

Lluís Ballester
Sandra Sedano Colom (coords.)

La industria pornográfica en internet

Características y
consecuencias

La industria pornográfica en internet

Características y consecuencias

Lluís Ballester,
Sandra Sedano Colom
(coords.)

La industria pornográfica en internet

Características y consecuencias

Octaedro 

Colección Horizontes-Universidad

Título: *La industria pornográfica en internet. Características y consecuencias*

Esta obra ha sido financiada por:



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Primera edición: noviembre de 2024

© Lluís Ballester Brage, Sandra Sedano Colom (coords.)

© De esta edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN 978-84-10282-82-7

Maquetación: Fotocomposición gama, sl
Diseño y producción: Octaedro Editorial

Sumario

Presentación	9
LUÍIS BALLESTER; SANDRA SEDANO	
1. La industria pornográfica en internet	11
LUÍIS BALLESTER BRAGE; SANDRA SEDANO COLOM	
2. Análisis del contenido complementario a las filmaciones pornográficas	49
LUÍIS BALLESTER; LOURDES DE LA CRUZ CANO	
3. La pornificación de la cultura: la educación sexual y la alfabetización en pornografía	77
MARIA LAMEIRAS FERNÁNDEZ; ROSANA MARTÍNEZ ROMÁN; YOLANDA RODRÍGUEZ CASTRO	
4. Redes sociales y nuevas plataformas de sexo online: cambios en los comportamientos sexuales de los adolescentes	101
BERTA AZNAR-MARTÍNEZ; JUDITH LORENTE-DE-SANZ	
5. Colonización de las redes sociales. El caso de TikTok	119
GABRIELE BAVASTRO	
6. La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica	155
NIRA SANTANA	

7. Colonización de la pornografía en aplicaciones de mensajería instantánea: el caso de WhatsApp.	175
ITSASO BIOTA-PIÑEIRO; MARÍA DOSIL-SANTAMARÍA	
8. Los vínculos materiales y simbólicos de la pornografía y la prostitución.	195
MARTA TORRES HERRERO	
9. La droga de la que no hablamos. La droga perfecta. . .	211
DANIEL (DANNY) SILVA RIBEIRO	
10. «Sí, quiero dejar el porno». Vías de ayuda y recuperación para salir del consumo de pornografía. .	231
JORGE GUTIÉRREZ BERLINCHES	
Autoría	245

Presentación

LLUÍS BALLESTER

SANDRA SEDANO

Universitat de les Illes Balears (UIB)

El libro que presentamos con este breve texto es el resultado de más de un año de recogida de información, de análisis y reflexión sobre la industria de la pornografía en internet. Después de investigaciones sobre el acceso, el consumo y los diversos impactos de la nueva pornografía en línea, parecía necesario evaluar cómo se estructura la industria, por qué ha conseguido tener una dimensión de tanta magnitud y cómo repercute sobre nuestras sociedades. Este volumen, presenta una amplia gama de nuevos estudios y trabajos de reflexión sobre este tema.

Para conseguir responder a dicho reto de conocimiento desde una perspectiva crítica se plantearon dos investigaciones complementarias, las cuales encabezan el libro. La primera indaga acerca de la industria a través de los estudios publicados en los últimos cinco años en las revistas de investigación. El segundo es una investigación directa sobre el producto que ofrecen las plataformas pornográficas. Estos primeros textos fueron asumidos por el equipo de la Universitat de les Illes Balears que presenta el libro.

Además de estos capítulos, se consideró necesario realizar un balance de los impactos que la industria tiene actualmente, para lo cual se encargó un capítulo al equipo de la Universidad de Vigo que ha desarrollado el tema desde una perspectiva integral.

A continuación, se incluyen cuatro capítulos sobre la implantación de la industria pornográfica en diversos ámbitos digitales, puesto que ha experimentado una notable evolución en las últi-

mas décadas, adaptándose a los avances tecnológicos y a los cambios en el consumo de internet. Este sector ha penetrado en diversas plataformas digitales. A ese proceso lo denominamos «colonización de internet». La noción de colonización pornográfica en el entorno de las aplicaciones de internet (redes sociales, videojuegos y aplicaciones de comunicación instantánea, entre otras) alude a la introducción y la difusión de contenido de naturaleza pornográfica en aplicaciones orientadas a la interacción social. Los textos que desarrollan el tema incluyen dos equipos de las universidades del País Vasco y de la Universidad Ramon Llull de Barcelona, así como dos investigaciones realizadas por especialistas en videojuegos y en una de las redes sociales de mayor incidencia: TikTok.

Finalmente, se incluyen tres trabajos que desarrollan impactos específicos relativos al vínculo de la pornografía con la prostitución y a las conductas adictivas vinculadas al consumo de la pornografía. Las personas que los firman forman parte de dos de las organizaciones de la sociedad civil que están más presentes en este ámbito: Amar Dragoste y Dale una Vuelta.

Este conjunto de trabajos llega en un momento de desafíos globales de gran relevancia en relación con la industria pornográfica. Desafíos que dejan a la Administración y a la sociedad civil, representadas por equipos de investigación, profesionales, familias, representantes de la política y la ciudadanía en general, sin una comprensión clara sobre el tema y sobre cómo actuar, reaccionar y ser proactivos para afrontar los retos mundiales que plantea. Desafíos que exigen que los equipos de investigación de todo el mundo se planteen cómo las evidencias científicas y la reflexión crítica pueden ayudar a las personas y a las organizaciones a protegerse.

El libro *La industria pornográfica en internet. Características y consecuencias* reúne contribuciones de diferentes contextos y culturas para hacer accesibles perspectivas y resultados de investigación que puedan aportar información para el pensamiento crítico. Esperamos que el debate siga abierto y se puedan seguir expresando las reflexiones y evidencias que enriquecen el debate.

La industria pornográfica en internet

LLUÍS BALLESTER BRAGE
SANDRA SEDANO COLOM
Universitat de les Illes Balears (UIB)

1.1. Introducción

La industria de la pornografía representa un fenómeno económico, social y cultural de gran tamaño que ha evolucionado significativamente desde la aparición de internet. El sector, caracterizado por una trama compleja y diversificada, abarca desde grandes corporaciones hasta pequeños productores independientes.

Según datos de la organización Internet Watch Foundation (IWF, 2023), el contenido pornográfico en la red constituye un porcentaje significativo del tráfico global de internet, lo que muestra la magnitud de la industria. Como se verá a lo largo de este libro, la industria pornográfica se ha convertido en un gigantesco negocio internacional, en la que la estructura empresarial está dominada por un grupo de grandes compañías que operan sitios web con decenas de millones de seguidores, que gestionan plataformas de *streaming* y ofrecen servicios de suscripción, colonizan otros ámbitos de internet y no entienden de limitaciones de ningún tipo (Tarrant, 2016). Además, completa este entramado un grupo de productoras independientes que trabajan a partir de plataformas de contenido generado por pequeñas y medianas empresas o por personas singulares.

La monetización en este sector se realiza a través de diversos modelos de negocio como los ingresos por publicidad, las suscripciones, las ventas directas de contenido, el famoso *pay per view* y a través de plataformas de seguidores, como la popular-

mente conocida OnlyFans (Rahrovani, Shadnam y Ta, 2022). Además, hay una parte muy importante del contenido que es gratuito, como estrategia comercial para atraer tráfico, y a la vez ofrece opciones de pago para acceder al contenido premium.

