

125

La protección de nuestros menores

A los 15 años, **Unai Garma Arana** empezó a participar en apuestas deportivas *online*. Vio que se le daba bien y que podía ganar dinero fácil con el teléfono móvil desde cualquier rincón de su casa. Claro que no siempre ganaba, por lo que volvía a apostar para recuperar lo perdido y devolver el dinero que, cada vez más, pedía a los amigos.

Entró en bucle, sin que nadie se diese cuenta porque, aparte del nerviosismo y los trastornos del sueño, la ludopatía, al contrario que otras adicciones, no deja huellas físicas. Cuando la bola se hizo demasiado grande, reconoció el problema en casa y, ante la disyuntiva de ir a terapia o ser expulsado del domicilio familiar, optó por la primera. Hoy, Unai es el impulsor del proyecto **A90 grados**, una iniciativa con la que trata de ayudar a los jóvenes a no caer en la adicción al juego, problema que afecta a entre un 2,5 y un 5% de chavales, según el servicio de Psiquiatría y responsable de la Unidad de Ludopatía del **Hospital Ramón y Cajal, de Madrid**.

Las 'lootboxes'

A90 grados ayuda también a superar la adicción a los videojuegos, reconocida en 2022 por la Organización Mundial de la Salud como una enfermedad que se puede reconocer, diagnosticar y tratar.

El caso se agrava con elementos como las *lootboxes* o las 'cajas de recompensa'. Son unos artículos virtuales que incluyen muchos videojuegos. Consisten en premios que se

compran con monedas digitales que se van obteniendo conforme el juego avanza o, lo más habitual, pagar con dinero real para su logro. El negocio mueve unos 15.000 millones de euros anuales que, según los expertos, genera en el cerebro los mismos mecanismos que la ludopatía. De hecho, en China está prohibida a usuarios menores de ocho años y restringida la venta a usuarios menores de 18 años, con un límite máximo de gasto mensual. El Parlamento Europeo se está planteando un tratamiento similar.

Contenidos inapropiados

Otro problema que ha salido a la luz es el consumo en la Red de contenidos para adultos a edades inapropiadas. La mitad de los menores de 13 años en España ha consumido pornografía, al menos, una vez y 7 de cada 10 adolescentes lo hace regularmente, según un informe de **Save The Children**.

La Ley europea de Servicios Digitales (DSA) plantea importantes sanciones para aquellos sitios *web* con contenidos para adultos que no cumplan con la norma y no prioricen la protección de los menores *online*. Para proteger a los menores de edad del acceso a contenidos *online* para adultos, aparecen iniciativas como la de **Bouncer Digital**, que valida la mayoría de edad. Mediante el uso de tecnología biométrica para el reconocimiento facial y la inteligencia artificial para prevenir la suplantación y el escaneo de documentos oficiales, la compañía española crea una identidad digital



LA MITAD DE LOS MENORES DE 13 AÑOS HA CONSUMIDO PORNOGRAFÍA, AL MENOS, UNA VEZ Y SIETE DE CADA DIEZ JÓVENES LO HACEN DE MANERA HABITUAL

del usuario que le permite o deniega el acceso a productos y servicios restringidos a mayores de edad en Internet.

También la startup vasca **Gaptain** es una plataforma que brinda educación y seguridad digital a los niños contra los riesgos de Internet, redes sociales y móviles.

Contra el 'bullying'

Según el Ministerio de Educación de España, más del 9% del alumnado de colegios e institutos, públicos y privados se ha sentido acosado o ciberacoso por sus compañeros alguna vez. El acoso puede ser físico, verbal, psicológico o cibernético y los efectos en los niños que lo padecen son el miedo, el estrés y la depresión.

Para ayudar a denunciar casos de *bullying* en **B-resol** han creado una aplicación de descarga gratuita que permite alertar de situaciones de este tipo, tanto a las víctimas como a los observadores, de manera inmediata, segura y desde cualquier lugar.