: acuerdo entre los adultos a cargo, coherencia entre hogares cuando la familia está separada y modelado del propio uso. Las investigaciones recientes en crianza compartida muestran que la incoherencia entre cuidadores genera más conflicto que la regla en sí, por eso, antes de pactar tiempos con los chicos y las chicas, conviene que las personas adultas responsables pacten entre ellos: qué se permite, a qué edad, en qué espacios y bajo qué regla de acompañamiento. También supone la pregunta incómoda hacia adentro, ¿estamos dispuestos a aplicarnos a nosotros mismos lo que

les pedimos a ellos? Sobre esa base, recién, tienen sentido los pasos concretos del plan familiar.

Existen estrategias familiares para un estilo de vida digital saludable. Es posible crear un plan familiar digital. Lo que sigue son pasos posibles de establecer:

1) Ritualizar espacios libres de pantallas

- Momentos de encuentro (desayunos, meriendas, almuerzos y cenas)
- Dormitorios sin pantallas
- Conversaciones cara a cara como regla

2) Establecer tiempos, no castigos

- Ventanas horarias de uso
- Pausas obligatorias
- Microdesconexiones para reconectar

3) Modelar con el ejemplo

- La pedagogía del cuidado comienza por casa
- Mantener la coherencia digital: las personas adultas no pueden pedir lo que no practican

4) La desintoxicación digital es presencia de otros intereses

- Juegos
- Arte
- Movimiento
- Deportes

- Lectura
- Conversación

5) Enseñar el qué y acompañar el cómo

No alcanza con decir “menos pantallas”. Hay que enseñar:

- Empatía con límites
- Cómo habitar el ecosistema de Internet
- Cómo identificar riesgos
- Cómo pedir ayuda
- Cómo decir que no
- Cómo elaborar pensamiento crítico en clave digital

Conversar en familia diariamente sobre nuestra vida digital no es un acto espontáneo ni una charla aislada: es una práctica de cuidado que se construye en el tiempo. En un ecosistema atravesado por pantallas, algoritmos y vínculos mediados por tecnologías, la palabra se vuelve una herramienta central de protección, pero también de pertenencia. Preguntar es habitar el mundo del otro con respeto. Desde una mirada sistémica, lo que ocurre en Internet no puede pensarse de manera fragmentada ni individual. Por eso, las conversaciones sobre lo digital trascienden advertencias, controles o listas de peligros, son espacios de diálogo donde lo técnico, lo emocional y lo vincular se entrelazan.

Las preguntas cumplen una función clave: construyen confianza, habilitan la puesta en palabras y abren la posibilidad de pedir ayuda. Están lejos de un interrogatorio o de la búsqueda de respuestas “correctas”; se trata, más bien, de ofrecer un marco donde hablar

sea posible sin miedo, sin culpa y sin castigo. Cuando una niña, niño o adolescente sabe que puede contar lo que le pasa sin ser juzgado, la prevención se vuelve una experiencia real y efectiva.

Estas preguntas exceden el control de conductas, apuntan a leer climas, detectar malestares, acompañar procesos y fortalecer vínculos. Son puertas de acceso a conversaciones más profundas sobre el cuidado, los límites, el deseo, la intimidad y la seguridad. En definitiva, son una forma concreta de decir: *me importa tu mundo, incluso el que no veo*.

Las siguientes preguntas, entonces, buscan abrir la palabra, habilitar la emoción y construir presencia. Son simples, pero profundamente protectoras.

1) Para abrir el diálogo cotidiano

- ¿Cómo te fue hoy en Internet?
- ¿Qué fue lo mejor que te pasó hoy en el entorno digital?
- ¿Qué es lo que más te gusta hacer cuando estás conectado/a?
- ¿Qué redes sociales o plataformas están últimamente usando los chicos como vos?
- ¿Hubo algo que te incomodó o hizo ruido?
- ¿Qué viste hoy que te haya hecho pensar o reflexionar?
- ¿Qué te sorprendió?

2) Para hablar de seguridad sin generar miedo

- ¿Hubo algo que no entendiste o te generó dudas?
- ¿Hay personas con las que hablás solo por Internet?
- ¿Alguien te escribió o te pidió algo que no te haya gustado?
- ¿Tenés la mayoría de las cuentas privadas o alguna pública?

- ¿Sentiste que alguien te “apuraba” o te presionaba?
- ¿Existe algo que te genere temor o miedo en Internet?
- ¿Alguien te pidió que estés disponible todo el tiempo?
- ¿Cuántas identidades digitales creés que tenés en total?
- ¿Te encontraste con algo que preferirías no volver a ver?
- ¿Qué harías si algo te incomodara?
- ¿Sabés diferenciar huella dactilar de huella digital?
- ¿Sabés qué son los metadatos?
- ¿Qué mecanismo usás para tener contraseñas robustas?
- ¿Cómo reaccionarías si alguien te propone ser tu novio o novia?
- ¿Te gustaría que repasemos e investiguemos las últimas medidas de seguridad de las plataformas que más utilices?
- ¿Tenés el doble factor de autenticación activado en todas las plataformas? (Autenticación de doble factor —2FA— es una capa adicional de seguridad que sirve para confirmar que realmente sos vos quien intenta entrar en una cuenta, más allá de solo saber tu contraseña).
- ¿Hace cuánto no modificás tus contraseñas?
- ¿Compartís tus contraseñas con alguien más?
- ¿Te envían solicitudes de amistad de manera recurrente?
- ¿Sabrías identificar señales de potenciales perfiles falsos?
- ¿Sabés qué es el valor *hash*?

(Estas preguntas enseñan rutas de ayuda antes de que el problema aparezca).

3) Para trabajar el FOMO y la ansiedad digital

- ¿Sentiste que hoy te estabas perdiendo de algo si no mirabas el celular?
- ¿Qué te pasa cuando no podés ver las notificaciones?
- ¿Qué cosas te hacen sentir bien cuando estás conectado/a y cuáles no?
- ¿Qué cosas te generan urgencia y cuáles no?
- ¿Qué te gustaría que fuese más lento en tu vida digital?
- ¿Sentís la necesidad imperiosa de no perderte ninguna notificación?
- ¿Te molesta tener el circulito rojo en Instagram en la bandeja de mensajes?
- ¿Qué te genera tener WhatsApp sin responder?

(Estas preguntas ayudan a ponerle nombre a la ansiedad asistida por la digitalización).

4) Para hablar del *phubbing* y la exposición

- ¿Qué te gusta mostrar de tu vida y qué te gusta guardar para vos?
- ¿Te parece que te pregunte cuando quiera subir una foto tuya y la validamos juntos/as?
- ¿Qué pensás que sucede con una foto cuando se sube a Internet?
- ¿Qué cosas no publicarías nunca? ¿Por qué motivo?
- ¿Te molesta que te etiquete o te deje un comentario en un posteo o estado?
- ¿Cómo te sentís cuando subís algo y no tiene la reacción que esperabas?

- ¿Creés que lo que subís es recuperable?
- ¿Qué importancia real le das a los *views*, a los *followers* o a los *likes*?
- ¿Qué te gustaría que los demás entendieran sobre vos sin necesidad de publicarlo?

(Estas preguntas devuelven intimidad y criterio).

5) Para trabajar la desintoxicación digital

- ¿Qué sentís en el cuerpo cuando estás mucho tiempo conectado/a?
- ¿Qué te pasa cuando hacés una pausa?
- ¿Qué actividades te ayudan a bajar un cambio?
- ¿Alguna vez chequeaste cuántas horas estás conectada/o a diario?
- ¿Qué podríamos hacer juntos para descansar de las pantallas?

(Estas preguntas apuntan a la regulación).

6) Para construir acuerdos familiares

- ¿Qué momentos del día te gustaría que fueran sin pantallas?
- ¿Qué reglas te parecen justas y cuáles no?
- ¿Qué necesitamos todos para que la casa sea un lugar más tranquilo?
- ¿Qué podemos hacer los adultos para acompañarte mejor?
- ¿Construimos juntos momentos “no negociables”?
- ¿Qué te gustaría que revisáramos juntos/as?

(Estas preguntas tienden a democratizar el cuidado).

7) Para fortalecer la pedagogía del cuidado

- ¿Cuándo te sentís más acompañado/a?
- ¿Qué necesitás de nosotros cuando algo te preocupa?
- ¿Qué te hace sentir más seguro/a en Internet?
- ¿Qué te preocupa en Internet?
- ¿Qué te hace sentir más seguro/a en casa?
- Del 1 al 10, ¿cuán seguro/a te sentís en Internet?

8) Para fortalecer la red de apoyo y ayuda

- Si algo te preocupa en Internet, ¿a quién le pedirías ayuda?
- ¿Sentís que podés contarme algo, aunque te equivoques?
- ¿Qué necesitarías de mí si algo te pasa en Internet?
- ¿Sentís que por mantenerme no tan enganchada/o a lo digital no te voy a poder ayudar si algo pasa?

Cada tramo evolutivo requiere un tipo de lenguaje, un nivel de abstracción y una profundidad emocional distinta. A continuación, comparto criterios según edades (orientativos, no rígidos):

1) De 5 a 7 años: Etapa de alfabetización emocional y acompañamiento cercano

Antes de los 5 años, la evidencia disponible (OMS, 2019; AAP 2016) desaconseja el uso autónomo de pantallas y prioriza el juego físico, el movimiento y la interacción cara a cara. A partir de los 5, el

ingreso puede ser gradual, breve y siempre mediado por un adulto que narre, pregunte y contextualice.

Objetivo: nombrar emociones, reconocer incomodidades, construir confianza. No es “dejar al niño con el dispositivo”, es usar la pantalla como un libro de cuentos interactivo donde el adulto narra y explica. La pregunta opera como el inicio del hábito de conversar sobre lo que ven.

Dimensión	Pregunta sugerida
Experiencia	¿Qué te gustó de lo que viste hoy?
Emoción	¿Algo te hizo sentir raro, te puso triste o te hizo reír mucho?
Seguridad	Si algo no te gusta en la compu, tablet o celu, ¿a quién le avisás?
Regulación	¿Tu cuerpo está cansado o necesita un descanso de pantallas?
Vínculo	¿Querés mostrarme algo que viste hoy? ¿Revisamos esto juntos?

Claves: lenguaje simple, acompañamiento físico, supervisión directa.

2) De 8 a 11 años: Etapa de autonomía guiada y primeras redes sociales

Dimensión	Pregunta sugerida
Experiencia	¿Qué fue lo más divertido o interesante que descubriste hoy en Internet?

Incomodidad	¿Algo te confundió? ¿Alguna vez viste que alguien tratara mal a otro en un comentario o en un juego, y qué sentiste al leerlo?
FOMO	¿Sentiste que te estabas perdiendo de algo en clase o con nosotros si no mirabas el celu?
<i>Phubbing</i>	¿Cómo te sentís cuando estás contándome algo y yo miro mi teléfono, o cuando tus amigos hacen lo mismo con vos?
Seguridad	Si alguien que no conocés te pide una foto o te pregunta dónde vivís, ¿qué creés que busca y cómo podrías protegerte?
Regulación	¿Qué te ayuda a descansar cuando estás agotado/a de pantallas?

Claves: conversación abierta, acuerdos claros, acompañamiento sin invasión.

3) De 12 a 14 años: Etapa de identidad, pertenencia y exposición

Dimensión	Preguntas sugeridas
Identidad digital	¿Sentís que la imagen que mostrás en tus redes sociales te representa fielmente, o hay una diferencia entre quién sos en línea y quién sos fuera de línea?
<i>Phubbing</i>	¿Qué pensás cuando estás con amigos en persona y todos están en sus teléfonos? ¿Cómo afecta eso la conexión entre ustedes?
Adicción	¿Alguna vez te ha pasado que empezaste a usar una <i>app</i> por un momento y te diste cuenta de que pasaste mucho más

	tiempo del que querías? ¿Qué crees que hace que sea difícil dejar de usarla?
FOMO	¿Alguna vez sentiste ansiedad o urgencia al ver en redes sociales que tus amigos estaban haciendo algo sin vos?
Seguridad	¿Qué harías si alguien te presiona o te pide algo raro?
Regulación	¿Hay actividades que disfrutás fuera de línea, como <i>hobbies</i> o pasar tiempo con la familia, que sentís que a veces se ven afectadas por el tiempo que pasás en Internet? ¿Cómo podrías encontrar un equilibrio?

Claves: validar emociones, evitar el juicio, reforzar autonomía acompañada.

4) De 15 a 18 años: Etapa de autonomía plena y construcción de criterio

Dimensión	Preguntas sugeridas
Criterio	¿Cómo hacés para distinguir si una opinión que ves repetidamente es una realidad compartida o es solo el algoritmo mostrándote lo que sabe que vas a aceptar?
<i>Phubbing</i> y exposición	¿Qué impacto tiene en vos la reacción (o no reacción) a lo que subís? ¿Dónde ponés hoy el límite entre lo que es tu intimidad y lo que decidís que sea público, y qué valor le das a los momentos donde nadie tiene un celular en la mano?
Diseños que retienen	¿En qué momento sentís que dejás de usar la aplicación para que la aplicación empiece a usarte a vos, y cómo recuperarás el control de tu tiempo?

FOMO	¿Qué te gustaría que fuera más lento en tu vida digital?
Autocuidado	¿Qué límites te gustaría ponerte vos mismo? ¿Cuáles son tus "señales de alerta" (dolor de cabeza, irritabilidad, ansiedad) que te avisan que el mundo digital te está saturando y necesitás un reseteo en el mundo físico?
Ética digital	¿Qué responsabilidad sentís cuando compartís algo que puede afectar a otros? En un mundo donde lo que publicamos puede durar para siempre, ¿qué impacto querés que tenga tu reputación digital en tu propio futuro?

Claves: diálogo horizontal, respeto por la autonomía y acompañamiento ético.

La dieta digital fue necesaria. Fue el primer auxilio. Fue el freno que nos permitió decir: "Hasta acá". La dieta implica privación y, por ende, deseo de romperla. Una dieta nunca transforma hábitos: solo los restringe. Por eso este capítulo propone un salto: pasar de la dieta al estilo de vida digital. Un estilo de vida no es un recorte: es una forma de habitar el tiempo, una manera de estar presentes, una ética del cuidado, un modo de acompañar y el diseño de un plan y un pacto familiar.