La industria pornográfica en internet tiene un gran impacto económico. Se estima que los ingresos globales de la pornografía en línea superan los 15 mil millones de dólares anuales (McKee *et al.*, 2020), lo que demuestra que es un sector al que no le afectan las crisis económicas y que sabe adaptarse a los frecuentes cambios tecnológicos o de consumo. Sin embargo, las normativas, que varían notablemente entre los distintos países, generan un entorno legal complicado para los grandes operadores del sector, ya que se están implementando progresivamente medidas regulatorias más estrictas, así como la creación de tecnología para la verificación de la edad y el consentimiento al acceder a este tipo de contenidos (Cooper *et al.*, 2000; Milano y Ballester, 2023).

La historia reciente de la pornografía ha estado ligada a los avances tecnológicos. Determinados avances tecnológicos de principios del siglo XXI dieron forma a la industria de la pornografía en términos de formas organizativas y modelos de negocio (Berg, 2016; Jones, 2020; Pezzutto, 2019). No cabe duda de que la evolución de la actividad pornográfica en internet ha sido impulsada por avances tecnológicos significativos como la banda ancha, las plataformas de vídeo en *streaming*, las tecnologías de cuarta generación (4G), la inteligencia artificial e incluso las criptomonedas y la ocultación de los medios de pago. Estos desarrollos no solo han transformado la manera en que se produce y se consume el contenido, sino que también han planteado nuevas cuestiones acerca de la privacidad, la seguridad de los datos y el impacto psicológico, social y cultural en los consumidores (Ballester *et al.*, 2023; Owens *et al.*, 2012)

1.2. Objetivos, metodología y justificación

Se pretende estudiar cómo la industria de la pornografía en internet es un sector grande y dinámico, con un sistema empresarial complejo y agresivo, incluyendo modelos de negocio diversificados y un efecto económico considerable que tendrá que

afrontar importantes desafíos legales y éticos, vinculados a los impactos que genera.

Objetivos y método

El objetivo general es analizar la industria de la pornografía en internet desde una perspectiva económica y social, evaluando su estructura empresarial, los modelos de negocio y su impacto económico, social y cultural. También se espera conocer la evolución de la industria en relación con los avances tecnológicos

Este capítulo da cuenta de una revisión narrativa, desde la exploración de la literatura científica en cuanto a la industria de la pornografía y las diferentes perspectivas con las que se enfoca su estudio, las explicaciones multicausales de sus características e impactos, así como las implicaciones de su desarrollo reciente. Para ello se han seleccionado y revisado distintos trabajos relativos al tema escogido a partir de una tarea de filtro previa en distintas bases de datos.

En concreto, se han utilizado las siguientes palabras clave en Scopus: «pornography AND (industry OR business) AND internet». Los resultados han ofrecido 97 documentos. Eliminando todos aquellos documentos con una antigüedad mayor a diez años, reduciendo la búsqueda al período que va de 2015 a 2024, quedan 49. Además, se eliminan los documentos que están publicados en un idioma distinto al inglés o español. Quedan 26 documentos que pueden ser procesados con una excelente relación con los términos clave. Se realizó el mismo proceso en Elsevier; así, tras los criterios de exclusión y añadiendo aquí la repetición de documentos, quedan otros ocho documentos. En total se puede trabajar con 34 documentos identificados, elegidos de fuentes relevantes para el estudio que se plantea. Asimismo, se incorporan otros artículos y referencias documentales que se derivan de estudios y las consultas con otros equipos de investigación.

Justificación

Como podemos inferir a partir de la búsqueda documental, la pornografía es un área de estudio que ha aumentado considerablemente la atención por parte de la comunidad científica. Sin

embargo, hay una ceguera de la industria de la pornografía, ya que sobre este tema concreto la producción es considerablemente reducida. Por una parte, se entiende que es un tema socialmente controvertido. Y todavía está, en cierta medida, considerado como tabú, lo que puede hacer que profesionales de la investigación o instituciones académicas teman ser estigmatizados o recibir críticas por estudiar una industria como la pornográfica (Fleming, Muhr y Shadnam, 2024).

Otras veces, los propios prejuicios personales del personal pueden influir en la aceptación y promoción de estudios sobre este tema, lo cual limita la cantidad y la calidad de la investigación en esta área. Todo esto puede generar una falta de apoyo institucional, es decir, que las agencias de financiación y las instituciones académicas sean reacias a dar su apoyo a las investigaciones sobre pornografía. Además, a menudo las prioridades de las investigaciones están orientadas hacia áreas que son percibidas como más «legítimas» o socialmente aceptables.

También existen desafíos éticos significativos a la hora de investigar sobre la industria de la pornografía, especialmente en términos de consentimiento y protección de los sujetos de estudio, o de obtención de datos fiables y representativos sobre la pornografía y su consumo; al fin y al cabo, se trata de un consumo de naturaleza privada y personal. Esta limitación es aún más considerable cuando se trata de menores de edad.

A pesar de estas barreras, es importante reconocer que la pornografía es un fenómeno de gran relevancia social y cultural, y su estudio puede proporcionar una información importante sobre el comportamiento humano, los usos de la tecnología o la ética.

Además, la industria pornográfica en internet es un sector de cierta relevancia económica, que genera ingresos significativos a nivel global, por lo que parece importante conocer su funcionamiento y, entre otras cosas, porque es una industria que se ha mostrado resiliente a las crisis económicas y que se adapta rápidamente a los cambios tecnológicos y de consumo. Estudiar esto puede proporcionar lecciones aplicables a otros sectores económicos.

Por otro lado, el contenido pornográfico representa una parte significativa del tráfico de internet, lo que indica su vasta difusión y consumo. Analizar su impacto social y cultural puede ayu-

dar a entender cómo afecta a las actitudes y comportamientos de la sociedad.

En este sentido, la manera en la que la pornografía se produce, distribuye y consume refleja en cierta medida cómo cambian las normas sociales a lo largo del tiempo, pues el cambio en esa forma de producir, de distribuir y de consumir pornografía a menudo moldea actitudes hacia la moralidad, la privacidad y las relaciones interpersonales, lo que puede ser otra perspectiva valiosa para estudiar el nuevo desafío emergente que supone regular la estructura de la pornografía en internet en la sociedad contemporánea.

1.3. La industria de la pornografía

La sexualidad es un fenómeno omnipresente, cuyo debate ha sido abordado desde cuestiones morales o religiosas a aspectos científicos o psicológicos, reflejando su importancia central en la vida humana. De hecho, el deseo sexual y las relaciones íntimas son necesidades básicas que trascienden las barreras culturales y temporales. Sin embargo, la expresión y regulación del sexo son increíblemente diversas y están profundamente influenciadas por contextos culturales, históricos y sociales específicos. Si la sexualidad es un complejo fenómeno que incluye una amplia variedad de dimensiones humanas (desde el deseo y el placer, a las normas sociales y culturales, pasando por experiencias y significados, imaginación y fantasías, narración y representación, emociones, sentimientos), el sexo, al menos en la pornografía, podría reducirse a la anatomía y la apariencia externa, la excitación y las prácticas sexuales diversas.

Así, en el siglo XX se producen tres hitos que cambian de una forma permanente la forma en la que se gestiona la sexualidad de las personas y cómo se va generando en torno a ellas una industria altamente profesionalizada.

