**Muchos de los juegos más usados por los niños y niñas tienen por defecto abierto el *chat* a cualquier persona que quiera escribirles. Roblox, Minecraft o Fortnite son preferidos de los niños pero conviene estar atento y prevenir posibles contactos.**

**[ ILUSTRACIÓN: DENIS NOVIKOV/ ISTOCK ]**

¿En qué nos fijamos al seleccionar un videojuego para nuestros hijos, sobrinos o nietos? Probablemente, en que no sea violento, que esté adaptado a su edad y que fomente la creatividad. Sin embargo, pocas veces nos detenemos a pensar en una cuestión clave: ¿con quién pueden interactuar los más pequeños mientras juegan? Muchos videojuegos permiten la comunicación directa con otros jugadores, y esa conexión puede incluir tanto a menores como a adultos desconocidos.

Videojuegos como Roblox, Minecraft, Fortnite, Among Us o Call of Duty se han convertido en referentes del ocio digital entre niños y adolescentes. Más allá de su atractivo visual o de sus dinámicas de juego, todos ellos comparten una característica que suele pasar desapercibida para muchas familias: permiten la comunicación directa entre jugadores, a través de chats de texto o voz.

Esta funcionalidad, diseñada para fomentar la interacción y el trabajo en equipo, también abre la puerta a que menores se relacionen con personas desconocidas, sin filtros ni supervisión. Lo que comienza como una partida aparentemente inofensiva puede derivar en situaciones de riesgo, especialmente cuando los adultos responsables no conocen el alcance de estas herramientas de comunicación.

## Accesibles por defecto

En los *chats* de los videojuegos cualquier usuario puede enviar mensajes o iniciar conversaciones privadas, ya que muchos juegos permiten la comunicación libre por defecto. Este acceso sin filtros facilita que adultos desconocidos puedan contactar con menores.

Este tipo de contacto puede dar lugar a lo que se conoce como *grooming*, un delito que consiste en que una persona adulta contacte con un menor por medios electrónicos «con el fin de hacerle participar en cualquier actividad sexual». Los chats de videojuegos se han convertido en una vía particularmente sensible para este fenómeno, porque los menores suelen bajar la guardia pensando que "solo están jugando" y no imaginan que podrían estar en contacto con alguien con intenciones peligrosas.

**El *grooming* es un delito que consiste en que una persona adulta contacte con un menor por medios electrónicos con el fin de hacerle participar en cualquier actividad sexual**

A diferencia de otros abusos sexuales en línea, que pueden ocurrir de forma más directa —como el envío de pornografía infantil, sextorsión o contactos sexuales explícitos inmediatos—, el *grooming* es un proceso gradual de manipulación. En España, Save the Children realizó en 2023 un análisis sobre *grooming* en línea dentro del informe titulado *Por una justicia a la altura de la infancia*, en el que se revisaron cerca de 400 sentencias judiciales, de las cuales 33 correspondían específicamente a casos de *grooming* o abuso sexual a través de internet.

Dicho informe reveló que las víctimas habían sido mayoritariamente niñas (57,4 %), con una edad media de

13 años, mientras que los agresores eran en su mayoría varones jóvenes sin antecedentes penales. El *modus operandi* incluye engaño, coacción y corrupción, y en el 90 % de los casos se propone un encuentro físico.

En Europa, el European Online Grooming Project identificó patrones similares en Bélgica, Italia, Noruega y Reino Unido. Además, se observó que entre el 19 % y el 23 % de adolescentes habían recibido solicitudes sexuales de adultos por internet, con mayor prevalencia en Reino Unido y países nórdicos, seguidos por España e Italia.

Factores de riesgo comunes incluyen el uso intensivo de redes sociales y videojuegos, perfiles con connotaciones sexuales y baja percepción del riesgo en varones.

La tendencia es creciente y los expertos insisten en la importancia de la prevención y la educación digital para las familias. De hecho, el Comité de Promoción de la Salud de la Asociación Española de Pediatría ha emitido una alerta específica sobre los riesgos asociados a los *chats* en la plataforma Roblox. Los pediatras advierten que, en algunos casos, esta exposición ha estado vinculada a fenómenos de autolesión, acceso a material sexual explícito, ansiedad, alteraciones del estado de ánimo y cambios significativos en la conducta de los menores.

## ¿Qué podemos hacer las familias?

La prevención comienza por la información. Es fundamental que los padres y adultos responsables conozcan las funciones de los juegos que utilizan los menores. Antes de dar acceso a videojuegos *online* es fundamental que nos informemos sobre los videojuegos que más les interesan, especialmente si incluyen *chats* y cómo se gestionan.

Debemos configurar adecuadamente los controles parentales. Supervisar tanto el tiempo de juego como las partidas ayuda a detectar posibles riesgos y a compartir la experiencia. Fomentar la comunicación y la confianza en casa es clave para que niños y niñas se sientan cómodos contando cualquier situación incómoda o sospechosa. Finalmente, debemos educarles en el uso responsable de internet, recordándoles la importancia de no compartir información personal ni aceptar invitaciones de desconocidos, refuerza su seguridad y autonomía en el entorno digital.

**Fomentar la comunicación y la confianza en casa es clave para que niños y niñas se sientan cómodos contando cualquier situación incómoda o sospechosa**

Los videojuegos pueden ser una fuente de diversión, aprendizaje y socialización, pero también esconden riesgos que no debemos subestimar. Los *chats* integrados, presentes en la mayoría de los juegos online, son un canal de comunicación directo y sin filtros entre la habitación de nuestros hijos y cualquier persona en el mundo. Como adultos, nuestra responsabilidad es informarnos, supervisar y educar para que el juego siga siendo seguro. Evitemos que este canal de comunicación se convierta en un canal de victimización.