

CONICET: científicos argentinos desarrollarán videojuegos para prevenir el grooming y el bullying

16/09/2025



En una época en la que las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana de niños y adolescentes, un grupo de investigadores argentinos apuesta por una estrategia innovadora: el uso de videojuegos y simulaciones virtuales para prevenir el grooming y el bullying.

Este plan consta de dos proyectos realizados por investigadores del CONICET, la Universidad Austral (UA) y la Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Según indican los expertos, ambas iniciativas, se encuentran en un 50 % de avance en su desarrollo y se inscriben en el enfoque de "Serious Games" o "videojuegos serios", que combinan el atractivo del entretenimiento con un propósito educativo y transformador.

“La idea es que estas herramientas sean de acceso gratuito, estén a disposición del ámbito educativo y de las familias y sirvan para **educar, sensibilizar y transformar conductas desde una edad temprana** para que chicos y adolescentes puedan prevenir y proceder de una forma adecuada frente al grooming y el bullying”, explicó **Santiago Resett**, doctor en Psicología e investigador del CONICET en el Instituto de Filosofía de la Universidad Austral.



Los investigadores del CONICET están realizando dos videojuegos para prevenir el grooming y el bullying.

El videojuego destinado a prevenir el grooming

El **grooming** es un delito que consiste en una serie de conductas y acciones emprendidas por adultos, en muchos casos a través de Internet, con el objetivo de ganarse la amistad de menores de edad y chantajear emocionalmente o abusar sexualmente de ellos. En este contexto, los especialistas están desarrollando un videojuego dirigido a niños y niñas en el tramo final de la educación primaria, de entre nueve y once

años de edad, para buscar prevenir el crimen

“Dado que los adultos que hacen grooming están buscando vulnerabilidades, la idea de este videojuego es **concientizar sobre el uso cauteloso de las redes sociales, de no hablar con desconocidos, no poner información personal**, no exponer datos de donde se vive, a qué escuela se va y tampoco información personal, como ‘me siento mal’, ‘me siento feo, fea, siento que nadie me quiere’, y otros ejemplos”, afirmó Resett.



El grooming es un delito que consiste en una serie de conductas emprendidas por adultos, en muchos casos a través de Internet, con el objetivo de ganarse la amistad de menores de edad para luego abusar de ellos.

El juego se presenta con una narrativa tipo “detectivesca” en donde los jugadores deberán **investigar la desaparición de un niño, recolectando pistas digitales como mensajes, interacciones en redes sociales, búsquedas en internet**, yendo al colegio y hablando con el director de la institución, hasta

descubrir que fue contactado por un adulto a través de una plataforma online y que fue citado para verse en una plaza.

El objetivo es que el niño, jugando de detective, encuentre qué sucedió con el sujeto perdido. **Cuando el jugador sigue las pistas y detecta que éste fue contactado por un adulto a través de las redes sociales o el celular recibe una “recompensa”**, que consiste en puntos y felicitaciones, como una alerta sobre distintas cuestiones que pueden ser peligrosas (hablar con desconocidos en la internet, etc.) y, **finalmente, recibe consejos sobre qué se puede hacer para evitar estos peligros.**

El videojuego destinado a prevenir el bullying

Por otro lado, un videojuego que consiste en una simulación virtual orientada a adolescentes, donde **el jugador se convierte en testigo de una situación de bullying escolar.** Insultos, empujones, hostigamiento verbal, todo se vive desde el rol del “espectador”, quien **debe decidir cómo actuar** ante lo que ve.



El bullying es muy normal en las escuelas.

“Es un modelo de árbol de decisiones, tipo **‘elige tu propia aventura’**. El jugador puede sumarse a la agresión, retirarse sin intervenir o buscar ayuda de un adulto. En cada caso, el sistema le devuelve una consecuencia: desde un llamado de atención hasta un reconocimiento positivo”, detalla Resett, quien participa de este proyecto liderado por **Juan Gill**, director del Departamento de Diseño, Interacción, Innovación y Tecnología de la UADE.

“La mayoría de los adolescentes no hacen bullying, pero muchos lo avalan pasivamente, aplauden, filman, lo naturalizan. Y eso también es ser parte del problema”, explica. **“Esta herramienta busca fomentar la empatía, promover el coraje civil para intervenir o pedir ayuda, y romper el mito de que ‘entre chicos no hay que involucrar adultos’”**, sentencia Resett.

Fuente: **Ámbito Financiero**.