Por una parte, está la llamada revolución sexual de los años sesenta, que tiene que ver, en parte, con el acceso a anticonceptivos orales, lo que conlleva por vez primera a separar la sexualidad de la fertilidad (Szreter y Fisher, 2011). Parece que esta disociación hizo más común el sexo premarital y, eventualmente, facilitó la sexualidad extramarital (Hakim, 2015). Posiblemente

por primera vez en la historia, el sexo recreativo se volvió mucho más importante que el sexo reproductivo, para personas de todas las edades y en todos los grupos socioeconómicos. Por otra parte, la concienciación sobre el sida puso el sexo en la mesa de debate, lo que hizo que hablar sobre ello fuese algo menos tabú que hasta entonces y que se mejorase la información sobre prácticas y mercados sexuales (Wellings *et al.*, 2006).

Finalmente, a partir de la llegada de internet, hay un cambio de paradigma en la sociabilidad que también afecta a la sexualidad, y especialmente a la industria de la pornografía, que pretende aprovechar la oportunidad de negocio que se abre a partir del cambio. Precisamente, entre los años sesenta y setenta, comienza a desarrollarse también a gran escala la producción y distribución de películas pornográficas. Es decir, la representación del sexo explícito existía desde mucho antes en muchos contextos. Se habla de que la edad de oro del porno es la comprendida entre 1969 y 1984 (Valero, 2022), pero en ese período, la pornografía aún se disfrazaba de erotismo.

Sin embargo, aquel porno de la supuesta «edad de oro» no tiene nada que ver con la gran industria pornográfica de la actualidad, que es un fenómeno ampliamente reconocido (Ballester *et al.*, 2020; McNair, 2013), con gran accesibilidad y muy aceptado en términos generales, de tal manera que hay elementos de la pornografía y de las imágenes pornográficas que están siendo integrados y normalizados dentro de la cultura popular que no se consideran pornografía (en los ámbitos de la moda, los videojuegos, la publicidad, la música, el cine y otros medios de entretenimiento). Es decir, asistimos a una difuminación de las líneas entre lo que se considera contenido pornográfico y no pornográfico, reflejando una mayor permeabilidad de la pornografía en la cultura popular dominante. Este proceso de fragmentación y difuminación se conoce como «pornificación» (Jirasek, Kohe y Hurych, 2013).

Estructura empresarial

Como se ha mencionado previamente, la evolución y el crecimiento de la industria pornográfica en las últimas décadas ha llevado a que se convierta en una industria global de gran tamaño, impulsada en gran parte por la digitalización e internet. La

industria de la pornografía incluye una variedad de empresas conectadas que van desde productoras de contenido sexual explícito (desde pequeñas y medianas empresas a grandes corporaciones) hasta plataformas de distribución en línea. Algunas de las empresas más importantes en este sector incluyen (Morichetta *et al.*, 2021):

- MindGeek, empresa líder, por dimensiones y tráfico, en la industria pornográfica, con marcas como PornHub, RedTube, YouPorn o Brazzers.
- WGCZ Holding, la segunda empresa de la industria pornográfica, matriz de plataformas web como XVideos y XNXX.
- Vivid Entertainment, conocida productora de películas pornográficas, que ha participado en el desarrollo de la industria durante varias décadas.
- Evil Angel, productora de renombre en la industria del entretenimiento para público adulto, conocida por su enfoque en el cine para adultos más explícito y con producciones de alta calidad filmográfica.

Además de estas empresas, existen numerosas productoras independientes y plataformas en línea (Xhamster, Naughty America, Digital Playground, Private y Soloporno, entre muchas otras) que contribuyen al panorama empresarial complejo de la industria pornográfica. Las cifras conocidas son abrumadoras: en el año 2019 (antes de la pandemia), PornHub consiguió 42 mil millones de visitas (PornHub, 2019). Posteriormente, las cifras de negocio en todas las plataformas no han dejado de aumentar.

Sin embargo, como se ha indicado, la polémica constante respecto a la industria pornográfica impide que se tenga información sobre muchas de sus características financieras y estructurales; especialmente, que se conozca el funcionamiento de la propia industria. De hecho, existe una ambigüedad significativa respecto a lo que es o no es pornografía. En este sentido, y a efectos de este trabajo, no nos conformaremos con las definiciones clásicas de la pornografía, como la de McKee *et al.* (2020), que se refieren a imágenes o textos destinados a excitar sexualmente, por lo que la industria pornográfica sería aquella que produce, distribuye, comercia y consume estos textos o imágenes. La definición que caracteriza mejor la pornografía *mains-*

tream es la siguiente: la pornografía es la producción y distribución de imágenes sobre actos sexuales, o contenidos sexualmente explícitos, cargada de violencia simbólica, emocional y física mayoritariamente contra la mujer, cuya finalidad es captar la atención (conseguir más tiempo en internet) mediante la violencia o la excitación sexual (Ballester *et al.*, 2018, 2020).

Determinar el tamaño exacto de la industria y sus ingresos también parece complicado, a juzgar por la bibliografía consultada (Fleming *et al.*, 2024), debido a su naturaleza secreta, privada y con implicaciones negativas (denuncias por explotación sexual, distribución de imágenes de menores, accesos a edades reducidas, adicción, etc.) (Ballester *et al.*, 2023; Cobo, 2020; Mecham *et al.*, 2021). Las cifras son difíciles de obtener y ello se agrava por la piratería y la opacidad de las redes de productores. La cifra que se suele mencionar siempre al hablar de esta industria es la de que el porno genera 10 mil millones de dólares anuales en Estados Unidos (Benes, 2018; Voss, 2015) y que, dentro de ese mercado, en California se produce alrededor del 90% del contenido pornográfico del país (Gilkerson, 2021).

La industria pornográfica puede abordarse, como cualquier otra industria de consecuencias dudosas o negativas, en un entorno corporativo que incluye partes más visibles y otras profundamente ocultas (Schieber, 2019). Existe una dudosa división entre los *insiders* (aquellos implicados en la industria) y los *outsiders* (los que no lo están), acentuada por una naturaleza clandestina en el proceso de consumo (Fleming *et al.*, 2024). Es decir, los consumidores tienen poca visibilidad sobre los procesos económicos y organizativos, pues se ocultan las relaciones de producción; además, hay medios culturales diversos, con intereses en la industria (*insiders*) que no van a declarar su implicación, pero la defenderán claramente (inversores, servidores de internet, captadores o managers, periodistas con acceso a los productos *premium*, agentes de publicidad, etc.) (Mcvey *et al.*, 2021). La bibliografía también demuestra que los *insiders* no son un grupo homogéneo y que existen jerarquías de poder y control, con frecuentes casos de precariedad y explotación, misoginia y violencia sexual dentro de las culturas de producción pornográfica (Tarrant, 2016), incluyendo posiciones de clase radicalmente diferentes, por ejemplo, entre los inversores y gerentes de empresas, por una parte, y personas explotadas o empleadas (actores,

iluminación, cámaras, escenografía, etc.), por otra (Kopp, 2020; Mcvey *et al.*, 2021; Webber, 2024), situación mostrada claramente por Mabel Lozano en su investigación sobre la explotación en el mundo de la pornografía (2020). En cualquier caso, la trama de intereses que ha promovido una industria millonaria se mantiene oculta, aunque se exprese en el debate cultural y político en relación con la industria, intentando ocultar la dimensión empresarial (ceguera de la industria) y reconvertir el debate en una cuestión de libertades (dejad que el mercado actúe).