La dieta digital nos alerta, en cambio, el estilo de vida digital nos transforma. Vuelve, una vez más, la utopía de Eduardo Galeano: esta vez no para describir distancia, sino para recordarnos que los horizontes existen para guiarnos, no para alcanzarlos. Cuanto más nos acercamos, más nos invitan a seguir caminando. Por eso, el verdadero desafío no es enseñar a apagar pantallas, sino a aprender a vivir con ellas sin que nos apaguen como familia. El pasaje que necesitamos dar no es de la conexión a la desconexión, sino de la

hiperconectividad inconsciente y automatizada, a un estilo de vida digital compartido y cuidado. Asumir un estilo de vida digital implica algo más profundo: reconocernos como familia digital. Como hemos visto, lo digital es parte de nuestra cotidianeidad.

Ser una familia digital no significa hacerlo perfecto. Significa estar, incluso cuando no sabemos. Significa construir acuerdos que se revisan cotidianamente, normas que se explican y espacios donde nadie tenga miedo de pedir ayuda. Humanizar la conexión diaria seguirá siendo parte de una crianza responsable en materia digital, no ejercida desde la ausencia ni desde la prohibición, sino desde la presencia consciente, el diálogo sostenido y la construcción cotidiana de criterios de entendimiento y corresponsabilidad. Y también es una enorme oportunidad: la de criar, acompañar y crecer juntos en el entorno digital, fortaleciendo el lazo, sosteniendo la palabra y garantizando que ninguna niña, niño o adolescente tenga que atravesar la experiencia digital en soledad.

Capítulo 12

Frente a un delito digital: ¿qué hacer y cómo actuar?

Los factores de riesgo no siempre prueban la existencia de situaciones concretas, sino que predicen la probabilidad de que aparezcan. La mejor víctima es la que no existe. Ese es —y debe ser— el horizonte de toda política de prevención. Pero cuando el daño ya ocurrió, lo único verdaderamente irresponsable es no saber cómo actuar. Es como la maniobra de Heimlich o el RCP: nadie quiere tener que aplicarlos nunca, pero conocerlos puede marcar la diferencia entre salvar una vida o ser testigo del peor escenario. Con la violencia sexual digital sucede lo mismo. No me interesa reconstruir la tragedia; me interesa que no ocurra. Y si ocurre, me interesa llegar preparado. Porque en estas situaciones, saber qué hacer (y qué no hacer) puede ser la diferencia entre contener el daño o permitir que se profundice.

Cuando una niña, niño o adolescente atraviesa una situación de violencia sexual en el entorno digital, lo primero que se rompe no es el teléfono: es la sensación de control. Queda en una inmovilidad tónica —el sistema nervioso entra en un estado de congelamiento dominado por el miedo— con manifestaciones similares a las de la

violencia sexual presencial, es decir, una vulneración somática real del sistema nervioso. En minutos, o a veces a lo largo de semanas, meses e incluso años, la víctima puede quedar atrapada en un círculo de manipulación, miedo, amenaza, culpa y vergüenza. Y en ese instante, el mundo adulto suele reaccionar con lo peor que puede hacer: apuro, enojo, interrogatorio, castigo o prohibición.

Por eso este capítulo existe: porque en esos primeros minutos, o en esos primeros develamientos —revelaciones tácitas o explícitas de que algo está ocurriendo—, el mundo adulto necesita una hoja de ruta. No para juzgar, sino para sostener. No para preguntarse “por qué pasó”, sino para decidir “qué hacemos ahora”. No debemos tenerle miedo al miedo.

La diferencia entre una intervención dañina y una intervención protectora no está en la intención, sino en el conocimiento. Y así como nadie nace sabiendo hacer RCP, nadie nace sabiendo acompañar una situación de violencia sexual digital. Se aprende. Se entrena. Se prepara. Frente a un delito digital, el primer desafío es hacer lo correcto en el momento correcto: cuidar a la víctima, preservar la prueba, activar ayuda y denunciar sin revictimizar. En lo que sigue, se busca ordenar y detectar cuáles son los nudos críticos y puntos de dolor.

1) Lo primero: la escucha que protege

Si una niña, niño o adolescente te cuenta (o sospechás) que está siendo acosado/a u hostigado/a sexualmente a través de Internet:

- Creé. Siempre. Incluso cuando dude. Incluso cuando titubee.

- Lo más frecuente es que cuenten tarde, a medias o con miedo. Imaginá lo que cuesta contar una mala nota del colegio, y trasladado al terreno de lo sexual, donde además suelen haber sido convencidos de que son culpables o protagonistas de lo que les sucede.

Importante: las infancias no mienten respecto de la violencia sexual. En todo caso, es el mundo adulto el que malinterpreta. Ellas y ellos no mienten para “meterse en problemas”, eventualmente pueden mentir para salir de un problema. La mentira opera como mecanismo de defensa, no de ataque. Las infancias no quieren causarle daño a nadie, mucho menos a su familia.

- Bajá el volumen emocional. El pánico o la ira de la persona adulta responsable no protegen; por el contrario, paralizan.
- No preguntes como fiscal del caso. No interrogues como investigador, preguntá como refugio. ¿Estás a salvo ahora? ¿Esa persona puede contactarte hoy? ¿Querés que lo veamos en detalle juntos, con calma?
- Sustituí el “¿Qué hiciste?” por el “¿Qué te hicieron?”.
La culpa es un arma típica del agresor. Cuando el mundo adulto la refuerza, el silencio se consolida.
Tené siempre presente que el develamiento de una víctima no es un evento: es un proceso.
La víctima habita la crisis; el adulto comienza a vivirla cuando se entera.
- Aportá una frase clara y reparadora: “No es tu culpa. No hiciste nada para merecerlo. Vamos a resolverlo y salir de esto juntos”.
- Evitá la justicia por mano propia.

La búsqueda de venganza por mano propia no constituye un acto de justicia legítimo. La reacción impulsiva —como la de “ir a buscar al agresor para darle una lección”— no protege a la víctima; por el contrario, la expone a mayores riesgos. Esta conducta destruye evidencia crucial, fortalece los mecanismos de impunidad y puede comprometer seriamente el éxito de la investigación judicial en curso.

2) No lo enfrentes, no lo expongas, no lo viralices

Existen tres errores muy comunes que favorecen la impunidad:

- Hacerse pasar por la víctima para escribirle al agresor.
Muchos adultos, movilizados por la desesperación, caen en lo que llamo *la trampa del héroe solitario*: intentar suplantar la identidad de la víctima para confrontar al agresor. Creen que están haciendo justicia, pero solo están destruyendo la posibilidad de encontrar justicia. Parece astuto, pero suele arruinar cualquier investigación: el agresor borra cuentas, cierra, migra y elimina evidencia. Además, en un proceso judicial, la defensa podría alegar que “sabía que hablaba con un adulto”, lo que desdibuja la existencia de una víctima y, por lo tanto, la presencia del delito. Debe primar el contacto cero.
- Amenazar, insultar o “escrache” al perfil.
El escrache suele ser la confirmación para el agresor de que fue descubierto. Debemos erradicar la cultura del escrache como método de denuncia: genera una sensación de justicia

inmediata, pero entorpece la investigación y no tiene valor jurídico. El objetivo no es ganar una discusión: **es cortar el acto de violencia sexual y preservar la prueba.**

- Compartir material de violencia sexual a niñas, niños y adolescentes.

Muchas personas adultas han sido investigadas “por querer ayudar”. Compartir imágenes o videos íntimos —aunque sea con fines de denuncia— está penalmente sancionado, es un crimen. Si existen imágenes o videos íntimos o sexuales de infancias o adolescencias, no se deben reenviar nunca. Se debe reportar mediante enlaces o URL, jamás enviando el contenido directo.

3) Preservar evidencia digital del intercambio: cómo hacerlo sin lastimar

Antes de que el contenido sea borrado o modificado, registrá lo que ves y ya existe. Esto no reemplaza la intervención de especialistas, pero ayuda a conservar información valiosa que debemos respaldar y resguardar. Si existen chats, audios, fotos, videos, usuarios o links.

- No borres conversaciones.
- Realizá capturas de pantalla donde se vea: usuario/ID, fecha/hora, mensajes completos.

Aclaración: aunque existe debate jurídico sobre su valor probatorio, funcionan como resguardo inicial, preservan metadatos visibles y facilitan el trabajo posterior de peritos y autoridades.

- Guardá las URL, perfiles y links.
- Registrá en un documento datos básicos en una nota: fechas, horarios, plataformas, nombres de usuario, cuándo empezó, qué pidió, etc. Todo lo que creas de valor probatorio.

4) Activar ayuda especializada: no hacerlo solo

Frente a un delito digital, la buena voluntad no alcanza. Estas situaciones, por su delicadeza, requieren intervención profesional, conocimiento técnico y acompañamiento integral.

Buscar ayuda especializada permite:

- Evitar errores que perjudiquen a la víctima.
- Orientar correctamente la denuncia.
- Contener emocionalmente a la familia.
- Articular con organismos y fuerzas de investigación.

5) Denunciar sin revictimizar es cortar el acto de violencia

Denunciar no es exponer. Denunciar no es viralizar. Denunciar es cortar la violencia y activar protección. Siempre que sea posible:

- Denunciar a través de canales y organismos institucionales (Poder Judicial y/o fuerzas de seguridad).
- Acompañar a la víctima durante el proceso.
- Evitar que tenga que repetir el relato innecesariamente.

- Recordar que el tiempo emocional de la víctima no siempre coincide con el tiempo judicial.

PREVENCIÓN SECUNDARIA: INTERVENIR CUANDO EL DAÑO YA OCURRIÓ

Hablar de prevención secundaria implica asumir una verdad incómoda pero necesaria: el delito ya sucedió. A diferencia de la prevención primaria —orientada a evitar que el daño ocurra, como vimos en capítulos anteriores—, la prevención secundaria se activa cuando una niña, niño o adolescente ya ha sido víctima de una situación de violencia sexual en el entorno digital. Su objetivo no es retroceder en el tiempo, sino detener el proceso de daño, reducir sus consecuencias y evitar su profundización o repetición.

Desde una perspectiva etimológica, *prevenir* proviene del latín *praevenire*: “venir antes”. Sin embargo, en el campo de la salud integral y la protección de derechos, la prevención secundaria resignifica el concepto: no se trata de llegar antes del hecho, sino de llegar a tiempo para que el daño no se vuelva estructural. En este tipo de delitos, es central. Porque el delito no se agota en el primer contacto, ni siquiera en el primer intercambio sexualizado. Como hemos visto, son procesos que pueden prolongarse en el tiempo, consolidarse mediante la manipulación y dejar huellas profundas en la subjetividad de la víctima si no se interviene de manera adecuada.

La prevención secundaria busca, entonces, interrumpir el vínculo de violencia sexual; contener a la víctima; acompañar a la familia; minimizar el impacto psíquico, emocional y social; sentar las bases para la reparación. No se trata solo de actuar rápido, sino de actuar bien.

Las acciones de prevención secundaria se sostienen sobre tres ejes fundamentales: escucha, contención e intervención temprana. Estos ejes requieren del trabajo articulado entre familias, profesionales, instituciones educativas, organizaciones especializadas y, cuando corresponde, el sistema judicial.

En este punto, es clave comprender que no solo la niña, niño o adolescente es víctima directa del delito. La familia, en su condición de víctima secundaria, también queda profundamente afectada: atraviesa emociones intensas, confusión, culpa, miedo, impotencia y, en muchos casos, un desconocimiento absoluto sobre cómo actuar. Por eso, la prevención secundaria no puede recaer exclusivamente en la víctima. Es un proceso colectivo. ¿Qué acciones concretas implica la prevención secundaria? En primer lugar, creer.

Creerle a la víctima no es un gesto simbólico: es un acto de protección. La escucha debe ser atenta, respetuosa y empática, entendiendo que el relato puede ser fragmentado, confuso o incompleto. El silencio, las contradicciones o las omisiones no invalidan el daño: lo evidencian.

La contención emocional es clave. Acompañar implica paciencia para ofrecer calma, información clara y sostén afectivo, ayudando a gestionar emociones como el miedo, la angustia, la culpa, la vergüenza o la impotencia. Para que esto sea posible, es indispensable construir un espacio de seguridad y confianza, sin juicios ni presiones.

Respetar los tiempos emocionales es fundamental. La víctima no tiene la obligación de contar todo, ni de hacerlo de inmediato, ni de repetir una y otra vez lo ocurrido. Forzar el relato puede generar revictimización y profundizar el trauma.

Estar disponible no significa invadir. La presencia adulta debe ser constante pero no agobiante, firme pero no confrontativa. No se trata de corregir, interrogar ni cuestionar, sino de acompañar. Es clave dejar siempre en claro dos mensajes: te creemos; no es tu culpa.

Muchos niños, niñas y adolescentes experimentan una intensa culpa y autorreproche, reforzadas por el agresor. Por eso, es indispensable remarcar que cualquier envío de imágenes, videos o mensajes íntimos se produjo bajo coerción y abuso de poder, y que el único responsable es quien cometió el delito.

Pero ¿qué sucede cuando la víctima no se reconoce como víctima? No todas se identifican como tales. En algunos casos, la manipulación ha sido tan profunda que el agresor no es percibido como un victimario, sino como alguien significativo, protector o afectivamente importante. Esta dinámica complejiza enormemente las intervenciones y exige abordajes profesionales especializados. Por eso, la búsqueda de asistencia psicológica temprana resulta imprescindible. En muchas situaciones, el acompañamiento terapéutico no debe limitarse a la víctima directa, sino extenderse también a las familias afectadas, que necesitan herramientas para comprender, sostener y reparar. Potenciar estrategias de afrontamiento junto a la niña, niño o adolescente —por ejemplo, preguntarle qué siente que podría ayudarlo a estar mejor— es una forma de devolverle progresivamente algo que el delito le quitó: la sensación de control sobre su propia vida.

Es importante no prometer lo que no se pueda cumplir, no asegurar resultados inciertos y no minimizar el impacto del daño. La honestidad también es una forma de cuidado.

Y en las familias, ¿qué sucede ante un hecho de tamaño magnitud? Pueden transitar reacciones muy diversas. Algunas atraviesan un estado de shock inicial, con sentimientos de confusión, culpa e impotencia. Otras reaccionan desde el reproche, la desilusión o incluso responsabilizando a la propia víctima. También hay familias que se colocan en el lugar de víctimas en primera persona, desdibujando a la víctima real; una frase significativa es “¿podés creer lo que me hizo?”.

Aquí, nuevamente, el acompañamiento profesional y comunitario es clave. Las familias necesitan comprensión, orientación y redes de apoyo emocional —familia extendida, referentes afectivos, instituciones, organizaciones especializadas— para poder sostener y proteger.

