

ALERTA “FALSOS NIÑOS” en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf

APEDANICA está investigando algunos videojuegos como “Animal Crossing” o “Roblox” y otros menos conocidos para menores que se relacionan virtualmente, también con peligrosos “falsos niños”.

APEDANICA recomienda a los padres, profesores y tutores estar muy atentos y vigilantes a las conversaciones de los menores con posibles “falsos niños”, y poner en conocimiento de la Policía cualquier indicio de que un mayor de edad está haciéndose pasar por un menor en juegos como “Animal Crossing” y “Roblox”.

Nintendo es el responsable de “Animal Crossing” y Roblox Corporation del que lleva su mismo nombre. Obviamente no son responsables de lo que hagan adultos que se hacen pasar por niños para engañar a menores, pero sí lo son de que se pueda investigar eficazmente cualquier perversión en sus productos.

APEDANICA recomienda, a los padres que sospechen que sus hijos son molestados o engañados por adultos, requerir todos los datos personales de sus hijos en sus relaciones con presuntos falsos niños por cualquier inicio de que pudieran ser adultos impostores, potencialmente peligrosos. Si hubiera algún delito consumado, deberían exigirse responsabilidades al fabricante por las acciones y omisiones que perjudiquen al menor. Nos ofrecemos para investigarlas a fondo en la asociación **APEDANICA**.

En caso de que un niño haya mantenido alguna conversación o relación con un adulto, los fabricantes deben dar inmediatamente todas las evidencias o indicios de ello a la Policía, a la Fiscalía, o al Juzgado en que se presente alguna denuncia. Debe bastar el nombre de usuario de un menor que pueda estar siendo molestado o engañado para que, en muy breve plazo, emitan un informe con la identificación precisa de sus relaciones más sospechosas.

APEDANICA se ofrece para asesorar a los padres que sospechen de algunas relaciones de sus hijos, y les pedimos preservar todas las pruebas cuidadosamente para identificar y acusar eficazmente.

Sirva este comunicado como alerta, también para las autoridades que deben proteger efectivamente a los menores de los riesgos de los videojuegos en los que se relacionen con “falsos niños”.

REFERENCIAS publicadas sobre videojuegos peligrosos

www.cita.es/apedanica-animal-crossing.pdf

<https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/policia-animal-crossing-457694/0/>

Un adulto no debería tener el juego 'Animal Crossing', según la Policía de Missouri 20MINUTOS.ES 18.03.2009 - 11:59H -12 -12 -26 COVID Disfagia, una de las principales secuelas tras pasar la Covid-19 de forma grave DIRECTO Madrid suma 44 muertos por Covid en las últimas horas y Andalucía y Murcia baten récord de contagios Dicen que los juegos con posibilidades online ayudan a los pedófilos. Animal Crossing es un título con un marcado aspecto infantil. BLOGS DE 20MINUTOS ¿QUÉ FUE DE? Qué fue de... Tote: el colchonero que salió del Real Madrid y encontró su sitio en el Hércules VEINTE SEGUNDOS Del sanchismo y el sanchazgo a la sanchería EL BLOG DE LILIH BLUE Siempre hay algo por lo que darle las gracias a tu ex Videojuegos Un adulto no debería tener el juego 'Animal Crossing', según la Policía d... 16/10/2020 Un adulto no debería tener el juego 'Animal Crossing', según la Policía de Missouri <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/policia-animal-crossing-457694/0/?autoref=true> 2/4 Animal Crossing: City Folk, de Wii. La Policía de Missouri ha hecho una serie de sorprendentes declaraciones sobre el juego de Nintendo Animal Crossing. Aseguran que un adulto no debería tener dicho videojuego. El discurso trataba sobre las formas de prevenir que los pedófilos contactasen con víctimas potenciales a través de los juegos online. No existe ninguna buena razón para que un adulto tenga el 'Animal Crossing' En ese contexto, Andy Anderson, miembro del equipo de investigación de crímenes online ha dicho que "no existe ninguna buena razón para que un adulto tenga lo tenga (el juego Animal Crossing: City Folk)". Anderson explicó que los adultos que juegan a este juego y a otros parecidos, con un marcado carácter infantil y posibilidades de comunicación entre jugadores, lo hacen por malas razones. Los videojuegos que ofrecen la posibilidad de interrelacionarse a través de Internet son uno de los objetivos principales de las investigaciones que realiza la Policía especializada en crímenes online.