La gran concentración de capital que implica sugiere que la industria global de la pornografía debe ser considerada como parte de un complejo industrial más amplio, vinculado a diversas organizaciones características del capitalismo y su influencia en la economía internacional, como, por ejemplo, el sector financiero y de medios de comunicación que apoyan la industria (Berg, 2021; Fleming *et al.*, 2024; Vucci, 2019).

La industria pornográfica ha sido tradicionalmente criticada por su representación limitada y estereotipada de las relaciones sexuales. Aunque en los últimos años ha habido un cambio significativo hacia una mayor diversificación del contenido para captar nuevos públicos y se ha incorporado una mayor pluralidad en términos de orientación sexual y tipos de cuerpo (Dawson, 2020; Kvaem *et al.*, 2015), no se han podido superar los viejos estereotipos del porno *mainstream* y ha aumentado la presencia de violencia sexual explícita (Alario, 2021; Lubben, 2023) con impactos diversos (Foubert *et al.*, 2029).

Tipos de productos

La industria pornográfica es vasta y diversa y se adapta constantemente a las nuevas tecnologías y a las nuevas demandas del mercado. A partir del conocimiento de la tipología de productos que ofrece, podemos entender su magnitud, y también podemos entender cómo la virtualidad ha transformado la industria ofreciendo experiencias más personalizadas, inmersivas e interactivas que van más allá de los medios o productos tradicionales. Estos «nuevos» productos no solo amplían las posibilidades de oferta sexual, sino que también plantean nuevos desafíos y preguntas éticas en torno al uso de la tecnología para la explotación sexual y el consumo de «contenido adulto».

Los vídeos pornográficos son el contenido más consumido y distribuido, especialmente gracias a la renovación tecnológica de los últimos veinte años. En este sentido, aunque no ha cambiado el producto, ha cambiado mucho el formato a través del que estos se consumen (Sun *et al.*, 2016):

- *Streaming* en línea: la mayoría de los vídeos pornográficos están disponibles para ser transmitidos en línea a través de sitios web especializados. Las personas usuarias pueden acceder al contenido de forma instantánea sin necesidad de descargarlo previamente. Los ejemplos más populares de estos sitios podrían ser actualmente en España: PornHub, Xvideos, Xhamster o YouPorn.
- Plataformas de descarga: además del *streaming*, algunos sitios permiten descargar vídeos pornográficos para verlos sin conexión o guardarlos en sus dispositivos personales.
- Desarrollo y extensión del *torrenting*: se trata de un protocolo para compartir archivos, basado en la tecnología *peer-to-peer* (P2P). Permite a un gran número de usuarios conectarse y compartir contenido sin depender de una única fuente para las descargas. Los *torrents* son tan populares que se estima que el 3,35 % de todo el tráfico de internet lo maneja BitTorrent. Las redes privadas virtuales (VPN) son herramientas esenciales para los *torrents*.
- Plataformas para socios: existen sitios web donde los usuarios pagan una tarifa de membresía para acceder a contenido exclusivo y de alta calidad (Carroll *et al.*, 2008). Estos sitios pueden ofrecer funciones adicionales como descargas ilimitadas, acceso a vídeos en 4K o contenido VR.
- Redes sociales y plataformas: a pesar de las restricciones y políticas, en las redes sociales y otras plataformas similares, como Reddit o YouTube, puede compartirse contenido pornográfico desde hace años (Daneback, Cooper y Månsson, 2005), lo que agrava el fenómeno con las redes sociales orientadas a la distribución de imágenes (Instagram o TikTok), como se verá en capítulos posteriores.
- Plataformas de *camming* y webcams en vivo: otra forma de consumir contenido pornográfico en tiempo real son las sesiones de webcam o los chats en vivo, donde se puede interactuar directamente.

- Canales de televisión para audiencia adulta: en muchos países existen canales de televisión por cable o satélite dedicados en exclusiva al contenido para personas adultas.

Como se ha mencionado, la mayoría del consumo de vídeos pornográficos se realiza a través de plataformas digitales y en línea, donde el *streaming* y las descargas son los métodos predominantes. Los canales de televisión para público adulto y los formatos físicos como DVD siguen existiendo, pero han visto reducida su relevancia con el avance de las tecnologías digitales y el acceso a internet de alta velocidad.

La oferta se puede estructurar no solo a partir de los medios de distribución y acceso, sino también a partir de la configuración del propio producto. Dicha configuración puede presentarse a partir de las alternativas básicas (Roszak, 2021):

- Pornografía gratuita o de pago: la mayoría de los vídeos pornográficos están disponibles, a través de plataformas web, en formatos gratuitos de corta duración (desde menos de un minuto hasta diez o doce minutos), cada vez más personas ven pornografía y cada vez menos pagan por ella. La distinción entre pornografía gratuita y de pago es una de las claves de la expansión del mercado pornográfico. Este formato, desarrollado e impuesto especialmente por MindGeek, fue adoptado por todas las grandes plataformas para no perder mercado. La gratuidad tiene varios efectos, pero uno de los más destacados es la ampliación del público que accede a la pornografía a cualquier edad. Otra gran consecuencia es que el mercado pornográfico existe tanto como mercado de masas, mayoritariamente gratuito, así como mercado «de nicho» para quien paga los accesos a un producto especial, sea *prémium* o sea de un submercado concreto (BDSM, «porno feminista», etc.).
- Pornografía *mainstream* o *prémium*: inicialmente, la pornografía gratuita (identificable con la *mainstream*) cumplía una función de captación y propaganda, pero, con el apoyo de la publicidad, se ha convertido en el mercado dominante. En las grandes plataformas, su catálogo gratuito no deja de crecer; no se retira nunca ninguna filmación, pero ha de haber producto nuevo constantemente. El dinamismo pornográfico todavía depende de la renovación constante de contenidos. Sin

embargo, la oferta gratuita permite ver películas cortas que muestran escenas completas directas, sin retórica narrativa, en el sentido de que empiezan inmediatamente con una erección y acaban con la eyaculación, conteniendo la totalidad del acto sexual que se muestre. Se reservan las filmaciones de mayor capacidad de atracción y productos especiales para la oferta de pago.

- Pornografía *amateur* o profesional: esta falsa distinción permite a la industria pornográfica, a las plataformas de distribución y a los consumidores del mercado del porno jugar tanto con la progresiva confusión entre el cine pornográfico *amateur* y profesional, como con la coartada de la diferenciación de estas categorías. Es indudable que se ha producido una expansión del porno *amateur* y de bajo presupuesto (Wilkinson, 2017), filmado por personas diversas en sus hogares, centros educativos, etc. (*user-generated content* en inglés) (UGC), junto con el robo de filmaciones inicialmente de *sexting*, gracias al auge de internet y las cámaras digitales. La pornografía profesional toma prestados del mundo *amateur* un cierto número de códigos: situaciones inesperadas (falsa espontaneidad), el entusiasmo siempre renovado del principiante (mostrar sorpresa, por ejemplo), hasta, en ocasiones, la poca preparación de las filmaciones. Al mismo tiempo, las personas mostradas con más éxito en el porno aficionado (frecuencias de visualización) se están «profesionalizando», al aparecer con roles diferentes, en situaciones diversas y en múltiples ocasiones, porque en realidad el objetivo de la industria es reclutar constantemente gente nueva. La «frescura» se mide por la reducida presencia en las filmaciones pornográficas, a pesar de dominar los códigos de sumisión característicos de la pornografía profesional (disponibilidad a hacer cualquier cosa, con cualquiera y en cualquier momento). Simplificando, puede categorizarse como *amateur* una filmación defectuosa tanto como una filmación en la que se representa un acto de violencia sexual en el que la mujer no sabía lo que iban a hacer con ella. Por lo tanto, no existe una división conceptual sostenible entre las categorías *amateur* y profesional, sino que más bien forman dos tendencias que se oponen falsamente.
- Pornografía suave (*soft*) o dura (*hard*): estas corresponden más bien a dos estrategias comerciales distintas, complemen-