Desde una mirada integral de la salud, existen señales que pueden advertir una situación de violencia de este tenor. Yo las llamo “voces de alerta”: situaciones que nos llaman poderosamente la atención. No deben leerse de forma aislada, pero sí como indicadores que ameritan atención. A continuación, una tabla pedagógica que organiza los principales indicadores según su dimensión para facilitar la identificación de estas señales.

Dimensión	Indicadores	Qué nos dicen
-----------	-------------	---------------

Conductuales y cognitivos	Alteraciones del sueño, hipervigilancia, cambios alimentarios, conductas hipersexualizadas, agresividad, retraimiento, pensamientos intrusivos.	Que el cuerpo y la mente están respondiendo al estrés, la amenaza o el trauma.
Emocionales	Irritabilidad, angustia, vergüenza, culpa, miedo persistente, labilidad emocional, ideación suicida, autolesiones.	Que el impacto emocional es profundo y requiere acompañamiento inmediato.
Vinculares y educativos	Aislamiento, desconfianza, malestar familiar, descenso del rendimiento escolar, dificultades de atención.	Que el entorno relacional y educativo está siendo afectado por la situación.
Digitales	Uso excesivo o abandono abrupto, ocultamiento, nerviosismo ante adultos, hiperconectividad nocturna, encierros para conectarse, insistencia en conectarse.	Que algo en el espacio digital está generando angustia, presión o riesgo.

Estos indicadores no deben interpretarse de manera aislada, sino como parte de un cuadro más amplio que requiere escucha, acompañamiento y acción adulta.

La prevención secundaria no busca “volver a la normalidad” rápidamente. Busca reconstruir seguridad, reparar el daño y evitar que el delito siga operando, aun cuando el agresor ya no esté presente. En toda situación de violencia sexual digital, las señales rara vez aparecen ordenadas. Surgen como destellos: un cambio en

el sueño, una mirada esquiva, un encierro repentino para conectarse, un rendimiento escolar que cae sin explicación. Son pequeñas voces de alerta que, tomadas en conjunto, dibujan un mapa del daño. Verlas es asumir la responsabilidad adulta de intervenir antes de que la herida se potencie.

La prevención secundaria, entonces, actúa en ese punto crítico: cuando el daño ya irrumpió, pero aún es posible contenerlo, repararlo y evitar que se transforme en un trauma persistente. Intervenir a tiempo puede marcar la diferencia entre una herida que cicatriza y una que se hace crónica.

PREVENCIÓN TERCIARIA: REPARAR, SOSTENER Y EVITAR QUE EL DAÑO SE REPITA

El siguiente nivel de intervención es la prevención terciaria, orientada a trabajar sobre las secuelas y evitar que el daño se cronifique. Su objetivo es acompañar un proceso de reparación que permita sanar y trascender lo ocurrido. La prevención secundaria actúa en la urgencia. La terciaria, en cambio, trabaja en el después: en lo que queda, en lo que duele, en lo que necesita ser reconstruido.

Cuando logramos detener el proceso de daño y contener sus efectos inmediatos, aparece un nuevo desafío: sostener la reparación. Ese es el corazón de la prevención terciaria. Restituye condiciones: de seguridad, de salud mental, de estabilidad emocional, de acompañamiento, de justicia, de reparación simbólica y material. Su propósito es que la víctima no quede atrapada en las

consecuencias del delito, sino que pueda iniciar un proceso de recuperación integral y restitución plena de derechos. Partimos de una premisa clave: la afectación no se borra, pero puede elaborarse, resignificarse y no definir la vida de una persona para siempre.

El impacto permanece y la tarea es acompañar la reconstrucción del sentido de seguridad, del vínculo con el mundo adulto, de la confianza en los otros y, fundamentalmente, de la confianza en uno mismo. En muchas víctimas, las secuelas se expresan como: hipervigilancia constante; sensación de amenaza permanente; pérdida del control sobre la propia intimidad; desconfianza generalizada; alteraciones en la vivencia de la sexualidad; dificultades vinculares. Este tipo de prevención no puede limitarse a una respuesta individual ni a una intervención puntual. Requiere procesos sostenidos, interdisciplinarios, con perspectiva holística y enfoque de derechos, para garantizar que la reparación sea real y que la víctima no quede sola frente a las consecuencias del delito.

El acompañamiento psicológico en esta etapa no tiene como único objetivo “superar lo ocurrido”, sino integrar la experiencia sin que se vuelva identidad. Durante años se habló de “víctimas” como si el hecho traumático definiera a la persona. Hoy el paradigma cambia: hablamos de sobrevivientes, porque no son lo que les pasó, sino son quienes continúan viviendo a pesar de lo que les pasó. La condición de víctima es necesaria para el inicio del proceso judicial; sin embargo, posteriormente debe ser modificada para promover el afrontamiento y permitir la reparación integral y la reconstrucción del proyecto de vida del individuo.

Lo vemos con claridad en otros contextos: una persona que sobrevive a un accidente automovilístico no queda reducida a ese

instante; necesita rehabilitación, acompañamiento, tiempo y herramientas para recuperar su vida, pero no se la nombra por el hecho que la hirió, sino por su capacidad de atravesarlo. Con la violencia sexual digital sucede lo mismo. La persona no es “la víctima del delito”, sino alguien que sobrevivió a un evento traumático y que, con apoyo adecuado, puede reconstruir su bienestar sin quedar atrapada en la marca del daño.

En capítulos anteriores hablamos de la eternización de la violencia en el entorno digital: las imágenes pueden circular durante años, reaparecer, replicarse y sobrevivir incluso a quienes las produjeron. Ese es un rasgo estructural del ecosistema de Internet: el material puede persistir. La prevención terciaria trabaja justamente ahí: en evitar que la lógica digital —que puede fijar un contenido para siempre— fije también la identidad de quien lo sufrió.

Internet puede amplificar y prolongar una situación real, pero el acompañamiento adecuado permite que la persona no quede atrapada en esa imagen, ni en ese momento, ni en ese rol. Su función es desactivar la eternización subjetiva: que la niña, niño o adolescente no quede fijado en la imagen, ni en el rol de víctima, ni en el instante del trauma. Si el material puede persistir por siempre, la herida de la persona no tiene por qué hacerlo.

Los ejes terapéuticos para la reparación deben orientarse sobre algunos de los siguientes factores:

- La culpa internalizada
- La lógica del silencio y la vergüenza
- La disociación emocional
- La reconstrucción de la autoestima y la autonomía

- La resignificación del propio cuerpo y la sexualidad
- La narrativa de sobrevivencia
- El miedo a la reaparición del material o del autor
- La autoatribución de responsabilidad

En muchos casos, es importante incorporar a la familia en el proceso terapéutico, porque el impacto no es individual: **es sistémico**. La violencia sexual digital altera vínculos, genera desbordes emocionales, reactiva culpas y redefine roles. Acompañar también a la familia permite sostener mejor a la persona sobreviviente y evitar que el entorno, por desconocimiento o angustia, reproduzca dinámicas que profundicen la herida.

Uno de los riesgos más graves en esta etapa es la revictimización, que puede producirse de múltiples formas:

- Por la repetición del relato
- Por abordajes judiciales insensibles
- Por la exposición mediática
- Por discursos que responsabilizan a las víctimas
- Por entornos educativos que no saben acompañar

Esta etapa exige que las instituciones y los efectores —escuelas, sistemas de salud, fuerzas de seguridad, justicia y organismos de niñez— adopten protocolos con perspectiva de niñez y adolescencia, que comprendan la especificidad del delito digital y eviten prácticas que profundicen el daño.

Un eje central es reducir la vulnerabilidad futura. Esto no significa responsabilizar a la víctima, sino empoderarla. Es indispensable

reconstruir redes de sostén: familiares, escolares, comunitarias e institucionales. Ninguna víctima debería atravesar este proceso en soledad. Fortalecer competencias digitales, emocionales y vinculares permite que niñas, niños y adolescentes:

- Confíen en su percepción
- Pidan ayuda de manera temprana
- No vuelvan a quedar atrapados en dinámicas de manipulación
- Puedan poner límites claros frente a situaciones que les incomoden
- Sepan identificar personas y espacios seguros a quién recurrir

El trabajo poscrisis también tiene una dimensión social. Cada caso que no es abordado adecuadamente habilita condiciones para que el delito se repita. No solo sobre la misma víctima, sino sobre otras. Por eso, esta etapa se vincula directamente con la responsabilidad del Estado, de las empresas tecnológicas y de la sociedad en su conjunto. La reparación individual no alcanza si no va acompañada de políticas públicas, educación digital integral, marcos normativos actualizados y compromisos reales de protección.

La reparación individual es un acto de amor; la reparación colectiva es un acto de justicia.

La reparación no borra lo vivido, pero sí puede transformar lo que sigue. Se trata de ofrecer herramientas para que el daño no se vuelva destino, para que la herida no se eternice y para que cada sobreviviente pueda recuperar su historia, su cuerpo y su futuro. La violencia sexual digital puede dejar rastros en el entorno, pero no tiene por qué dejar marcas definitivas en la identidad. Lo que define

el después no es el material que persiste, sino las redes, los cuidados y las intervenciones que acompañan.

Reparar es devolver condiciones, restituir derechos, recomponer la confianza y abrir espacio para nuevas narrativas. Es entender que ninguna salida se sostiene solo en la fortaleza individual, sino desde la responsabilidad colectiva. Y es, también, reconocer que la resiliencia no es una virtud innata ni un mandato de fortaleza: es un proceso que se construye cuando el entorno acompaña, cuando el dolor se puede poner en palabras y cuando la persona descubre que puede seguir adelante sin quedar definida por lo ocurrido.

Cuando el mundo adulto interviene con conocimiento y sensibilidad, aquello que parecía irreversible empieza a moverse. Y en ese movimiento —lento, complejo, pero absolutamente posible— se abre la puerta para que cada sobreviviente vuelva a habitar su vida sin quedar atrapado en lo ocurrido, y pueda transformar la herida en un punto de partida, no en un límite.

Epílogo

La antropología del daño y la llave

Vivimos en un tiempo en el que la velocidad dejó de ser una característica del cambio para convertirse en su condición permanente. Los acontecimientos ya no se suceden: se superponen. Las palabras envejecen antes de terminar de pronunciarlas. “Voy a *googlear*” ya suena antiguo. La pandemia reordenó el mundo sin pedir permiso. La inteligencia artificial irrumpió no como promesa futura, sino como presencia cotidiana. Y mientras todavía intentamos entender qué pasó, ya estamos preguntándonos hacia dónde vamos.

La inteligencia artificial dejó de ser una herramienta para convertirse en la arquitectura invisible que decide qué vemos, qué consumimos y —lo que es más perturbador— qué deseamos. No solo procesa datos: procesa voluntades.

Pero el verdadero quiebre no es tecnológico.

Es humano.

No estamos solo frente a un problema de pantallas, algoritmos o dispositivos. Estamos frente a una transformación profunda —silenciosa, persistente, transversal— del modo en que los seres humanos habitamos el mundo y nos habitamos entre nosotros a través de Internet. Un daño antropológico. No individual, no

anecdótico, no circunstancial. Un daño que altera la percepción del otro, del tiempo, del cuerpo, del límite y del vínculo.

Cuando fundé Grooming Argentina, hace más de una década, muchos me decían: “Hernán, qué importante, qué tema tan actual”. Cinco años después, lo mismo. Diez años después, lo mismo. Y sé que dentro de veinte años alguien volverá a decirlo. Esa repetición, más que un elogio, es una alarma que nunca dejó de sonar y una declaración implícita de que Internet se reinventa, una y otra vez.

Steve Jobs decía, en su discurso de Stanford en 2005, que los puntos no se pueden conectar mirando hacia adelante: solo se conectan mirando hacia atrás. Hoy, escribiendo estás páginas, miro hacia atrás y los veo. Cada caso que acompañamos, cada familia que llegó sin saber que hacer, cada noche en vela, cada jornada en una escuela, cada conferencia en otro país, cada conversación con una víctima que necesitaba que alguien la escuchara sin juzgarla. Ninguno de esos puntos parecía conectar con el siguiente cuando ocurrió. Y, sin embargo, todos juntos forman este libro, esta convicción, esta urgencia.

Durante años cargué con una intuición incómoda. No era una predicción técnica ni una hipótesis estadística: era una lectura estructural del territorio que se estaba construyendo. Yo entendía — y advertía— que un adulto con intenciones sexuales podía contactar a un niño o una niña en segundos. No por cálculo, sino por comprensión del terreno.

El tiempo, lamentablemente, no me contradijo.

Las revoluciones industriales siempre transformaron el entorno del ser humano. Pero esta cuarta revolución es distinta. Mucho más profunda. Es la primera que no transforma solo el entorno:

transforma al ser humano mismo. Sus decisiones, su atención, su identidad, su manera de vincularse y hasta su forma de construir la realidad. Es la primera revolución que entra de lleno en el corazón de la subjetividad.

Existe una añoranza permanente por un mundo que ya no existe. Seguimos educando a niñas, niños y adolescentes para una realidad que desapareció hace tiempo. Y no puede existir una nueva humanidad posible si seguimos preparando a las nuevas generaciones para habitar un pasado.

Con la llegada de la inteligencia artificial, necesitamos construir un nuevo contrato social en materia digital. Llegamos hasta acá y, si bien no podemos luchar contra el pasado, contra el futuro sí. Si perdemos el pensamiento crítico frente a la IA, vamos camino al sometimiento.

Nunca aprendimos a habitar Internet.

Solo aprendimos a consumirlo.

Y habitar mal un territorio siempre produce daño cultural.

En el entorno digital, el otro deja de ser un sujeto. Primero se vuelve imagen. Luego, dato. Más tarde, objeto. Finalmente, es descartable. Cuando el otro deja de ser un otro y pasa a ser contenido, se rompe el pacto humano básico, poniendo en jaque la empatía. De ahí nacen el hostigamiento, el sometimiento, la coerción digital, la sextorsión, el *grooming*, los *deepnudes*, los discursos de odio, la humillación viral y la indiferencia frente al dolor ajeno. No solo por maldad individual, sino por una deshumanización que nos atraviesa como cultura.

Internet no solo aceleró la información. Aceleró la existencia.

Nos volvió intolerantes a la espera, ansiosos frente al silencio, incapaces de sostener procesos. Y una sociedad que no puede esperar, tampoco puede cuidar. El límite, antropológicamente, no es una traba. Es un organizador. Ordena, protege, humaniza.