www.cita.es/apedanica-roblox.pdf

<https://www.infobae.com/gaming/2020/10/02/denuncian-casos-de-grooming-en-el-videojuego-roblox/>

16/10/2020 Denuncian casos de grooming en el videojuego Roblox Una campaña convoca a los adultos responsables a dialogar con niños y adolescentes acerca de los riesgos de contactarse con desconocidos en plataformas virtuales de juegos. Por Julieta Schulkin Viernes 16 de Octubre de 2020 Semanas atrás, el Ministerio Público Tutelar de la Ciudad de Buenos Aires lanzó una campaña con recomendaciones para jugar en la plataforma Roblox. Lo hizo luego de varias denuncias de grooming, es decir acoso en línea a menores por parte de adultos que intentaron contactarse con ellos a través del videojuego. Roblox es un juego social multijugador gratuito y online, indicado para mayores de 10 años, con más de 100 millones de usuarios activos mensuales. La mayoría tienen entre 8 y 13 años. La campaña convoca a los adultos responsables a dialogar con niños y adolescentes acerca de los riesgos de contactarse con desconocidos en plataformas virtuales de juegos. Campaña del Ministerio Público Tutelar de la Ciudad de Buenos Aires para combatir el grooming en Roblox "Roblox, por ejemplo, es un juego de una interfaz familiar. El mismo nombre del juego, Roblox, es una mezcla entre robot y legos, entonces, está pensado más como un juego para chicos. Otra cosa importante: el juego tiene sus funcionalidades para restringir algunos minijuegos que tiene este juego para menores de 13 años, así que estaría bueno que quizás puedan revisar ese tipo de cuestiones", señala a Infobae Gaming Agustín Roel, psicólogo deportivo, fundador de UP MIND Esports Psychology, Profesor de Esports en la Universidad de Palermo. Continúa: "Alerto siempre a los padres a que estén atentos, ya que el juego tiene la posibilidad de que los jugadores se agreguen entre sí, entre diferentes países, de cualquier edad, porque son usuarios que no se sabe quiénes son, son anónimos. Así que siempre es importante que los padres puedan estar atentos a los contactos que sus hijos están teniendo con otras personas". Los casos de grooming en Roblox visibilizan una problemática existente en otros juegos y reflejan la importancia de acompañar a los menores edad . Los adultos pueden restringir el uso de chat en ciertas plataformas y también, es necesario saber que, más allá del control parental configurado, estar presente en plataformas en línea con múltiples jugadores tiene riesgos. Roblox "Pero más allá del control, a mí me parece que sería muy importante que los padres puedan estar presentes y jugar también con sus hijos, creo que sería muy bueno que puedan entender que los videojuegos son un espacio para que padres e hijos se unan en un momento de ocio. Así que los invito a que se metan a jugar también a Roblox, que se diviertan con sus hijos y que, de paso, también aseguren un poco la integridad y la salud mental de cada uno de ellos", finaliza Roel. Algunos consejos Para Belén Urbaneja, directora de Responsabilidad Social Corporativa, Brand Management, Diversidad e Inclusión para The Walt Disney Company Latin America: "Más que nunca, en este tiempo, nos preocupa el tiempo que pasamos en pantalla . Por eso con chicos.net, nuestro aliado y experto en estos temas desarrollamos algunos consejos que quiero compartir con ustedes". En primer lugar, aconseja dialogar y construir en familia acuerdos sobre el uso y los horarios de los dispositivos. "Recomendamos incluir a los niños y niñas en esta reflexión, que no sea una limitación impuesta de afuera", dice . Además, es necesario establecer límites sobre la privacidad, para concientizar sobre los riesgos de compartir datos e interactuar con desconocidos y establecer las configuraciones de privacidad todos juntos . "En tercer lugar, evaluar la calidad antes que la cantidad, qué uso le estamos dando a la tecnología. Hay muchas maneras de ser usuarios positivos y creativos, en lugar de simples usuarios", concluye. Desde Disney cuentan con varias iniciativas que brindan recursos gratuitos que potencian las oportunidades de la tecnología. Por ejemplo, el sitio compromisodisney.com tiene videojuegos que introducen los conceptos básicos de la programación, inspirados en historias de Disney y personajes como Moana, Frozen o los protagonistas de Star Wars.