tarias porque apuntan a objetivos definidos por la negación: los aficionados al *hard* se burlan de la clientela del porno *soft*. En cualquier caso, la propia dinámica de consumo provoca que sea casi imposible mantenerse en el consumo de *soft*. Su dinámica interna facilita la presencia creciente de violencia: siempre se acaba buscando algo más fuerte, más duro, para superar la habituación y el aburrimiento que produce al consumidor habitual la narrativa simplificada del porno. Es un negocio que vive de captar la atención del público; por lo tanto, debe producir filmaciones cada vez más violentas, erotizando la violencia sexual y normalizando actos sexuales que las mujeres pueden encontrar dolorosos (Alario, 2021; Harrison y Ollis, 2015).

- Pornografía legal e ilegal: el terreno aquí es difícil de marcar con precisión. La promoción de la pornografía legal tiene algo de hipócrita, en la medida en que la mercancía pornográfica se nutre de la transgresión de los límites y busca simbolizar esa transgresión. La pornografía online se beneficia de las prohibiciones impuestas por la televisión (zoofilia, escatofilia, violencia física o BDSM, entre otras) y se presenta así, como un espacio en la frontera entre la legalidad y la ilegalidad. Pero esta porosidad, esta conexión entre la pornografía legal y la ilegal se vuelve aún más evidente cuando se trata de dos contenidos específicos: participantes muy jóvenes (adolescentes) y las violaciones escenificadas. La producción pornográfica, por regla general, no necesita asegurar el consentimiento reflexivo de todas las personas implicadas, sino que exige que todas participen «encantadas»: se hace una representación del consentimiento basada en que todas ríen y parecen participar decididamente. La pornografía online se ha permitido siempre mostrar actos sexuales parcialmente forzados, representar la violación. Los vídeos, de hecho, a veces se ofrecen como escenas de violación, ya sea por la categoría genérica en la que se incluyen o por los títulos concretos de las filmaciones, destinados a atraer al «cliente». La fantasía de la transgresión sistemática alimenta el deseo de producir situaciones que «libremente» simulen la ilegalidad; y este simbolismo es tanto más eficaz en cuanto que nunca se puede detectar con certeza, a partir de las imágenes, si hubo o no consentimiento. La misma confusión existe entre la categoría

legal de adolescentes (*teen, barely* 18) y la mal llamada «pornografía infantil». Las chicas muy jóvenes están sobrerrepresentadas en la pornografía en internet, aunque también se encuentran etiquetas similares en la pornografía gay. A veces, se especifica que son «apenas legales» o que son «simplemente adolescentes» (y, por tanto, no adultos); se muestran con ropa, complementos y entornos infantilizantes. La pornografía en internet representa con mucha frecuencia a las mujeres jóvenes como niñas, del mismo modo que a cierta «pornografía infantil» le gusta hacer que sus modelos adopten conductas adultas (aceptación de cualquier práctica); además, el uso de términos (en títulos, etiquetas o menús) como *apenas legal, jibait* o *dulces* acentúa, infantiliza y normaliza el deseo sexual por niñas y adolescentes, claramente menores de edad (Fradd, 2017). En este contexto de separación borrosa de lo legal y lo ilegal, también se valora mucho la temática de la primera experiencia, presentada como acceso forzado individual o en grupo, como compra o como un acceso facilitado por el supuesto padre o madre.

Estas y otras tendencias, como el porno animado 3D o el uso de inteligencia artificial, permiten resumir el turbio dinamismo de la producción pornográfica, sin perder de vista que la pornografía es «un producto audiovisual cuya forma y contenido están enteramente determinados por la lógica económica; no es una obra de arte, ni siquiera un objeto cultural, sino como mucho una mercancía» (Marcolini, 2019, p. 179).

Dimensiones y funcionamiento del negocio

La industria pornográfica es diversa y se adapta con facilidad, por lo que continúa evolucionando con la tecnología y la propia sociedad, buscando siempre nuevas formas de atraer y retener a su audiencia. En cualquier caso, el conjunto de la industria pornográfica genera ingresos a través de diversas fuentes, que incluyen:

- Venta de contenido: las productoras de pornografía venden sus producciones a distribuidores, plataformas en línea y tiendas físicas, generando ganancias por la venta de soportes físicos –en claro retroceso–, descargas digitales y otros formatos.

- Publicidad: las plataformas en línea de pornografía suelen generar ingresos a través de la publicidad, mostrando anuncios a los visitantes y consumidores de sus sitios web. Una parte considerable de dicha publicidad es de la industria de la prostitución.
- Venta de los datos personales de sus clientes y visitantes: aunque este tipo de negocio sea ilegal, los datos acumulados por visitas realizadas, pagos, definición de preferencias para personalizar los menús, etc., son vendidos y comprados por otras industrias pornográficas, de prostitución o por agencias que trabajan en *marketing* de diversos tipos.
- Suscripciones y membresías: muchos sitios web de pornografía ofrecen suscripciones, las cuales dan acceso a contenido exclusivo, transmisiones en vivo y otras características *prémium*.
- Modelaje y actuación: las personas participantes en la industria pornográfica pueden generar ingresos a través de contratos con productoras, apariciones en convenciones y eventos, así como a través de contenido personalizado para fans.

Estas son solo algunas de las fuentes principales de ingresos para la industria pornográfica, que ha sabido adaptarse a los cambios tecnológicos y los nuevos mercados, legales o no, para mantener su rentabilidad. Además, esta industria está relacionada con una amplia gama de empresas y sectores, tanto directa como indirectamente. Algunas de las relaciones empresariales incluyen:

- Tecnología y medios: empresas de tecnología y medios, como proveedores de servicios de internet, plataformas de transmisión en línea, empresas de publicidad y proveedores de contenido digital, tienen vínculos significativos con la industria del porno debido a la distribución y consumo de contenido en línea.
- Comercio minorista: tiendas especializadas en productos sexuales, así como minoristas en línea que venden juguetes sexuales y otros artículos relacionados con el entretenimiento para personas adultas mantienen relaciones comerciales con la industria del porno.
- Empresas del sistema prostitucional: la industria de la explotación sexual a menudo se superpone con la industria de la

pornografía, incluyendo webs de ofertas de prostitución, clubs, eventos especiales y hoteles.

- Empresas de citas que garantizan encuentros sexuales.