Pero en el entorno digital no hay fronteras claras, no hay umbrales, no hay rituales de ingreso. Entregamos a niñas, niños y adolescentes un territorio sin mapas, sin reglas y sin refugios. Eso no es libertad. Es abandono simbólico.

Frente a ese escenario, observo con preocupación la inclinación creciente hacia posturas rígidas de prohibición. Como si cerrar la puerta pudiera detener el mundo. Como si prohibir fuera equivalente a prevenir. Prohibir es, muchas veces, el atajo y la respuesta desesperada del adulto que no sabe cómo acompañar. Pero la prohibición no educa. Desplaza. Silencia. Empuja a la clandestinidad. Y deja a las infancias más solas todavía.

Hay una frase simple que dice mucho más de lo que parece: no se aprende a nadar leyendo sobre el agua. Y, sin embargo, eso fue exactamente lo que intentamos hacer durante años con Internet. Educar desde la orilla. Advertir sin entrar. Prohibir sin comprender. Pretendimos que niñas, niños y adolescentes desarrollaran criterio digital sin experiencia acompañada. Que se cuidaran solos en un territorio que nunca les enseñamos a habitar. Que aprendieran a nadar sin agua, sin cuerpo y sin adultos cerca, observando que no se ahoguen.

Pero aprender a nadar no es solo moverse en el agua. Es aprender a mirar alrededor. Reconocer dónde están las corrientes. Identificar las zonas profundas. Saber dónde nadan los tiburones. Y, sobre

todo, saber cómo reaccionar cuando aparecen. Internet es ese mar. No es un mar calmo. No es neutro. Y no siempre es amable.

Frente a ese mar, el mundo adulto ensayó durante años una respuesta tan desesperada como ingenua: intentar ponerle puertas al agua. Prohibir plataformas. Cerrar accesos. Levantar muros simbólicos creyendo que así se detiene el oleaje.

Pero al mar no se lo clausura.

No se lo controla con candados.

Y no se lo vuelve seguro fingiendo que no existe. El problema no es que los chicos estén en el agua. El verdadero problema es que estén solos, en un océano diseñado por otros, sin reglas claras y sin nadie que les enseñe cuándo avanzar, cuándo frenar y cuándo volver a la orilla. Porque cuidar no es negar la existencia del peligro. Cuidar es enseñar a reconocerlo, a no confiar a ciegas, a salir del agua cuando algo no cierra, y a volver sabiendo que no habrá castigo por haber tenido miedo.

Prohibir es quedarse en la orilla creyendo que así se evita el riesgo. Acompañar es entrar al agua sabiendo que el riesgo existe, pero también que el autocuidado, el criterio compartido, la presencia y la corresponsabilidad adulta hacen la diferencia.

Los desafíos actuales no se resuelven yendo para atrás, sino actualizando: nuestra mirada, nuestro rol y nuestra responsabilidad. Por eso este libro no dialoga con una lógica binaria de “mundo *offline* sano” versus “mundo digital patológico”. No existen dos mundos. Existe un solo territorio habitado. Y ese territorio exige alfabetización, corresponsabilidad y presencia adulta.

Las redes sociales son un espejo de la sociedad. Y por eso nunca debemos dejar de apostar a la cultura de la prevención.

Ojalá este libro haya movilizado a alguien.

Hay ideas que no se imponen, se contagian. Que no se entienden de inmediato, se reconocen con el tiempo. Confío en que algunas de las que circulan en este libro encuentren ese camino: el de quedarse, sin ruido, en quienes lo necesiten. Si este libro acompaña esa búsqueda y ayuda a abrir ese camino, ya hizo lo que tenía que hacer. Estamos enfrentando problemas que ponen en peligro el futuro de la sociedad. No hay soluciones inmediatas: hay contenciones urgentes.

Que el miedo no nos doble la muñeca. Prevenir es cuidar, y cuidar —cuando se hace en serio— es una de las formas más concretas del amor. Las personas pasan; las ideas que cuidan, que nombran y que transforman, permanecen.

Creemos en adultos que se animan a estar. En familias que preguntan.

En docentes que escuchan. En comunidades que se hacen cargo. Cambiar el mundo no es una cruzada épica como en siglos pasados. Cambiar el mundo hoy es cambiar el metro cuadrado que habitamos. Es cuidar al de al lado. Al hijo, a la hija, al vecino, al alumno, al amigo.

Tal vez este libro también envejezca. Es probable. Las plataformas cambiarán. Las tecnologías mutarán. Algunas categorías quedarán obsoletas. Pero hay algo que no envejece al mismo ritmo: el criterio. Los libros que perduran no dicen “hacé esto, y listo”. Ofrecen criterio, y el criterio no se agota cuando cambia el contexto. Se adapta. Se transmite. Enseña a dudar. A detenerse cuando algo no cierra, a desconfiar cuando el pedido exige silencio, apuro o soledad.

Hoy, cuando la inteligencia artificial crea personas, cuando los avatares nacen en Internet y conviven con nosotros, cuando la frontera entre lo verdadero y lo falso se vuelve difusa, aprender a dudar es una forma urgente de cuidado.

Este libro existe para abrir un territorio. Para que nadie más tenga que entrar solo. Para que ninguna infancia quede a la deriva. Para que ningún adulto vuelva a decir “no sabía qué hacer”. Para que el cuidado deje de ser intuición y se convierta en cultura.

Internet no es un misterio reservado a las nuevas generaciones. Y si queremos que nuestros hijos cuiden a nuestros nietos en ese trasvasamiento generacional inevitable, necesitamos abandonar la fantasía de que la prohibición educa. Porque no forma criterio, no construye autonomía, no prepara para el mundo que viene. Por eso este libro quiere ser una llave que abre. La llave para ingresar a un mundo que muchos adultos, hasta ahora, solo miraron por la mirilla. Espiando sin entrar. Vigilando sin acompañar. La llave para habitar Internet y no para huir de él. La llave para que la saturación digital no nos empuje a la tentación regresiva del prohibicionismo ciego.

Y también —quizás, sobre todo— quiere ser una medicina. Una medicina para calmar la angustia de madres, padres, docentes y cuidadores que se sienten analfabetos digitales frente a sus propios hijos, hijas y alumnado. Una medicina para aliviar la culpa, ordenar el miedo y devolver la confianza en la capacidad adulta de acompañar.

Ojalá esta llave te permita entrar. Ojalá te permita habitar. Ojalá te permita acompañar. Para que nadie quede del lado de afuera.

Glosario

Una guía con claves para comprender el lenguaje digital

Incluye un sistema de niveles y propuestas para conversar en familia.

Algunos términos pueden variar según el contexto geográfico o la comunidad digital. En este glosario se prioriza la acepción vinculada a dinámicas de riesgo, hostigamiento o comunidades tóxicas, aunque en otros contextos el uso sea humorístico o cotidiano.

1) Lenguaje en plataformas digitales, redes sociales y nuevas tecnologías

Esta sección reúne definiciones técnicas y de uso general vinculadas al funcionamiento de plataformas y tecnologías digitales.

764 (Red 764): Red criminal transnacional descentralizada, fundada en 2020 en Texas (Estados Unidos), cuyo nombre proviene del código postal de su ciudad de origen. Combina simbología neonazi

y satánica con la captación, extorsión y explotación sexual de niñas, niños y adolescentes. Está clasificada por el FBI como amenaza “tier one” (nivel máximo).

Acortadores de URL: Herramientas que convierten enlaces largos en versiones breves, útiles para ajustarse al límite de caracteres de ciertas plataformas.

Alfabetización digital: Conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a una persona utilizar de forma segura, crítica y creativa las tecnologías de la información.

Algoritmo: Conjunto de reglas e instrucciones lógicas que determinan qué contenidos aparecen en la pantalla del usuario según sus intereses y actividad previa.

Alucinación (IA): Error característico de los sistemas de inteligencia artificial generativa, que consiste en producir información falsa, inexacta o inventada con apariencia de certeza. La IA no “miente” por intención: completa lo que probabilísticamente parece coherente, aunque no sea verdadero.

Avatar: Imagen o figura, bidimensional o tridimensional que representa al usuario o a una marca en una red social o entorno de juego, funciona como identidad visual.

Blockchain: Tecnología de registro digital descentralizado que permite transacciones seguras y transparentes. Es la base técnica de las criptomonedas y de otras aplicaciones descentralizadas, como contratos inteligentes, NFT e identidad digital.

Bloquear: Función que restringe a otra cuenta la posibilidad de contactarnos, ver nuestras publicaciones o seguirnos.

Bot: Cuenta o programa automatizado que publica contenido o interactúa con usuarios sin intervención humana directa.

Catfishing: Práctica de crear una identidad falsa en redes sociales, juegos o aplicaciones de citas para vincularse afectiva o sexualmente con otra persona engañándola sobre quién se es realmente. Es una práctica asociada al *grooming*.

Clickbait: Contenido web diseñado para atraer clics mediante titulares sensacionalistas, ambiguos o engañosos.

Community Manager: Gestor de comunicaciones, persona profesional encargada de gestionar y moderar la presencia de una marca, figura pública o institución en redes sociales.

Companion AI/Chatbot afectivo: Sistemas de inteligencia artificial diseñados para sostener vínculos conversacionales prolongados con el usuario, simulando amistad, contención emocional o relaciones amorosas.

Copy: Texto breve y persuasivo que acompaña una publicación digital. Su objetivo es captar la atención, transmitir un mensaje claro y generar interacción.

Cronología / Timeline: Pantalla principal donde se ordenan las publicaciones propias y las de las cuentas seguidas. Puede ser algorítmica o puramente temporal.

CSAM (Child Sexual Abuse Material): Sigla en inglés de "Material de abuso sexual contra niñas, niños y adolescentes". Es la denominación técnica y jurídica que reemplazó internacionalmente al término "pornografía infantil". Toda producción, posesión o distribución de CSAM constituye un delito grave en la legislación argentina e internacional.

DM / Mensajes directos: Siglas de *Direct Messages*. Comunicaciones privadas entre usuarios que pueden ser individuales o grupales.

Doomscrolling: También conocido como “scroll del fin del mundo”. Es el hábito de consumir compulsivamente noticias o publicaciones negativas a pesar de que causan ansiedad o malestar.

Doxing / Doxxeo: Publicación maliciosa de datos personales sin consentimiento.

Deepfake: Contenido audiovisual generado por IA que simula rostros o voces reales.

Deepnude: Variante específica del *deepfake* en la que se generan, mediante inteligencia artificial, imágenes falsas de desnudez o contenido sexual a partir de fotos reales (generalmente del rostro o cuerpo vestido). Afecta de forma desproporcionada a mujeres adolescentes. Constituye una forma grave de violencia digital y, según la jurisdicción, puede configurar varios delitos simultáneos.

Desinformación / Misinformation / Malinformation: Tres formas de circulación de información falsa o dañina, con o sin intención.

Emoji: Pequeña imagen o icono digital diseñado para representar una emoción, objeto o idea en la comunicación digital.

Engagement: Nivel de interacción y compromiso que generan las publicaciones (*likes*, comentarios, compartidos).

En vivo / Live: Transmisión en tiempo real de video o audio que permite interacción directa con la audiencia.

Fandom: Comunidad de seguidores entusiastas de un artista, serie, película o videojuego.

Feed: Flujo continuo de contenidos que aparecen en la pantalla principal de una aplicación, generalmente personalizado para cada usuario.

Filtro burbuja: Efecto por el cual los algoritmos muestran solo contenidos afines a las preferencias del usuario, limitando su

exposición a opiniones diversas.

Followback: Práctica de devolver el “seguir” a un usuario que acaba de seguirnos. Se asocia a expresiones como “follow por follow”.

For You Page (FYP): Página de recomendaciones personalizada en TikTok y otras plataformas.

Ghosting: Acto de interrumpir toda comunicación con una persona de manera abrupta y sin explicación previa, desapareciendo del entorno digital.

Grooming (violencia sexual sin contacto físico): Conducta deliberada por la cual una persona adulta contacta a una niña, niño o adolescente a través de medios digitales con el fin de generar un vínculo de confianza para llevar a cabo un delito contra su integridad sexual.

Hashtag: Etiqueta precedida por el símbolo # que clasifica y agrupa publicaciones por temática, ampliando su visibilidad.

Hater: Usuario que difunde críticas destructivas o comentarios negativos de forma sistemática y hostil.

Huella de carbono digital: Impacto ambiental (emisiones de CO₂) generado por el uso de Internet, el almacenamiento en la nube y, especialmente, el entrenamiento de modelos de Inteligencia Artificial.

IA Agéntica (Agentic AI): Sistemas capaces de tomar decisiones autónomas para cumplir objetivos complejos (como planificar un viaje completo) con mínima supervisión.

IA Basura (AI Trash): Contenido de baja calidad generado masivamente por algoritmos que inunda Internet, dificultando el acceso a información creada por humanos.

IA GenAI (IA Generativa): Tecnología capaz de crear contenido original (texto, imagen, video o audio) a partir de datos previos, a diferencia de la IA analítica tradicional.

IA Multimodal: Capacidad de un sistema para procesar y combinar simultáneamente diferentes tipos de información (texto, imagen y audio). Actualmente, estos modelos entienden estos formatos de forma unificada.

Influencer: Usuario con una audiencia considerable y capacidad de influir en las opiniones, tendencias o hábitos de consumo de su comunidad.

Interfaz / UI / UX: Diseño visual y experiencia de uso de una plataforma.

Jailbreak (de IA): Técnica mediante la cual usuarios manipulan un sistema de inteligencia artificial para que ignore sus filtros de seguridad y produzca contenido que normalmente rechazaría: instrucciones peligrosas, contenido sexual, discursos de odio. Existen comunidades que comparten estos métodos.

Lista: Herramienta de organización que permite agrupar cuentas específicas para seguir sus contenidos de forma separada del *feed* principal.

LLM (Large Language Model): Modelos de lenguaje extenso entrenados con cantidades masivas de datos para comprender y generar lenguaje humano con alta coherencia.

Loguearse: Acción de acceder a un sistema o plataforma mediante la introducción de una identidad (usuario) y una contraseña.

Me gusta / Like: Reacción positiva y simplificada a una publicación, generalmente representada por el ícono de un corazón o un pulgar hacia arriba.

Meme: Idea, imagen o video de tono humorístico que se propaga rápidamente por Internet, siendo a menudo modificado por los usuarios.

Menciones @usuario: Uso del nombre de usuario en un comentario o publicación para interpelar directamente a esa persona y notificarle la interacción.