www.cita.es/apedanica-roblox-avatar.pdf

https://elpais.com/tecnologia/2018/07/06/actualidad/1530871736_133106.html

Polémica por la violación del avatar de una niña de siete años en un popular videojuego Roblox, plataforma donde los usuarios pueden crear sus propios universos virtuales para jugar online, ha borrado el juego al que accedió la pequeña tras la denuncia de la madre 6 JUL 2018 - 18:29 CEST En Roblox la creatividad es bienvenida. En esta plataforma de videojuegos destinada a menores de edad, los usuarios no solo pueden participar en los juegos, sino CIBERSEGURIDAD › FRANCESCO RODELLA Casi la mitad de los españoles consume videojuegos "Las niñas siguen

creyendo que los videojuegos son cosas de chicos” Cómo saber si mi hijo es adicto a los videojuegos también crear sus propios universos virtuales y ponerlos a disposición de la comunidad de internautas. Pero la seguridad del espacio virtual no siempre está garantizada al 100%. Roblox ha borrado uno de sus juegos después de que la madre de una niña de siete años denunciara en Facebook, con pantallazos incluidos, que había sorprendido a su hija mientras asistía a la violación de su propio personaje virtual por parte de otros usuarios. El caso ha generado la indignación de otros miembros de la comunidad virtual. Roblox, cuyo producto tiene más de 60 millones de usuarios en todo el mundo, asegura que las normas y los filtros para evitar contenidos inapropiados u ofensivos son estrictos. La compañía afirma que el responsable del contenido "ha sido expulsado permanentemente de la plataforma". Amber Petersen, una madre de Carolina del Norte (EE UU), contó en Facebook que la mañana del 28 de junio estaba leyendo un cuento a su hija de siete años, mientras la niña utilizaba Roblox con su iPad. De repente, la pequeña le enseñó la pantalla. "No podía creer lo que estaba viendo, el personaje virtual femenino de mi adorable e inocente hija estaba sufriendo una violación sexual grupal por parte de dos varones", escribió en la red social. Petersen también agregó en los comentarios de su post algunas imágenes de la escena. "Las palabras no pueden describir el shock, el asco y el remordimiento que siento ahora mismo, pero trato de dejar estos sentimientos de lado para lanzar esta advertencia a los demás cuanto antes posible", agregó la mujer. Petersen explicó que su marido y ella habían puesto todos los ajustes de privacidad previstos por Roblox en el máximo nivel posible. El post de la estadounidense generó una reacción de indignación por parte de muchos usuarios de Facebook que Petersen tiene en su listado de amigos. "Es tan difícil confiar en la tecnología", comentó una usuaria de nombre Jenny Mundell. Otros manifestaron su asombro por lo ocurrido y se solidarizaron con la madre de la víctima. Este periódico ha contactado con Roblox para saber cómo tenía pensado abarcar la situación. "Estamos indignados tras saber que las políticas de la comunidad y las reglas de conducta de Roblox fueron saboteadas", ha contestado en un correo un portavoz de la compañía. "Hemos identificado cómo esta persona problemática pudo llevar a cabo una acción tan ofensiva, y estamos estableciendo medidas de seguridad adicionales para reducir la posibilidad de que esto vuelva a suceder en el futuro", ha agregado. Roblox prohíbe en sus normas "cualquier acción que pueda poner a los niños en una situación inapropiada o peligrosa" y en general, cualquier tipo de acoso o cyberbullying. La compañía explica que tiene dos maneras de controlar cómo se comportan los usuarios en la plataforma. Por un lado, hay un equipo humano que comprueba que los juegos que se crean no tengan contenidos inapropiados y monitoriza las interacciones entre usuarios. Por el otro lado, también existe