Estas son solo algunas de las áreas empresariales que tienen relaciones con la industria del porno, lo que ilustra su impacto en una variedad de sectores comerciales. Una de las nuevas formas de atraer o retener audiencia es a través de la realidad virtual (en adelante, VR). La VR ha tenido un impacto significativo en diversas industrias, incluida la pornográfica. La capacidad de crear contenido inmersivo ha revolucionado la manera en que las personas que consumen interactúan con este tipo de material. La VR permite a usuarios y usuarias experimentar el contenido pornográfico de una manera más realista e inmersiva. Utilizando visores de VR, los espectadores pueden sentir que están «dentro» de la escena, lo que crea una experiencia más intensa y personal (Elsey *et al.*, 2019).

Además del realismo, la VR permite la interactividad. Se pueden elegir diferentes ángulos de cámara y, en algunos casos, interactuar con los actores virtuales. Esta capacidad de personalizar la experiencia contribuye a una mayor satisfacción para quien interactúa (Kuan *et al.*, 2022).

La VR ha abierto nuevas oportunidades de mercado dentro de la industria pornográfica. Ha atraído a una base de consumidores que busca experiencias más avanzadas tecnológicamente y ha permitido a las productoras explorar nuevos modelos de negocio, como suscripciones *prémium* para contenido VR (Woodford, 2021).

Otro de los fenómenos que han transformado significativamente el sector de la pornografía es el aumento del contenido creado por las mismas personas usuarias (*user-generated content* en inglés) (UGC), que es el contenido creado y subido a plataformas por las propias personas usuarias –no por productoras profesionales, por tanto, en cierta manera *outsiders*–, y el contenido *amateur*, que se trata de material producido por personas que no son profesionales de la industria, que, como se ha dicho antes, a menudo se ha grabado en entornos domésticos o se ha robado, habiendo sido realizado sin equipos profesionales.

La democratización de la tecnología ha sido un factor clave en el aumento del contenido *amateur*. Los *smartphones* con cámaras de

alta calidad permiten a cualquier persona grabar y producir contenido audiovisual sin necesidad de equipos profesionales (Ashton *et al*, 2019). Además, las herramientas de edición accesibles y fáciles de usar han facilitado la creación y la mejora del contenido.

Plataformas como OnlyFans, ManyVids y PornHub han sido cruciales para la distribución del contenido *amateur*. Estas plataformas permiten a los creadores subir y monetizar su contenido directamente o con managers más o menos ocultos, proporcionando una vía supuestamente directa para llegar a las personas consumidoras (Rahrovani, Shadnam y Ta, 2022).

Las personas que consumen actualmentete valoran la autenticidad y la conexión directa con los creadores. El contenido *amateur*, real o falso, a menudo se ha visto como más realista y auténtico, y satisface la demanda *voyeur*, basada en extender la pornificación a todas las personas del entorno real del sujeto que consume. Además, la posibilidad de interactuar directamente con las creadoras y solicitar contenido personalizado ha aumentado la demanda de UGC.

Otro formato que ha transformado significativamente la dinámica de producción y consumo de contenido pornográfico son las plataformas de seguidores que pagan por ver otro tipo de «producto» más directo, como OnlyFans. Estas plataformas permiten a los *performers*, o creadoras de contenido, «vender» directamente a sus seguidores, eliminando los intermediarios tradicionales de la industria del porno y volver a un modelo de monetización mediado por *managers* más cercanos, de proxenetas del siglo XXI, aunque también coexista esa opción con la venta directa, al menos por un tiempo (Lozic, 2023).

Una de las principales novedades de OnlyFans es que personaliza el servicio, borrando las fronteras clásicas de la industria del sexo, las fronteras entre *amateur* y profesional de las que se ha hablado antes. Los suscriptores pueden sentirse como si tuvieran una pareja virtual, por ejemplo, aunque todo sea una ilusión, una modalidad de explotación sexual que elimina los signos de la misma explotación. De hecho, es un servicio en el que se juega mucho con la fantasía, lo que se incrementan las conexiones digitales, en detrimento de las relaciones humanas reales, contribuyendo a aumentar la sensación de alienación (Williams, 2023).

La industria de transmisión en vivo a través de cámaras web se ha convertido en una industria multimillonaria (Sandres *et*

al., 2018). El crecimiento de OnlyFans aprovechó la popularidad creciente del supuesto «capital erótico» y su monetización, generado por la industria de la pornografía, permitiendo a los creadores y *managers* (proxenetas del siglo XXI) controlar las imágenes sin el riesgo de que la plataforma lo elimine por moderación de contenido (Marston, 2020).

El *webcaming* ha expandido digitalmente la explotación sexual (Henry y Panteá, 2017). Como se ha dicho anteriormente, la transformación digital se ha acelerado tanto, especialmente durante la pandemia, que perjudicó a muchas industrias de servicios, mientras que la industria del porno se fue adaptando rápidamente (Martínez y Dilani, 2020).

Plataformas como OnlyFans, Chaturbate y LiveJasmin utilizan diversos modelos de negocio para monetizar el contenido de sus creadores, como el pago por minuto, en el que los usuarios ingresan en salas privadas y pagan una tarifa fija por cada minuto de transmisión en vivo (Van Doom y Velthuis, 2018).

Otra forma popular de monetización es el modelo de propinas, donde los espectadores pueden enviar propinas (denominadas *tokens*) a las personas creadoras durante sus transmisiones en vivo (Sanders, Connelly y King, 2016).

OnlyFans es conocido por su modelo de suscripción mensual. Es decir, se paga una tarifa mensual para acceder al contenido exclusivo de las personas creadoras. Además, estas pueden establecer sus propias tarifas y ofrecer contenido adicional por una tarifa añadida (Thusi, 2021). Además de las suscripciones, muchas creadoras venden contenido adicional como fotos, vídeos personalizados y mensajes privados. Este modelo permite a diversificar ingresos y ofrecer experiencias más personalizadas a sus seguidores (Jones, 2015).

En definitiva, las plataformas de suscripción como OnlyFans y sitios de cámaras web han democratizado la producción y distribución de contenido pornográfico, permitiendo a más personas crear y consumir contenido que reflejen sus propios deseos y realidades (Anciaux, 2019).

Conexiones con otras «industrias»

La industria pornográfica no opera aisladamente; tiene conexiones con otras industrias éticamente dudosas, perpetuando pro-

blemas sociales éticos a través de sus prácticas y conexiones. La pornografía y la prostitución están relacionadas, y lo hacen de una manera compleja y multifacética, pues la pornografía puede influir en la demanda de prostitución, además de que ambas industrias a menudo operan en redes que facilitan el tráfico y la explotación sexual. En un capítulo posterior del libro se trata a fondo esta conexión.

Hay evidencias de que la pornografía está vinculada a la trata de personas, pues muchas víctimas son forzadas a participar en la producción de material pornográfico (Dworkin, 2009) posteriormente distribuido en línea, lo que genera un círculo de explotación y abuso del que es muy difícil escapar, por lo que se puede considerar una forma de publicidad para el sistema prostitucional (Hughes, 2000).

La exposición a la pornografía puede normalizar la prostitución, creando una percepción errónea de que la compra de «servicios sexuales» es aceptable y común (MacKinnon, 2011). Por otra parte, la desensibilización al contenido sexual explícito puede llevar a comportamientos más arriesgados y a la búsqueda de experiencias sexuales más extremas (Bridges *et al.*, 2010) al crear fantasías que algunos consumidores buscan materializar en sus relaciones íntimas y a través de encuentros reales (Farley, 2023).