Metaverso: Espacio virtual colectivo, persistente y tridimensional donde las personas interactúan a través de avatares en actividades sociales o económicas.

Microblogging: Publicación de mensajes breves en plataformas que permiten una comunicación rápida y directa (como X o Threads).

Microinfluencer / Nanoinfluencer: Creadores con audiencias pequeñas pero muy comprometidas.

Muro / Wall: Espacio personal en el perfil de un usuario donde se visualizan sus publicaciones y las interacciones recibidas.

NCII (Non-Consensual Intimate Imagery): Sigla en inglés para “imágenes íntimas no consentidas”. Categoría jurídica internacional que abarca toda difusión, exhibición o circulación de imágenes íntimas de una persona sin su consentimiento, conocida coloquialmente —y de forma imprecisa— como “porno venganza o *revenge porn*”.

Orbiting: Fenómeno que ocurre cuando una persona rompe el contacto directo con otra (tras un *ghosting*), pero continúa “orbitando” su vida digital: ve todas sus *stories*, da “me gusta” de vez en cuando o visualiza sus publicaciones. Es una forma de presencia pasiva que impide el cierre emocional de un vínculo.

Phishing / Smishing: Técnicas de engaño para obtener datos personales mediante mensajes falsos.

Prompt: Instrucción o frase en lenguaje natural que se le da a una IA para que realice una tarea determinada.

Ratio / Ser "ratiado": Cuando una respuesta recibe más interacción que la publicación original.

Reddit: Plataforma social y agregador de noticias organizado en foros temáticos (subreddits) donde los usuarios votan la relevancia del contenido.

Reel: Formato de video breve, vertical y dinámico, diseñado para el consumo rápido y la viralización algorítmica.

Respuesta / Reply: Comentario público dirigido al autor de una publicación que permite establecer un hilo de conversación.

Retweet / Repost: Acción de compartir la publicación de otro usuario con la propia lista de seguidores.

Sadfishing: Práctica de publicar contenido emocional dramatizado o exagerado en redes sociales con el objetivo de captar atención, validación o apoyo. Es muy frecuente en las adolescencias y aunque no constituye delito en sí mismo, puede invisibilizar pedidos de ayuda reales o instalar dinámicas donde el sufrimiento se performa para obtener interacción.

Señalización social (Social Signaling): Uso de interacciones digitales para enviar mensajes indirectos.

Scroll: Acción de desplazar el contenido de la pantalla para visualizar información que queda fuera del área de visión inicial.

Scroll infinito: Técnica de diseño donde el contenido se carga continuamente a medida que el usuario baja, eliminando la necesidad de cambiar de página e incentivando el consumo prolongado. Es la base del funcionamiento de redes sociales como TikTok o Instagram.

Seguidores / Followers: Usuarios que eligen suscribirse a las actualizaciones de una cuenta para recibirlas en su cronología.

Seguir / Dejar de seguir (Follow/Unfollow): Acto de suscribirse a los contenidos de una cuenta o cancelar dicha suscripción.

Sesgo de algoritmo: Error sistemático en un sistema de IA que genera resultados injustos o discriminatorios debido a datos de entrenamiento incompletos o prejuiciosos.

Sextorsión: Modalidad delictiva en la que una persona obtiene material íntimo de la víctima (fotos, videos) y la extorsiona amenazando con difundirlo si no entrega dinero, más material o accede a determinadas conductas. Afecta cada vez más a varones adolescentes contactados por redes criminales organizadas. Ha causado suicidios documentados en distintos países, incluida Argentina.

Shadowban: Limitación silenciosa del alcance de una cuenta sin notificación al usuario.

Siguiendo / Following: Lista de cuentas a las que un usuario se ha suscrito para ver sus publicaciones.

Soberanía de datos (o soberanía tecnológica): Derecho de individuos o países a controlar dónde y cómo se procesa su información digital. En la actualidad, es un tema central para evitar el uso comercial no autorizado por grandes potencias.

Spam: Mensajes o publicaciones no deseados, enviados masivamente con fines publicitarios, de engaño o de acoso.

Spoilear: Castellanización de *to spoil*. Revelar partes fundamentales de la trama de una obra (película, libro, juego) a alguien que aún no la conoce, arruinando la sorpresa.

Stalkear: Observar o revisar la actividad digital de otra persona sin que lo sepa, generalmente a través de redes sociales o plataformas online.

Streaming: Tecnología que permite ver un archivo de video o escuchar sonido directamente desde Internet en tiempo real, sin descargarlo previamente.

Sticker / GIF: Elementos gráficos animados o estáticos que acompañan publicaciones y mensajes.

Story (Historia): Publicación efímera generalmente de 24 horas que permite compartir momentos de manera temporal.

Swatting: Llamada falsa a fuerzas policiales o de emergencia denunciando una situación grave inexistente (toma de rehenes, tiroteo, bomba), en el domicilio de una víctima, con el fin de provocar una intervención armada real.

Tendencias / Trending Topics: Temas más populares en un momento determinado reflejados en la conversación global.

Tiempo de pantalla / Screen Time: Cantidad de tiempo que una persona permanece frente a dispositivos digitales.

TTC (True Crime Community): Comunidad digital descentralizada, mayoritariamente integrada por adolescentes, dedicada a investigar, compartir y glorificar crímenes reales, especialmente tiroteos escolares. Toma como referencia fundacional la masacre de Columbine (1999). Opera en plataformas como Discord y Telegram.

Vibe: Término utilizado para describir la atmósfera, energía o "sentimiento" que transmite una persona, lugar o publicación. (Ejemplo: "Esta foto tiene buena vibe").

Viralización: Difusión masiva y rápida de un contenido en redes sociales.

Vlog: Formato de blog en video donde el autor narra su cotidianidad o comunica ideas directamente a la cámara. En plataformas como TikTok o YouTube, es la base del contenido de “un día conmigo”.

VR (Realidad Virtual): Siglas de *Virtual Reality*. Tecnología que utiliza visores para sumergir al usuario en un entorno 100% digital y aislado del mundo físico, muy común en juegos y simulaciones educativas.

Watermarking (IA): Marca de agua digital invisible o visible que se aplica a contenidos generados por inteligencia artificial para identificarlos como tales y combatir la desinformación.

Web3: Evolución de Internet basada en la descentralización y la propiedad del usuario sobre sus datos y activos digitales, apoyada en tecnologías como el *blockchain*.

Wiki: Sitio web cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios de forma colaborativa (como Wikipedia), fomentando la construcción colectiva del conocimiento.

X (antes Twitter): Plataforma de *microblogging* y red social que permite publicar mensajes cortos, noticias y contenido multimedia. Es referencia clave para entender la inmediatez informativa.

Youtuber: Creador de contenido que utiliza YouTube como su plataforma principal, generalmente construyendo una comunidad de suscriptores fiel.

Zapping digital: Hábito de cambiar rápidamente entre diferentes aplicaciones, pestañas o videos cortos (como en los *reels*) debido a la reducción de los periodos de atención.

Zoombombing: Interrupción intencional y no autorizada de una videollamada (Zoom, Meet o Teams), por parte de personas que ingresan para mostrar contenido ofensivo, violento, sexualizado o para hostigar a quienes participan.

2) Lenguaje vinculado a juegos online

Esta sección incorpora un sistema de niveles (1, 2 y 3) e incluye advertencias y ejemplos cuando corresponde.

Nivel 1: Riesgo crítico (Intervención inmediata)

Términos vinculados directamente a delitos como *grooming*, sextorsión o captación hacia chats privados.

Cuando estas palabras aparecen en un contexto inadecuado, la protección de las infancias y adolescencias debe ser la prioridad.

Nivel 2: Alerta conductual (Conversación y seguimiento)

Palabras asociadas al hostigamiento, discursos de odio, retos de riesgo o manipulación emocional. No siempre indican un delito, pero sí señalan dinámicas tóxicas que requieren diálogo, límites y acompañamiento de personas adultas responsables.

Nivel 3: Cultura y jerga (Conexión generacional)

Términos del humor, la identidad o la comunicación cotidiana adolescente. No implican riesgo; conocerlos sirve para acortar la

brecha generacional, entender sus códigos y mantener abiertos los canales de confianza.

(3) 1 contra 1: Jugar o pelear uno a uno. Puede usarse en juegos de batalla o en broma en entornos casuales. En aplicaciones que no son de juegos, se usa como un desafío general para otro.

(3) ABC: Utilizado en juegos de rol. Es una forma de responder a una solicitud de rol. Ejemplo: "¿Quién quiere jugar como hermanos? ABC me" y el jugador dispuesto responde con ABC. Es similar a levantar la mano.

(3) AD (Accept or Decline): Frase usada al intercambiar objetos con otro jugador. Es sinónimo de "tradear" (intercambiar).

(3) AF / Ultra AF / Hard AF: Expresiones para intensificar una afirmación ("muy" o "muchísimo"). De uso común en chats *gamer*.

(3) AFK (Away From Keyboard): Estado que indica que un jugador está ausente del teclado o momentáneamente inactivo. Se usa para avisar que no responderá de inmediato.

(2) Anulado: Se usa en juegos de rol para indicar que alguien ya no jugará con otro, generalmente por comportamiento o conducta inapropiada.

Advertencia: En dinámicas de rol, "anular" a alguien puede funcionar como técnica de ostracismo o cancelación agresiva y afectar la salud mental de las niñas, niños y adolescentes.

(3) AOS (Arresto a la vista): Usado en juegos de rol con policías y prisioneros.

(2) Bacon hair: Peinado básico de avatares en Roblox. Puede usarse como insulto, similar a "Noob".

Advertencia: El acoso basado en la apariencia del avatar es una de

las formas más frecuentes de *bullying* y puede ser la base de la exclusión social digital.

(3) B): Emoticon ASCII de persona sonriente con gafas de sol. Se usa para fanfarronear o responder irónicamente.

(3) Baneado: Estado de un jugador cuya cuenta ha sido bloqueada o expulsada de un juego o plataforma por incumplir reglas o normas.

(3) Basado: Indica que una declaración es digna de elogio o que se está muy de acuerdo.

(3) Beaned: Variante humorística de "banned" (baneado).

(3) Bikers (estilo de juego): Estilo inspirado en motociclistas: estética de ruta, velocidad, camperas de cuero, cascos.

(3) Bloxxed: Muerte o derrota de un jugador en Roblox, donde el avatar se desarma en piezas.

(3) Bouncing: Movimiento de rebotar contra paredes u objetos para obtener impulso adicional.

(3) BRB (Be Right Back): Aviso de que el jugador vuelve enseguida.

(3) CA (Accept or Counter): Frase usada al intercambiar con otro jugador.

(2) Camper / Campear: Jugador que se queda quieto o escondido en un lugar estratégico para obtener una ventaja. Puede generar conflictos, insultos o discusiones dentro del juego.

(1) Chat de voz / Voice Chat: Canal de comunicación oral en tiempo real entre jugadores dentro de una plataforma o juego. Permite interactuar sin necesidad de escribir.

Advertencia: Puede trasladar la conversación a un espacio menos visible y supervisado por personas adultas. Es una de las vías más

utilizadas para profundizar vínculos fuera del control del chat público.

(1) Comped: Cuenta pirateada o comprometida.

Advertencia: Riesgo crítico de seguridad.

(2) Copiar pegar: Crítica a un avatar considerado sin inspiración ni creatividad. Advertencia: Se utiliza para ridiculizar a otros jugadores por su apariencia estética, pudiendo escalar a la exclusión grupal.

(1) Daddys (estilo de juego): Perfil masculino adulto con connotaciones de autoridad, cuidado o rol protector.

Advertencia: En algunos contextos puede usarse de forma sexualizada; requiere atención adulta.

(3) Dark (estilo de juego): Estética sombría, misteriosa o lúgubre en personajes, escenarios o narrativas.

(1) DM (Direct Message): Mensaje directo entre jugadores.

Advertencia: Puede ser usado para sacar a un niño, niña o adolescente del chat público.

(2) Descartar / Disco: Variaciones de la palabra "Discord" usadas en Roblox para evadir filtros de chat.

Advertencia: El hecho de evadir el filtro ya indica una intención de saltarse la seguridad de la plataforma principal.

(3) DPS / Tank / Healer: Roles fundamentales en juegos cooperativos:

- **DPS:** Jugador que causa daño.
- **Tank:** jugador que recibe golpes y protege al equipo.
- **Healer:** jugador que cura o da soporte.

(3) E-Dash: Impulso rápido para esquivar ataques o avanzar velozmente en el mapa.

(1) Edaters / ODers / Online Daters: Usuarios que buscan relaciones sentimentales o sexuales dentro de la plataforma.

Advertencia: Es una de las señales más claras de riesgo para niñas, niños y adolescentes.

(3) Edgy (estilo de juego): Actitud provocadora, desafiante, irónica o deliberadamente transgresora.

(3) Emote: Animaciones que los jugadores utilizan para expresarse dentro del juego: bailar, saludar, reír, posar o realizar gestos específicos.

(1) Exploit / Exploiter: Uso deliberado de fallas del juego para obtener ventajas, vulnerar sistemas o manipular a otros jugadores.

Advertencia: Es una conducta de riesgo: puede vincularse a estafas, *grooming* o acceso indebido a cuentas.

(3) EZ / Fácil: Indica que algo no fue un desafío. Usado para presumir o burlarse.

(3) FFA (Free For All): Modo de juego sin reglas, común en batallas, una suerte de "todos contra todos".

(3) Furia: Referencia a alguien que se enoja o pierde el control en el juego o chat. En *gaming*, es sinónimo de "ragear".

(3) G2G / GTG (Got To Go): Aviso de que el jugador debe irse o desconectarse.

(2) Gacha: Sistema de obtención aleatoria de personajes u objetos, generalmente mediante pago, común en juegos móviles.

Advertencia: Comparte características con las *loot boxes* y puede fomentar gasto impulsivo o compulsivo.

(3) GG (Good Game): Puede ser felicitación o burla hacia amigos o enemigos, según el contexto.

(3) Glitch / Glitchear: Error o falla del juego que permite realizar acciones no previstas: atravesar paredes, duplicar objetos, volar, etc. Puede usarse de forma inocente o para obtener ventajas injustas.

(1) GOGO: Usado como sinónimo de sexo en ciertos entornos de juego o chats vinculados a plataformas digitales. Advertencia: Puede ser utilizado por adultos para iniciar conversaciones sexualizadas.

(1) Gore: Representación estética de violencia extrema: sangre, heridas, desmembramientos o escenas explícitas.
Advertencia: Puede aparecer en juegos o contenidos no aptos para niñas, niños o adolescentes.