un sistema de autorregulación de la propia comunidad virtual. Los usuarios pueden denunciar conductas no idóneas y pedir una intervención inmediata del equipo de control. Roblox afirma que en el caso que ha involucrado a esta niña en EE UU el responsable de la situación no creó el juego de la forma convencional, sino que consiguió usar una estrategia para "pasar lo más desapercibido posible". La compañía admite que, en algunos casos, pueden ocurrir fallos humanos en la fase de control de contenido, pero la reacción para arreglar el problema suele ser muy rápida. El autor de las escenas de violencia sexual mostradas por Petersen en Facebook, según afirma Roblox, no podrá de ninguna forma volver a acceder a la plataforma. La empresa sostiene que sus ejecutivos están trabajando ya con la mujer "para que, con su feedback, la plataforma sea aún más segura para los niños". Petersen publicó en Facebook un mensaje recibido desde la compañía con el mismo contenido del correo remitido por la empresa a EL PAÍS. Los riesgos del mundo virtual Manuel Ransán, de Internet Segura 4Kid, el centro de seguridad en la red para menores del Instituto Nacional de Ciberseguridad (Incibe), asegura que Roblox es una de las plataformas de juegos online para niños que más está trabajando en el tema de la seguridad. Sin embargo, Ransán alerta de que en el mundo virtual existen distintos tipos de peligro al que es posible encontrarse. Los más frecuentes, según explica, son el de encontrarse contenidos inapropiados, como lenguaje o imágenes sexuales, o intentos de fraude, ya que en distintos videojuegos se maneja dinero real (en el caso de Roblox, para adquirir moneda virtual que permite obtener beneficios en la dinámica de los juegos). También existe la posibilidad de encontrarse frente a actitudes de acoso o de desarrollo de comportamientos obsesivos entre los más jóvenes. Aunque sea muy residual, no se puede excluir del todo la posibilidad de que depredadores sexuales traten de acercarse a los menores a través de los entornos digitales que ellos frecuentan, afirma Ransán. Antes que una prohibición total de acceso a los videojuegos, es preferible que los padres intenten acompañar a sus hijos en el consumo de estas plataformas y traten de entender su funcionamiento, según el experto en ciberseguridad para los menores. "Lo recomendable es que utilicen el juego primero con el niño, los primeros días se metan con él y vean en qué consiste", asegura Ransán. También son aconsejables otras medidas, como "poner el ordenador o la tablet en un lugar común de la casa para poder estar pendientes" y dialogar con el menor para informarse sobre sus actividades virtuales. En Roblox hay actualmente más de 40 millones de juegos online. Casi la mitad de los niños estadounidenses de entre 9 y 12 años lo usan activamente, según datos de la compañía. Ransán cree que plataformas como esta son herramientas "interesantes" porque fomentan "creatividad e imaginación" y permiten "desarrollar competencias digitales, socializar y trabajar en equipo". Sin embargo, considera que es importante trasladar a los niños "el sentido común de los adultos" a la hora de utilizarlas. "Los chavales sabrán más de tecnología, pero nosotros de la vida un poquito más", reflexiona.

APEDANICA está investigando algunos presuntos delitos, abusos y negligencias mediante lo que desde hace más de 25 años proponemos como "**INFORMATOSCOPIA**", con especial celo y rigor cuando los niños son dañados o están en algún riesgo.

ALERTA "FALSOS NIÑOS" en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf

Dr. (PhD) Miguel Gallardo PERITO Tel. (+34) 902998352 E-mail: apedanica.ong@gmail.com
Asociación APEDANICA con registro del Ministerio del Interior www.cita.es/apedanica.pdf