Asimismo, el negocio de la pornografía está vinculado al tráfico de drogas, siendo su consumo común en la industria, tanto para manejar el estrés como para mejorar el rendimiento (Núñez y Espinoza, 2017). En muchas ocasiones, las ganancias de la industria pornográfica son utilizadas para financiar el tráfico de drogas o para blanquear los beneficios obtenidos del narcotráfico (Farley, 2023).

Además, la industria pornográfica a menudo se asocia con tácticas de publicidad engañosa y fraude, incluyendo *pop-ups*, *malware* y *spam*, que pueden engañar a las personas usuarias y comprometer su seguridad. Estas prácticas no solo ponen en riesgo su seguridad, sino que también socavan la confianza en las plataformas digitales y contribuyen a una mayor incidencia de ciberdelitos (Kabra y Gori, 2023).

Los *pop-ups* son ventanas emergentes que aparecen sin consentimiento explícito. Son una de las tácticas más comunes utilizadas por los sitios web pornográficos para atraer tráfico y generar ingresos publicitarios (Edelman, 2009).

Además, la industria pornográfica en línea es una puerta de entrada para el *malware* y los virus. Al clicar en anuncios o enlaces en sitios pornográficos, muchas veces se descargan involuntariamente software malicioso que puede robar información personal (financiera, contraseñas, etc.), dañar el sistema operativo de sus dispositivos o incluso ser extorsionados a través de *ransomware* (Brenner, 2010).

Otra práctica muy común vinculada a la pornografía es la publicidad falsa, o las ofertas engañosas. Los sitios pornográficos a menudo anuncian contenido gratuito, o de bajo costo, que en realidad no está disponible sin pagar una tarifa adicional. Estas ofertas engañosas pueden incluir la promesa de acceso a contenido exclusivo o servicios *prémium*, que después de pagar, resultan ser falsos o de menor calidad de lo prometido. Es decir, existe una falta de transparencia en la publicidad que puede llevar a un gasto de dinero en servicios que no cumplen con las expectativas; se crea, así, desconfianza a nivel individual, y también tiene un impacto más amplio en la confianza en el comercio electrónico y las plataformas digitales.

Por último, el juego y las apuestas. Los sitios web de apuestas a menudo tienen vínculos con contenido pornográfico, utilizan la pornografía para atraer tráfico a los sitios de apuestas desde que la pornografía consiguió estar presente en los dispositivos móviles de la mayoría de la población (King, Delfabbro y Griffiths, 2010). Tanto la pornografía como el juego pueden ser adictivos, y las plataformas en línea para ambos a menudo utilizan técnicas similares para mantener a las personas usuarias enganchadas (Griffiths, 2012).

Problemas legales. Implicaciones de la producción, distribución y consumo de pornografía

A continuación, vamos a detenernos en la amplia gama de problemas legales y éticos que afronta la industria pornográfica y que afectan tanto a las empresas de producción y distribución como a las personas que consumen contenido.

Explotación laboral y consentimiento

La explotación laboral en la industria pornográfica es un problema significativo que afecta a personas que participan en la pro-

ducción de contenido, pues en la mayoría de los casos trabajan en condiciones difíciles y peligrosas. La falta de regulación y supervisión en la industria contribuye a que hablemos casi siempre de trabajos precarios. Con frecuencia, se trabaja sin contrato formal, o con contratos que no proporcionan seguridad laboral ni otros beneficios, lo que los hace vulnerables a los abusos laborales o a poder negociar cualquier mejora (Smith y Attwood, 2014).

Además, otra forma de explotación laboral muy común en la industria pornográfica es la explotación económica, y es que la parte que se recibe a menudo es desproporcionadamente pequeña de las altísimas ganancias generadas por su trabajo; las productoras, distribuidoras y las plataformas en línea suelen retener la mayor parte de las ganancias (Tarrant, 2016). A esta situación hay que añadir la falta de ingresos estables y la ausencia de beneficios como el seguro de salud o un plan de pensiones.

Vinculado a la explotación laboral, se presenta la cuestión del consentimiento, uno de los temas centrales y más problemáticos dentro de la industria pornográfica y que más aristas éticas conlleva. Las personas que se enfrentan a dificultades financieras pueden sentirse presionadas a participar en la pornografía como una forma de sustento, lo que cuestiona la autenticidad de su consentimiento. Esta presión económica lleva a situaciones donde las decisiones no son completamente libres o voluntarias (Alario, 2021).

El consentimiento debe ser informado y continuo. Informado significa que las personas deben entender completamente las implicaciones de su participación en la pornografía. Esto incluye el conocimiento sobre cómo se utilizará el material, los posibles riesgos para su privacidad y reputación, y las consecuencias a largo plazo (Smith, Kolokotroni y Turner-Moore, 2021). Continuo, porque una persona debe poder retirar su consentimiento en cualquier momento durante la producción, sin sentirse presionada, manipulada ni forzada a participar o continuar con la grabación (Santaemilia, 2015).

Entre las principales preocupaciones de las personas que aparecen en las filmaciones está su privacidad, que es frecuentemente violada, con consecuencias a largo plazo para sus vidas personales y profesionales, la falta de acceso a una atención médica adecuada, la exposición a enfermedades de transmisión sexual,

la presión para realizar actos sexuales sin protección (Weitzer, 2011), además de la posibilidad de enfrentarse a abuso verbal, emocional y físico en los rodajes (Scoular *et al.*, 2023).

Material ilegal y normativas internacionales

Otro de los problemas más graves relacionados con el consentimiento es la participación de menores y el tráfico sexual. Aunque la participación de la infancia y la adolescencia en la pornografía es ilegal, hay casos documentados que son obligados a participar en la pornografía a través de la coerción o falsificando documentación (Wen *et al.*, 2020). La distribución de pornografía realizada con menores de edad («pornografía infantil», según el Código penal vigente), en realidad, la explotación sexual de la infancia y adolescencia (ESIA) es un delito grave y un problema constante que afecta tanto a las víctimas como a los consumidores (Beckerman, 2007; Benavente *et al.*, 2022; Milano y Ballester, 2023).

Asimismo, las leyes que regulan la pornografía varían significativamente entre países, creando desafíos en la aplicación de la ley y la protección de los derechos humanos. Por ejemplo, en Estados Unidos, la industria pornográfica está regulada principalmente a nivel estatal, y aunque existen leyes federales que prohíben la participación de menores, la aplicación de estas leyes es complicada debido a la naturaleza global de la distribución digital.

En contraste, países europeos como Alemania y Países Bajos tienen regulaciones más estrictas que incluyen licencias obligatorias y requisitos de salud para las mujeres y hombres que aparecen en las imágenes, lo que proporciona una mayor protección contra la explotación y el abuso. Sin embargo, la globalización de internet y la distribución de contenido digital hacen que sea difícil garantizar que las leyes locales se apliquen de manera efectiva en el ámbito internacional (Thurman y Obster, 2021).

Efectos psicológicos y sociales

El consumo de pornografía puede tener efectos psicológicos adversos como la reducción de la empatía, la creación de expectativas irreales en las relaciones sexuales, la adicción y la desensibilización a la violencia sexual (Ballester, Dosil, *et al.*, 2023; Villena, 2023).

Respecto a la adicción a la pornografía, se trata de un fenómeno ampliamente estudiado y reconocido en la literatura científica, que puede manifestarse de manera similar a otras adicciones comportamentales, como el juego, y puede tener consecuencias graves para la salud mental y el bienestar general de una persona (Hilton y Watts, 2021).