(2) Griefing: Conducta deliberada destinada a arruinar la experiencia de juego de otros jugadores mediante sabotaje, provocación o abuso reiterado.
Advertencia: Puede escalar a dinámicas de acoso sistemático o *ciberbullying*.

(3) Hitbox Hop: Uso de la caja de colisión de un objeto o personaje como plataforma para impulsarse o alcanzar zonas elevadas.

(3) Hit / Crit (Critical Hit): Golpe normal (*hit*) o golpe crítico (*crit*), que causa daño aumentado.

Conceptos básicos en juegos de combate.

(3) IRL (In Real Life): Significa “en la vida real”. Se usa para diferenciar lo que ocurre fuera del juego o de Internet.

(3) JK / JS (Just Kidding / Just Saying): Expresiones para quitar peso a una declaración: “era broma” / “solo digo”.

(1) Juegos Condo: Espacios clandestinos que promueven interacciones sexualizadas o contenido explícito dentro de

plataformas como Roblox.

Advertencia: Representan un riesgo directo para niñas, niños y adolescentes; suelen ser detectados y eliminados, pero reaparecen con frecuencia.

(3) KO (Knock Out): Jugador eliminado o noqueado, común en juegos de lucha.

(3) Lag / Laguear / Laggeo: Retraso o lentitud en el juego debido a mala conexión o problemas del servidor. Genera frustración, errores involuntarios y discusiones entre jugadores.

(3) LMAD (Let's Make A Deal): Invitación a intercambiar objetos dentro del juego.

(2) Loot Box: Sistema de recompensa aleatoria dentro de un videojuego que permite obtener objetos, ventajas o elementos estéticos mediante pago con dinero real o moneda virtual.

Advertencia: Su lógica se asemeja a mecanismos de juego de azar. Puede incentivar gasto compulsivo y generar presión económica o dependencia.

(3) LVL: Nivel de habilidad, progreso o experiencia de un jugador.

(3) Meta (Most Effective Tactic Available): Estrategia más efectiva del momento. Define cómo "se debe jugar" y genera presión social entre jugadores.

(2) Mic-Up: Invitación a unirse a un chat de voz.

Advertencia: Puede ser usado para mover a las infancias del chat escrito hacia un espacio menos supervisado.

(2) Microtransacción: Compra pequeña realizada dentro de un videojuego para acceder a objetos, habilidades, ventajas o contenido adicional.

Advertencia: Puede generar presión de consumo, desigualdad

entre jugadores y conflictos familiares vinculados al uso de dinero real.

(3) Mod / Moderador: Persona encargada de supervisar el comportamiento en un servidor o juego. Puede expulsar, mutear o sancionar jugadores.

(3) Modder: Jugador que crea modificaciones (*mods*) para cambiar la estética, mecánicas o funciones del juego.

(3) MWA: Variante de "Muah", sonido de beso.

(1) NB / NV: Novio o novia.

Advertencia: Puede ser señal de solicitud de relación dentro del juego. La búsqueda o solicitud de este tipo de vínculos dentro de una plataforma digital puede ser el inicio de una dinámica de *Online Dating* (ver Edaters / ODers / Online Daters, anteriormente descripto), lo que expone a las infancias a situaciones de acoso, manipulación o captación por parte de adultos bajo una falsa identidad.

(3) NGF (Not Going First): Indica desconfianza en un intercambio: "no voy primero".

(3) NPC (Non-Player Character): Personaje controlado por la computadora.

En la jerga adolescente también se usa como burla: "sos un NPC" = actuás sin criterio propio.

(3) Obby: Abreviatura de *Obstacle Course*. Género de juego en Roblox basado en superar obstáculos.

(3) OOC (Out of Character): Mensaje fuera del rol en juegos de rol. Se usa para aclarar que se habla como persona, no como personaje.

(3) P2W (Pay To Win): Crítica a juegos que favorecen a quienes pagan para avanzar o ganar.

(3) Party / Squad / Lobby: Grupo de jugadores que se unen para jugar juntos. El *lobby* es la sala previa donde esperan antes de iniciar la partida.

(2) Pase de batalla / Battle Pass: Sistema de progresión por temporadas que ofrece recompensas exclusivas a cambio de pago y dedicación constante dentro del juego.

Advertencia: Incentiva la permanencia prolongada en plataforma y puede aumentar sistemáticamente el tiempo en pantalla para no “perder” beneficios temporales.

(1) PM (Private Message): Solicitud de mensaje privado.

Advertencia: Puede ser usado para sacar a un niño, niña o adolescente del chat público.

(1) Pose 28: Avatar que genera un emote con movimiento sexualizado dentro del juego empujando el área genital del personaje hacia adelante.

Advertencia: Señal de contenido inapropiado para niñas, niños y adolescentes.

(3) Prohibido para siempre: Expulsión definitiva de una cuenta en Roblox.

(3) Pwned / Propiedad: Burla al derrotar a otro jugador. Significa “te gané por completo”.

(1) QDer: Jugador que busca citas en línea. Es la abreviatura de *Online Dater* (persona que busca citas en línea). Se usa “Q” porque “ODer” está bloqueado en chats.

Advertencia: Señal directa de riesgo de *grooming* o búsqueda de vínculos inapropiados.

(3) R6: *Rig* clásico de avatar con 6 partes articuladas. Más simple y limitado en animaciones.

(3) **R15:** *Rig* moderno de avatar con 15 partes articuladas. Más realista y flexible en sus movimientos.

(1) **R63:** *Skin* sexualizada: avatares modificados con apariencia sexualizada dentro de la plataforma.

Advertencia: Contenido no apto para niñas, niños y adolescentes; puede vincularse a dinámicas de riesgo.

(3) **Ragequit:** Abandonar el juego abruptamente por enojo o frustración.

(3) **RDM (Random Death Match):** Combate aleatorio sin motivo en juegos de lucha o rol.

(3) **Rig:** Estructura base del avatar que determina cómo está construido y cómo se mueve un personaje dentro del juego. Es el “esqueleto digital” que permite animaciones, poses y emotes.

(2) **Robux:** Moneda de Roblox usada para comprar objetos, *skins* y habilidades.

Advertencia: Puede ser usado para chantaje, manipulación o estafas entre jugadores. El ofrecimiento de “robux gratis” es la carnada principal para el *phishing* y el *grooming*.

(3) **Rock (estilo de juego):** Identidad vinculada a la cultura rock: estética rebelde, cuero, cadenas, colores oscuros.

(2) **Server Hop / Hopping:** Cambiar de servidor repetidamente para buscar ventajas, evitar moderación o contactar a otros jugadores.

Advertencia: Es una técnica usada por *groomers* para evadir controles.

(3) **Skill (Habilidad):** Proviene del inglés (habilidad, aptitud, destreza o competencia). En el contexto de los *gamers*, el término se utiliza para señalar o resaltar la destreza del jugador. Se refiere a la capacidad mental y física del jugador para ejecutar acciones

correctamente, tomar decisiones estratégicas y reaccionar eficazmente durante la partida.

(3) Skin: Apariencia, vestimenta o “piel” de un personaje en el juego.

(2) Smurf / Smurfing: Jugador experto que crea una cuenta nueva para enfrentarse a principiantes y ganar fácilmente. Puede generar desigualdad, frustración y *bullying*.

(3) Spawn / Respawn: Lugar o momento en el que un jugador aparece o reaparece después de morir o entrar al juego.

(3) Surfing: Técnica de deslizarse a gran velocidad por superficies inclinadas para ganar impulso o velocidad.

(3) TDM (Team Death Match): Modo de juego por equipos en luchas y disparos.

(3) Th / Thx / TY / TYSM: Formas abreviadas de decir “gracias”.

(3) Trimping: Estrategia que combina velocidad y ángulo de salto para lograr trayectorias largas o movimientos avanzados.

(2) Troll: Jugador malicioso o travieso que molesta a otros.

Advertencia: Aunque muchos “trolls” solo hacen bromas inofensivas, el comportamiento puede escalar al acoso o al *bullying*.

(3) UGC (User Generated Content): Contenido creado por los propios usuarios: accesorios, mapas, objetos, ropa o elementos estéticos dentro de la plataforma.

(3) W8 (Wait): Significa “espera”.

(2) Whitelist / Whitelisteado: Lista de acceso permitido a un servidor privado (especialmente en Minecraft).

Advertencia: Cuando las infancias ingresan a servidores privados ajenos, sin supervisión, aumenta el riesgo de *grooming* o exposición a adultos desconocidos.

(3) YR (You're Right): Reconocimiento rápido en una conversación: "tenés razón".

(3) Zzzz: Indica aburrimiento o sueño en el juego o chat.

3) Lenguaje predominante en adolescencias y cultura digital emergente

Esta sección reúne expresiones y términos predominantes. Incluye el sistema de niveles (1, 2 y 3) para orientar sobre su posible impacto, así como advertencias y ejemplos cuando corresponde.

Muchas de estas palabras no implican riesgo por sí mismas, pero su significado puede variar según el contexto, la comunidad digital y la intención con la que se utilicen.

A

(3) AESTHETIC

Algo especialmente atractivo, estético, fino o de buen gusto.

Ejemplo: "Tu cuarto quedó re aesthetic".

(3) AFK

Estar ausente o desconectado. Origen: *Away From Keyboard* ("lejos del teclado"). Ejemplo: "Estoy AFK de este tema".

(3) AHRE

Expresión que quita seriedad a lo dicho o marca un chiste, ironía o exageración. Ejemplo: "Sos re inteligente... ahre".

(2) ALFA MALE

Modelo rígido de masculinidad jerárquica y dominante.

Contexto: Frecuente en comunidades vinculadas a la *manosphere*.

Advertencia: Puede asociarse a discursos misóginos o de hostigamiento.

(3) ATR

“A todo ritmo”. Ejemplo: “Hoy salimos ATR”.

(3) AURA

Energía, actitud o esencia destacada que alguien transmite. En el uso típico se le agregan números para exagerar (“+1000 de aura”). Ejemplo: “Entró con +500 de aura”.

(3) AYUNASTE

Equivocarse de manera evidente. Ejemplo: “Ayunaste fuerte con esa respuesta”.

B

(3) BAITEO

Caer en una trampa o provocación. Ejemplo: “Te baiteó mal”.

(2) BARDEAR

Insultar, burlarse o atacar verbalmente a alguien.

Contexto: Puede formar parte de dinámicas de hostigamiento digital.

Advertencia: Si es sistemático, puede derivar en violencia digital.

(1) BLACK PILL

Narrativa fatalista que sostiene que el destino afectivo y sexual está determinado por apariencia o estatus.

Contexto: Propia de comunidades *incel*.

Advertencia: Puede reforzar y alimentar ideas de desesperanza, misoginia y radicalización.

(2) BLUE PILL

Término despectivo usado en la *manosphere* para desacreditar a quienes no adhieren a su visión.

Contexto: Se usa para desacreditar a quienes creen en la igualdad o rechazan narrativas misóginas.

Advertencia: Funciona como marcador de hostigamiento ideológico.

(3) BRUH

Expresión de incredulidad, molestia o sorpresa ante algo absurdo, inesperado o difícil de creer. Ejemplo: "Bruh, ¿qué hiciste?".

C

(1) CALDO DE POLLO

Expresión en código utilizada en chats, comentarios y nombres de grupos para aludir, mediante el acrónimo CP, al término en inglés Child Pornography. La denominación correcta de ese material es CSAM: material de abuso sexual contra niñas, niños y adolescentes.

Advertencia: Su aparición es una señal directa de circulación, búsqueda o intercambio de material de explotación sexual. Requiere intervención y denuncia inmediata.

(3) CANCELAR

Dejar de apoyar o seguir a alguien públicamente por algo que hizo o dijo. Ejemplo: "Para mí está cancelado y/o esa persona es muy cancelable".

(1) CHACARITA

Expresión en código utilizada para referirse a un novio o una novia dentro de plataformas digitales, evadiendo los filtros de moderación. Contexto: Surge de relatos de niñas, niños y

adolescentes. No debe confundirse con los usos cotidianos e inocentes del término (el barrio, el club).

Advertencia: Al igual que NB/NV, la solicitud o mención de este tipo de vínculo dentro de una plataforma puede ser el inicio de una dinámica de *online dating* y de captación por parte de adultos bajo una falsa identidad.

(2) CHAD

Ideal de masculinidad hegemónica.

Contexto: Usado en comunidades *incel* y *manosphere*.

Advertencia: Puede reforzar estereotipos y jerarquías de género.

(3) CRINGE

Vergüenza ajena o incomodidad. Ejemplo: "Ese video me dio cringe".

D

(1) DOXEAR

Difundir información privada de alguien sin su consentimiento.

Contexto: Ocurre en juegos y redes sociales.

Advertencia: Es una forma grave de violencia digital, vulneración de la privacidad y robo de datos personales.

F

(3) F

Forma breve de mostrar respeto o empatía ante algo negativo.

Proviene del videojuego *Call of Duty*, donde se presiona la tecla "F" para rendir homenaje. Ejemplo: "Perdiste el colectivo. F".

(3) FACTOS

Verdades consideradas indiscutibles. Ejemplo: "Eso que dijiste son hechos".

(3) FARMEAR

Repetir una acción muchas veces para ganar puntos o ítems.

Ejemplo: "Estuve farmeando toda la tarde".

(2) FINSTA

Cuenta secundaria privada usada para compartir contenido con un grupo reducido.

Contexto: Surge como "fake Instagram" y se usa para compartir contenido más íntimo o espontáneo con un grupo reducido, generalmente por fuera de la mirada adulta.

Advertencia: Puede utilizarse para ocultar interacciones.

(3) FLEXEAR

Mostrar algo con orgullo. Ejemplo: "Mirá cómo flexea sus zapatillas".

(3) FOMO

Miedo a quedarse afuera de algo. Origen: *Fear of missing out*.

Ejemplo: "Tengo FOMO, por eso no quiero faltar".

(2) FUNAR

Exponer públicamente a alguien.

Contexto: Muy usado en redes sociales para reportar, escrachar o señalar conductas.

Advertencia: Puede formar parte de dinámicas de hostigamiento colectivo.

G

(3) GHOSTEAR

Cortar comunicación abruptamente sin explicación. Ejemplo: "Me ghosteó después de la cita".

(3) GLOW UP

Cambio positivo notable en apariencia o actitud. Ejemplo: "Tuviste un glow up este año".

(3) GRWM

Mostrar el proceso de preparación antes de salir. Origen: *Get ready with me*.

Ejemplo: "Hago un GRWM antes de salir".

H

(2) HATER

Persona que critica o ataca de manera sistemática y hostil a otra en redes sociales.

Contexto: Se utiliza para describir usuarios que atacan o desacreditan de forma reiterada a otras personas en redes sociales, comentarios o vivos.

Advertencia: Cuando el comportamiento es reiterado puede constituir hostigamiento digital.

(3) HYPEAR

Generar expectativa o entusiasmo por algo. Ejemplo: "Estoy hypeando la nueva temporada".

(2) HYPERGAMY (Hipergamia)

Idea que sostiene que las mujeres buscan parejas con mayor estatus social o económico.

Contexto: Usada en la *manosphere* como "ley natural", ignorando la diversidad real de vínculos.

Advertencia: Puede funcionar como concepto que alimenta hostigamiento ideológico y dinámicas de desigualdad.

(3) HOAX

Engaño o noticia falsa creada intencionalmente. Ejemplo: "Ese audio que circula es un hoax, no es real".

I

(1) INCEL

Varón que no logra establecer vínculos afectivos o sexuales y culpa a las mujeres por ello.

Contexto: Asociado a comunidades que promueven discursos de odio, misoginia y victimización masculina.

Advertencia: Puede ser puerta de entrada a la *manosphere* y a narrativas violentas, incluidas dinámicas de radicalización.

K

(3) KEAR

Buscar información de alguien en redes sociales y revisar con frecuencia su perfil. Ejemplo: "Estuve keareando a ese pibe todo el día".

L

(1) LOOKSMAXXING

Prácticas para maximizar la apariencia física y aumentar el "valor" percibido en el mercado sexual.

Advertencia: Muy presente en comunidades *incel* y *manosphere*, donde puede vincularse a discursos de odio, autoexigencia extrema y dinámicas de riesgo.

M

(3) MAIN

Persona o cosa muy importante en tu vida o en una situación.

Ejemplo: "Ella fue mi main en ese momento".

(1) MANOSPHERE

Conjunto de foros y comunidades que promueven visiones confrontativas sobre género y poder.

Contexto: Suelen promover la desvalorización de mujeres y jerarquías de poder.

Advertencia: Espacio donde circulan discursos misóginos y radicalizados, con riesgo de captación ideológica.

(1) MGTOW (Men Going Their Own Way)

Movimiento que promueve que los hombres se alejen de relaciones con mujeres como forma de "autonomía".

Contexto: Suele apoyarse en discursos de resentimiento y rechazo hacia lo femenino.

Advertencia: Vinculado a discursos hostiles dentro de la *manosphere*.

N

(3) NOOB

Persona nueva o inexperta en un juego o actividad. Ejemplo: "Sos re noob en esto".

(3) NPC

Alguien que no aporta o no participa activamente, que actúa sin pensar, como automático. Se origina en *Non Playable Character* ("personaje no jugable"). Ejemplo: "No opina nada, está re NPC en el grupo".

P

(1) "PASAME TU DISCORD/TELEGRAM"

Propuesta de trasladar la conversación a una *app* menos moderada.

Advertencia: Señal frecuente de desplazamiento a un entorno con menor supervisión y posibilidad de rastreo.

(2) PICK ME

Persona que busca aprobación del género opuesto actuando de forma complaciente.

Contexto: Se usa mayormente para mujeres. También aparece en juegos como Roblox.

Advertencia: Porque funciona como etiqueta despectiva o de burla, aunque no implica riesgo crítico.

(2) PILCHERO/ PILCHEROS

Persona que viste ropa de marca, muy pendiente de la moda o del *outfit*. Ejemplo: "Son re pilcheros, siempre con ropa nueva" o "los pilcheros esos".

Contexto: En redes y entre adolescentes puede ser neutro ("le gusta la ropa"), pero también se usa para marcar a alguien como "demasiado pendiente de las pilchas".

Advertencia: En juegos como Roblox, el término puede usarse de manera despectiva hacia varones racializados o de sectores populares ("negros", "villeros"), funcionando como una forma de discriminación estética y de clase.

(3) POV (*Point Of View*)

Punto de vista desde el cual se muestra o narra una situación, especialmente en TikTok o Instagram. Ejemplo: "POV: Llegás tarde al colegio".

R

(2) RACHA

Conteo de días consecutivos intercambiando mensajes o *snaps* en plataformas como Snapchat (conocido como "fuego" o

streak).

Contexto: Popular en Snapchat bajo el símbolo del fuego. Mantener la racha se convierte en una señal pública de vínculo o constancia entre dos personas.

Advertencia: Puede generar presión y ansiedad por sostener el vínculo.

(2) RAGE BAIT

Contenido creado deliberadamente para generar enojo e indignación.

Contexto: Frecuente en plataformas como TikTok, X o foros, donde algunos contenidos se diseñan para provocar indignación y aumentar la interacción.

Advertencia: Puede incentivar respuestas impulsivas, confrontaciones y dinámicas de hostigamiento.

(1) RED PILL

Expresión que alude a un supuesto “despertar” sobre relaciones de género.

Contexto: En la *manosphere* implica una visión conspirativa y simplificada de los vínculos.

Advertencia: Asociada a narrativas conspirativas y misóginas.

S

(1) SEXUAL MARKET VALUE (SMV)

Idea que mide el “valor” de una persona según su apariencia o estatus.

Advertencia: Reduce los vínculos a una lógica de competencia, jerarquías y cosificación. Su uso central se da en comunidades de riesgo (*incel*, *manosphere*) y su vínculo con dinámicas de deshumanización.

(1) SIGMA

Ideal masculino autosuficiente, que “no necesita a nadie” promovido en la *manosphere*.

Advertencia: Por su asociación directa con discursos de la *manosphere* y modelos rígidos de masculinidad que pueden escalar a hostilidad o radicalización.

(2) SNAP MAP

Función que muestra ubicación aproximada de contactos en Snapchat.

Contexto: Permite visualizar en un mapa la ubicación aproximada de contactos cuando la persona tiene activada la geolocalización y desactivado el “modo fantasma”.

Advertencia: Puede exponer rutinas y ubicación en tiempo real.

(1) STACY

Estereotipo femenino asociado a mujeres percibidas como atractivas y superficiales, supuestamente interesadas solo en varones “Chad”.

Advertencia: Refuerza la cosificación y la deshumanización.

(1) SYP

“Send your pax/packs”: pedido de fotos o videos semidesnudos.

Advertencia: Señal directa de riesgo para las infancias y adolescencias; puede implicar *grooming*, extorsión o intercambio de material sexualizado.

T

(2) TAG (Etiqueta)

Palabra clave, código o marcador que se adjunta a datos, archivos o perfiles para facilitar su organización y búsqueda. En

contexto de filtros de chat, también refiere a palabras alteradas deliberadamente para evadir la moderación automática.

Advertencia: El hecho de evadir el filtro ya indica una intención de saltarse la seguridad de la plataforma principal.

(2) TAGUEAR

Acción de etiquetar o mencionar a alguien en una publicación, o de asignar marcadores a contenidos para clasificarlos o identificarlos.

(3) TROLL / TROLLEAR

Provocar o molestar deliberadamente para generar reacciones y conflicto, muchas veces de forma sistemática. Ejemplo: "Dejá de trollear".

(3) TRYHARD

Persona que se esfuerza demasiado en videojuegos o situaciones, a veces de forma exagerada. Ejemplo: "Es un tryhard, siempre quiere ganar".

U

(3) UwU

Expresión tierna o adorable. Ejemplo: "Gracias por el regalo, UwU".

Origen: Cultura *gamer* y anime.

El lenguaje cambia, se mueve, se reinventa. A veces parece un código secreto, otras veces una barrera, y muchas veces una oportunidad. Este glosario no busca que las personas adultas hablen como adolescentes, ni que las adolescencias renuncien a su forma de nombrar el mundo. Su propósito es más simple y profundo: acercar.

Cada palabra es una puerta. Algunas abren conversaciones, otras encienden alertas, otras permiten entender qué sienten, qué desean, qué temen o qué buscan quienes habitan los espacios digitales. Comprender este vocabulario no es un acto de control, sino de presencia. Es una forma de decir: *estoy acá, quiero entenderte, quiero acompañarte.*

El lenguaje no resuelve todo, pero habilita algo esencial: el encuentro.

Y en tiempos donde lo digital acelera, fragmenta y a veces distancia, encontrarse es un acto de cuidado.

ACTIVIDADES PARA HACER EN FAMILIA

(Opcionales, simples y pensadas para abrir diálogo sin forzar nada)

Estas propuestas no son tareas ni ejercicios escolares. Son excusas para conversar, para escucharse, para descubrir que cada generación inventa palabras para nombrar lo que vive.

1) Desafío de traducción inversa

Cada generación trae su propio idioma. Este juego propone un intercambio justo:

- Las chicas y chicos eligen 5 palabras del glosario y las explican con sus ejemplos.
- Las personas adultas eligen 5 palabras de su adolescencia y las explican también.

Para qué sirve: Para descubrir que todos, en algún momento, hablamos un idioma que nuestros padres y madres no entendían.

2) Mapa de palabras que nos acercan

Elegir juntos 10 términos del glosario y conversar acerca de qué emociones o situaciones esconden:

Preguntas que pueden ayudar:

- ¿Esta palabra aparece cuando alguien está triste, contento, nervioso?
- ¿Qué intenta decir alguien que la usa?
- ¿Qué pasa alrededor de esta palabra?
- ¿Cuáles serían sinónimos válidos de esta palabra?

Para qué sirve: Para ir más allá de la definición y entender qué sienten quienes usan estas palabras.

3) Semáforo digital

Armar en familia un semáforo con tres categorías:

- Green Flags: palabras que habilitan diálogo, humor, conexión.
- Yellow Flags: palabras que requieren preguntar más, entender el contexto.
- Red Flags: palabras que pueden indicar riesgo y necesitan intervención de personas adultas referentes.

Para qué sirve: Para construir un criterio compartido sin miedo, sin control excesivo y sin silencios incómodos.

Además, es importante reconocer algo propio de esta época: muchas chicas y chicos ven el semáforo en rojo y en verde al mismo tiempo.

Por eso este ejercicio no busca simplificar la realidad, sino ayudar a leerla: entender cuándo algo habilita, cuándo confunde y cuándo alerta.

4) ¿Qué palabra te sorprendió más?

Cada persona elige una palabra del glosario que le llamó la atención y explica por qué:

- porque no la conocía
- porque le pareció graciosa
- porque le da miedo
- porque le generó una pregunta

Para qué sirve: Para habilitar un espacio donde cada uno pueda decir lo que siente sin ser corregido.

UN PUENTE ENTRE GENERACIONES

Este glosario no está destinado a que las personas adultas se conviertan automáticamente en expertas en “palabras difíciles” o jerga digital, ni a que las adolescencias renuncien a su creatividad lingüística. Su propósito es, simplemente, que nos podamos escuchar, comunicar y entender mejor.

A veces, cuando trabajo en las aulas, siento que niñas, niños y adolescentes me prestan un tipo de atención diferente. No es

porque yo sea alguien especial, sino porque hablo un idioma que ellos reconocen como propio. Cuando una persona adulta responsable se acerca desde ese registro, sin burlarse, imitar ni exagerar, algo se afloja.

Se abre una puerta, es como si nos dijeran: "Ok, te dejo entrar".

Y cuando esa puerta se abre conmigo, también puede abrirse con sus familias.

Porque cuando ellos sienten que los escuchamos, también se animan a contarnos más, y es allí donde la conexión se vuelve inevitable.

Ojalá este glosario ayude a abrir esas puertas. Que cada palabra sea una invitación, no una barrera. Que el lenguaje, en lugar de separarnos por generaciones, nos permita encontrarnos en un mundo vertiginoso donde el vínculo sigue siendo lo más importante.

Bibliografía

ORGANISMOS INTERNACIONALES Y REGIONALES

American Academy of Pediatrics, Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138 (5), e20162591. Disponible en: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

Ameripol. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://ameripol.org/>
Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. (2021). Observación General N.º 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (CRC/C/GC/25). Naciones Unidas. Disponible en: <https://www.ohchr.org/>

Council of Europe. (s. f.). Guidelines on children's rights in the digital environment. Disponible en: <https://www.coe.int/en/web/children/the-digital-environment>

ECPAT International. (2020). Online child sexual exploitation and abuse: Global trends.

ECPAT International. (2021). Trends in online child sexual exploitation and grooming.

European Commission. (2018). Online privacy and children.

European Parliament. (2020). Loot boxes in online video games and consumer protection.

European Parliament. (2024). Artificial Intelligence Act (EU AI Act).

European Union Agency for Cybersecurity (ENISA). (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.enisa.europa.eu/>

Europol. (s. f.). Facing reality? Law enforcement and the challenge of deepfakes.

Europol. (s. f.). Internet Organised Crime Threat Assessment (IOCTA).

INTERPOL. (s. f.). Crimes against children: Online child sexual exploitation.

INHOPE. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.inhope.org/>

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2021). Children in the digital environment.

OECD. (2021). Social and emotional skills for well-being.

Organización de los Estados Americanos. (1969). Convención Americana sobre Derechos Humanos (art. 19).

Organización Mundial de la Salud. (2019). Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para menores de 5 años. OMS. Disponible en: <https://iris.who.int/handle/10665/311664>

UN Women. (s. f.). Technology-facilitated gender-based violence.

UNESCO. (2018). International technical guidance on sexuality education.

UNESCO. (2021). School violence and bullying: Global status report.

UNESCO. (s. f.). Global citizenship education and digital literacy.

UNESCO. (2023). Directrices para la gobernanza de las plataformas digitales.

UNICEF. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.

UNICEF. (2014). Hidden in plain sight: A statistical analysis of violence against children.

UNICEF. (2021). Child sexual abuse: A silent emergency.
UNICEF. (s. f.). Child sexual abuse material (CSAM).
UNICEF. (s. f.). Cyberbullying: What it is and how to stop it.
UNICEF. (s. f.). Digital parenting.
UNICEF. (s. f.). Protecting children from online sexual exploitation and abuse.
United Nations. (1989). Convention on the Rights of the Child.
United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC). (2015). Study on online child sexual exploitation and abuse.
UNODC. (s. f.). Global programme on cybercrime.
World Health Organization. (2003). *Guidelines for medico-legal care for victims of sexual violence*.
World Health Organization. (2018). *International classification of diseases (11th ed.)*.
World Health Organization. (2020). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children*.

ORGANISMOS Y MARCOS NORMATIVOS DE ARGENTINA

Argentina. (2006). Ley 26.150 - Educación Sexual Integral.
Argentina. (2006). Ley 26.206 - Ley de Educación Nacional.
Argentina. (2009). Ley 26.485 - Protección integral contra la violencia hacia las mujeres.
Argentina. (2013). Ley 26.877 - Representación estudiantil.
Argentina. (2015). Código Civil y Comercial de la Nación.
Argentina. (2023). Ley 27.736 - Incorporación de la violencia digital a la Ley 26.485. (Ley Olimpia).

Argentina. (2005). Ley 26.061 - Protección integral de los derechos de niñas, niños y adolescentes.

Argentina. (2013). Ley 26.892 - Promoción de la convivencia y abordaje de la conflictividad social en las instituciones educativas.

Boletín Oficial de la República Argentina. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.boletinoficial.gob.ar/>

Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM). (2023). Regulación de plataformas de apuestas online en Argentina.

Policía Federal Argentina. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/pfa>

Corte Suprema de Justicia de la Nación. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.csjn.gov.ar/>

ORGANIZACIONES INTERNACIONALES DE SOCIEDAD CIVIL Y TECNOLOGÍA

American Academy of Pediatrics. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.aap.org/>

American Psychological Association. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.apa.org/>

Discord Inc. (s. f.). Safety and Policy Center. Disponible en: <https://discord.com/safety>

Electronic Frontier Foundation. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www EFF.org/>

Grooming Argentina. (s. f.). Sitio oficial. Disponible en: <https://www.groomingarg.org/>

Grooming Argentina. (s. f.). Línea de reporte contra el material de abuso sexual de niñas, niños y adolescentes. Disponible en: <https://www.groomingarg.org/reportes>

- Grooming LATAM. (2025). Informes regionales. Disponible en: <https://www.groominglatam.org/>
- Home Security Heroes. (2026). Annual Deepfake Statistics & Online Safety Report. Disponible en: <https://www.homesecurityheroes.com/>
- Internet Watch Foundation (IWF). (2025). *Annual Report on Self-Generated Sexual Content and Grooming Trends*. Disponible en: <https://www.iwf.org.uk/>
- Molly Rose Foundation. (2026). Survey on Australian teenagers' access to social media after the Online Safety Amendment. Disponible en: <https://mollyrosefoundation.org/>
- National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC). (s. f.). CyberTipline. Disponible en: <https://www.missingkids.org/>
- National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC). (s. f.). Take It Down. Disponible en: <https://takeitdown.ncmec.org/>
- Roblox Corporation. (s. f.). Community Standards and Safety. Disponible en: <https://en.help.roblox.com/>
- Sensity AI. (2023). *The State of Deepfakes*. Disponible en: <https://sensity.ai/>
- Sensity AI & Deeptrace Lab. (2023–2024). Informes sobre deepfakes. Disponible en: <https://sensity.ai/>
- Sensity AI. (2025). The State of Deepfakes: *Vulnerabilities in the Synthetic Era*. Disponible en: <https://sensity.ai/>

ÍNFORMES ACADÉMICOS, ESTUDIOS ESPECIALIZADOS Y PRODUCCIÓN
CIENTÍFICA

- Berkman Klein Center for Internet & Society. (2022). *Youth and Digital Well-Being: A Global Review of Evidence*. Disponible en: <https://cyber.harvard.edu/>
- Common Sense Media. (2023). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens*. Disponible en: <https://www.commonsensemedia.org/>
- Global Partnership to End Violence Against Children. (2021). *Safe Online Research Fund: Findings and Recommendations*. Disponible en: <https://www.end-violence.org/>
- Oxford Internet Institute. (2022). *Children and Online Safety: Emerging Risks and Policy Responses*. Disponible en: <https://www.oii.ox.ac.uk/>
- Pew Research Center. (2023). *Teens, Social Media and Technology 2023*. Disponible en: <https://www.pewresearch.org/>
- Stanford Internet Observatory. (2023). *Annual Report on Platform Accountability and Online Harms*. Disponible en: <https://cyber.fsi.stanford.edu/sio>
- WeProtect Global Alliance. (2023). *Global Threat Assessment 2023: Working Together to End the Sexual Exploitation of Children Online*. Disponible en: <https://www.weprotect.org/>

LIBROS Y OBRAS DE REFERENCIA

- Chomsky, N. (2023). *On Artificial Intelligence and Language*. MIT Press.
- Damasio, A. (2021). *Feeling & Knowing: Making Minds Conscious*. Pantheon Books.
- Galeano, E. (1993). *Las palabras andantes*. Siglo XXI Editores.

- Han, B.-C. (2022). *Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.
- Sadin, É. (2022). *La era del individuo tirano* (Trad. del francés). Caja Negra. (Trabajo original publicado en 2020).
- Siegel, D. J. (2024). *The Developing Mind: How Relationships and the Brain Interact to Shape Who We Are (3rd ed.)*. Guilford Press.
- Steinberg, L. (2020). *Age of Opportunity: Lessons from the New Science of Adolescence (2nd ed.)*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Turkle, S. (2021). *The Empathy Diaries: A Memoir*. Penguin Press.
- Van der Kolk, B. A. (2014). *The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma*. Viking.

DISCURSOS Y DOCUMENTOS DEL VATICANO

- Francisco. (2015). Carta encíclica Laudato si'. Santa Sede.
- Francisco. (2019). Discurso sobre bullying y ciberbullying. Vaticano.
- Francisco. (2024). Discurso ante la Cumbre del G7 sobre inteligencia artificial. Vaticano.

DICCIONARIOS Y RECURSOS LINGÜÍSTICOS

- Oxford Learner's Dictionaries. (s. f.). Sexting. Disponible en: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/sexting>

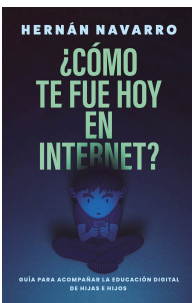
Real Academia Española. (s. f.). Virtual. Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/virtual>

Real Academia Española. (s. f.). Acrónimo. Diccionario de la lengua española. Disponible en: <https://dle.rae.es/acrónimo>

RECURSOS TÉCNICOS Y EDUCATIVOS

Enciclopedia Argentina de Salud Mental. (s. f.). Vinculocentrismo: cuando el respeto hace base en el vínculo. Disponible en: <https://www.encyclopediasaludmental.org.ar/>

Khan Academy. (s. f.). Hash functions. Disponible en: <https://www.khanacademy.org/computing/computer-science/cryptography/hash-functions>



NO PODEMOS PERDER MÁS TIEMPO. AYUDEMOS A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES A CONVERTIRSE EN CIUDADANOS DIGITALES MÁS SEGUROS, LIBRES Y CON CRITERIO.

Jamás dejaríamos a nuestros hijos e hijas solos de noche en un descampado. Entonces, ¿por qué los dejamos solos en Internet?

Muchos adultos creemos que la vida real y la virtual son mundos distintos, que los niños y niñas saben más que nosotros y que están más seguros en su cuarto con una tablet que en la calle. Es un error. Nos tranquiliza prohibirles el uso por algunas horas y confiamos en el control parental, mientras 6 de cada 10 hablan con desconocidos en la red, expuestos a depredadores sexuales, al ciberacoso y a la nueva epidemia de la ludopatía digital. Muchas veces sobreexponen su intimidad, son invadidos por contenido manipulado por la IA o se angustian cuando ven en las redes que sus amigos hacen cosas más divertidas que ellos.

En este libro encontrarás:

- Claves prácticas para entender la ciberseguridad y para charlar sin juzgar.
- Herramientas de acción para prevenir y enfrentar la violencia digital.
- Consejos sencillos para implementar un uso digital saludable.

Hoy ya no alcanza con asustarse; necesitamos involucrarnos. *¿Cómo te fue hoy en Internet?* es la herramienta definitiva para todas las personas que tienen cerca a niños, niñas y adolescentes con una computadora, un celular o cualquier dispositivo que se conecte a Internet, y así poder acompañar con amor, empatía y responsabilidad a quienes más queremos.



HERNÁN NAVARRO

(1984) Nació en Castelar, provincia de Buenos Aires, Argentina. Es abogado por la Universidad de Morón (UM), Magíster en Educación Digital en TECH México y docente universitario en facultades del país y del exterior. Se especializó en los derechos de niños, niñas y adolescentes en el ecosistema de Internet y en delitos contra la integridad sexual mediante las nuevas tecnologías de información y comunicación. Fundó y es director ejecutivo de la organización no gubernamental Grooming Argentina y de la Red Grooming LATAM (primer proyecto global de lucha contra el *grooming*). Fue expositor en el Foro de Sociedad Civil y Representantes Gubernamentales de Alto Nivel de la IX Cumbre de las Américas e integra la Mesa Global de Políticas Públicas del NCMEC sobre explotación sexual de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital. Co-creó junto a TikTok y Roblox las primeras guías para familias argentinas sobre seguridad digital y colaboró con Twitter en la elaboración de una guía para familias latinoamericanas. Es gerente de la línea oficial de reportes

de CSAM en Argentina, de la red global INHOPE y conferencista internacional.

Foto del autor: © Alejandra López

Navarro, Hernán

¿Cómo te fue hoy en Internet? / Hernán Navarro. -
1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ediciones
B, 2026.

(No Ficción)

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-780-628-1

1. Tecnologías generales. I. Título.

CDD 604



Penguin
Random House
Grupo Editorial

Diseño de tapa: Penguin Random House Grupo Editorial

Edición en formato digital: agosto de 2026

© 2026, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A.

Humberto I 555, Buenos Aires

penguinlibros.com

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección de la propiedad intelectual y el derecho de autor. El derecho de autor estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del derecho de autor al no reproducir, escanear ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso previo y expreso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores.

Por favor, tenga en cuenta que ninguna parte de este libro puede usarse ni reproducirse, de ninguna manera, con el propósito de entrenar tecnologías o sistemas de inteligencia artificial ni de minería de textos y datos.

ISBN 978-987-780-628-1

Conversión a formato digital: Estudio eBook

Facebook: **penguinlibrosar**

X: **penguinlibrosar**

Instagram: **penguinlibrosar**

Índice

¿Cómo te fue hoy en Internet?

Dedicatoria

Introducción

Capítulo 1. La falacia de los dos mundos: ¿mundo real vs. mundo digital?

Internet como territorio: un ecosistema en constante evolución

La primera conexión: infancias que se emancipan digitalmente

La verificación de edad: ¿protección o nueva vulnerabilidad?

Capítulo 2. La pedofilia como enemigo público de niñas, niños y adolescentes en Internet

La mutación del monstruo: Antes necesitaba tocarlo. Hoy, solo necesita que se conecte

La lógica del cazador: como un león frente a su presa

El silencio ensordecedor de los adultos

Responsabilidad digital compartida: el lugar de las plataformas

Capítulo 3. La mal llamada “pornografía infantil”

Lenguaje técnico y precisión conceptual

1. Clasificación unificada y “mapeo” legal
2. Uso del sistema ICCAM y automatización
3. Protocolos de bienestar y salud mental
4. Todo el material clasificado como positivo se comparte con la base de datos ICSE (International Child Sexual Exploitation) de INTERPOL, ubicada en Lyon

Una pandemia en las sombras

Capítulo 4. *Grooming*: el secuestro emocional

La historia de Ornella: un testimonio real

Un mecanismo que puede durar minutos o años

1. Enganche, atrapamiento o luring: el cebo emocional, el ablande
2. Fidelización o consolidación del vínculo falso: la construcción del “nosotros”
3. Sexualización: el quiebre emocional
4. Coacción, control y secuestro emocional: la violencia plena

Nuevas modalidades: grooming en juegos online y “noviazgos digitales”

Capítulo 5. *Sexting*: ¿qué hay detrás del intercambio de contenido sexual entre adolescentes?

La edad digital del deseo

Marco legislativo argentino

De la intimidad a la extimidad

Capítulo 6. Del *bullying* al *ciberbullying*: del acoso escolar a la victimización permanente

El Método KiVa: educar desde la empatía

La memetización del dolor

Capítulo 7. *Sharenting*: ¿acto de amor o negligencia digital?

¿Qué es el *sharenting*?

El lado B del *sharenting*

Capítulo 8. Ludopatía digital y *gaming disorder*

Uso problemático de pantallas

Uso intensivo vs. Uso problemático

El casino en el bolsillo

¿Qué es el *Gaming Disorder*?

Capítulo 9. Inteligencia artificial: la nueva herramienta de violencia

Adolescentes funcionales: los soldaditos digitales de la pedofilia

Humanizar la inteligencia artificial

Capítulo 10. *Software* de control parental: ¿efectividad real o placebo emocional?

Una buena noticia

Privacidad, derechos y cuidado

La ingeniería adolescente: siempre un paso adelante

Capítulo 11. Dieta digital en familia

1) De 5 a 7 años: Etapa de alfabetización emocional y acompañamiento cercano

2) De 8 a 11 años: Etapa de autonomía guiada y primeras redes sociales

3) De 12 a 14 años: Etapa de identidad, pertenencia y exposición

4) De 15 a 18 años: Etapa de autonomía plena y construcción de criterio

Capítulo 12. Frente a un delito digital: ¿qué hacer y cómo actuar?

1) Lo primero: la escucha que protege

2) No lo enfrentes, no lo expongas, no lo viralices

3) Preservar evidencia digital del intercambio: cómo hacerlo sin lastimar

4) Activar ayuda especializada: no hacerlo solo

5) Denunciar sin revictimizar es cortar el acto de violencia

Prevención secundaria: intervenir cuando el daño ya ocurrió

Prevención terciaria: Reparar, sostener y evitar que el daño se repita

Epílogo. La antropología del daño y la llave

Glosario. Una guía con claves para comprender el lenguaje digital

1) Lenguaje en plataformas digitales, redes sociales y nuevas tecnologías

2) Lenguaje vinculado a juegos online

Nivel 1: Riesgo crítico (Intervención inmediata)

Nivel 2: Alerta conductual (Conversación y seguimiento)

Nivel 3: Cultura y jerga (Conexión generacional)

3) Lenguaje predominante en adolescencias y cultura digital emergente

Actividades para hacer en familia

Un puente entre generaciones

Bibliografía

Organismos internacionales y regionales

Organismos y marcos normativos de Argentina

Organizaciones internacionales de sociedad civil y tecnología

Informes académicos, estudios especializados y producción científica

Libros y obras de referencia

Discursos y documentos del Vaticano

Diccionarios y recursos lingüísticos

Recursos técnicos y educativos

Sobre este libro

Sobre el autor

Créditos