La adicción a la pornografía puede explicarse a través de la neurociencia del placer y la recompensa. El consumo activa los mismos circuitos de recompensa en el cerebro que otras adicciones, liberando dopamina, un neurotransmisor asociado con el placer. Con el tiempo, el cerebro desarrolla tolerancia, requiriendo más estímulo para alcanzar el mismo nivel de satisfacción, lo que puede llevar a un consumo compulsivo (Voon, 2014).

Además, el consumo problemático de pornografía conlleva una serie de síntomas psicológicos, incluyendo la ansiedad, depresión o disminución en las relaciones íntimas. Los individuos suelen experimentar sentimientos de culpa y vergüenza (Kraus, 2016).

Asimismo, hay evidencias científicas de que el consumo de pornografía, especialmente aquella que incluye contenido violento o degradante, implica la desensibilización a la violencia sexual, es decir, a la reducción de la respuesta emocional a la violencia y la normalización de comportamientos violentos, así como a aumentar la aceptación de mitos sobre la violación (Mestre-Bach, Villena-Moya y Chiclana-Actis, 2024).

Otra de las consecuencias sociales y culturales de la pornografía *mainstream* tiene que ver con la representación de las relaciones entre grupos étnicos. Hensmans (2024) presenta una genealogía única del género de pornografía interracial estadounidense, analizando su evolución entre 1916 y 2022; su trabajo muestra esta variante popular de la industria del porno en el marco de las problemáticas, violentas e injustas relaciones raciales de la América contemporánea.

Evolución de la actividad: colonización de videojuegos, redes sociales, aplicaciones...

Como se ha señalado a lo largo de este trabajo, la industria pornográfica ha experimentado una notable evolución en las últimas décadas, adaptándose a los avances tecnológicos y a los

cambios en el consumo de internet. Este sector ha penetrado en diversas plataformas digitales, incluidas las redes sociales, aplicaciones móviles y videojuegos. A ese proceso lo denominamos «colonización de internet». La noción de colonización pornográfica en el entorno de las aplicaciones de internet (redes sociales, videojuegos y aplicaciones de comunicación instantánea, entre otras) alude a la introducción y difusión de contenido de naturaleza pornográfica en aplicaciones orientadas a la interacción social.

Esta colonización, la introducción de contenido de índole pornográfico, puede implicar repercusiones desfavorables en la vivencia de la sexualidad de las personas usuarias, impactando su bienestar emocional, alterando la percepción de relaciones interpersonales y las expectativas sexuales (Ballester *et al.*, 2023), como se verá más adelante en otros capítulos del libro. Adicionalmente, el concepto de «riesgo por contacto» en esta esfera engloba la captación de personas para la industria de la pornografía o la explotación sexual, incluyendo la promoción de la autoelaboración de material de carácter pornográfico y la instigación a la creación de imágenes explícitas y otras prácticas similares. Estas iniciativas suelen ser estimuladas por incentivos económicos, aun cuando no se encuentren exclusivamente restringidas a dicho factor motivacional.

La industria pornográfica ha encontrado un nicho muy significativo en estos entornos para captar gente muy joven, por ejemplo, a partir de los videojuegos. Los juegos en línea para adolescentes, jóvenes y personas adultas han aumentado considerablemente, ofreciendo contenido explícito y experiencias interactivas que van más allá de la visualización pasiva. Este fenómeno incluye también *mods* y contenidos creados por personas usuarias que agregan elementos pornográficos a juegos convencionales (Atkinson y Rodgers, 2015).

Además, plataformas de distribución digital como Steam han comenzado a permitir la venta de estos juegos, lo que ha ampliado el acceso y la viabilidad comercial de estos títulos (Kain, 2018). Los desarrolladores han adoptado varios modelos de negocio, incluyendo la venta directa, suscripciones y microtransacciones. Algunos juegos permiten la personalización de personajes y situaciones sexuales a través de compras dentro del juego, lo que genera ingresos continuos. Además, las plataformas de

microfinanciación han permitido que los desarrolladores obtengan financiación directamente de los consumidores interesados en contenido para adultos, lo cual ha reducido la dependencia de inversores tradicionales (Johnson y Meadow, 2019).

La pornografía en los videojuegos tiene un impacto significativo en la sociedad y en la cultura. Para algunos autores y autoras, esto ha permitido la normalización del acceso a la pornografía entre menores de edad, así como la presencia de expectativas sexuales parcialmente distorsionadas, al proporcionar un medio para la expresión de fantasías sexuales que pueden ser difíciles o imposibles de realizar en la vida real, así como un medio para erotizar la violencia sexual (Hoffin y Lee-Treweek, 2020). Esto puede tener efectos de diversos tipos, los cuales serán explorados en un capítulo monográfico de este mismo libro.

Otros autores, en cambio, están más preocupados por el impacto de la representación de género y la perpetuación de estereotipos dañinos que generan los videojuegos. La cosificación de personajes femeninos y la representación de actos sexuales sin consentimiento explícito o directamente violentos pueden reforzar actitudes negativas hacia las mujeres y la sexualidad (Díez y Terrón, 2014). Además, la exposición a contenido sexual explícito en los videojuegos influye en las expectativas sexuales y comportamientos de los y las jóvenes, quienes constituyen una parte significativa de la audiencia de videojuegos. Los desarrolladores deben equilibrar la libertad creativa con la responsabilidad social, asegurando que su contenido no perpetúe daños ni refuerce actitudes negativas.

También se debe señalar que la regulación de la pornografía en los videojuegos presenta desafíos significativos. Las leyes varían considerablemente entre países, lo que complica la creación de un marco regulatorio coherente a nivel global. En muchos lugares, la venta y distribución de videojuegos con contenido sexual explícito está sujeta a restricciones estrictas, y las plataformas digitales deben navegar un complejo entorno legal para evitar sanciones (Wolak, Finkelhor y Mitchell, 2011).

Por otra parte, las redes sociales y las plataformas de *streaming* se han convertido en herramientas clave para la distribución de contenido pornográfico. Sitios como X (anteriormente Twitter), Instagram y Reddit permiten la difusión de material explícito, ya sea directamente o a través de enlaces a plataformas especializa-

das como OnlyFans y Pornhub. Este último ha sido objeto de controversia debido a problemas relacionados con la distribución de contenido no consensuado y la explotación. De hecho, el discurso pornográfico *mainstream* muestra una sexualidad muy alejada de la sexualidad real y de la diversidad de experiencias sexuales reales. Las escenas sexuales en estos contenidos tienden a enfatizar una estética y una *performance* sexual desnaturalizada, programada y mecánica, con un guion predecible y estandarizado.

La exposición a este tipo de representaciones puede tener un impacto significativo en la percepción de la sexualidad, especialmente entre la juventud, pues contribuye a generar expectativas poco realistas y una comprensión distorsionada de lo que constituye una relación sexual saludable y consensuada.

También las aplicaciones móviles han visto un aumento en la disponibilidad y popularidad del contenido pornográfico. Aplicaciones como OnlyFans han revolucionado la industria al permitir que las personas que crean contenido pornográfico vendan a los consumidores, directamente o con frecuencia acompañadas por *managers* (una variante moderna del proxenetismo), proporcionando un canal de captación de personas para la pornografía sin precedentes. Esto ha permitido una mayor diversificación del contenido y de las creadoras, es decir, podría decirse que el modelo de suscripción tipo OnlyFans ofrece una modalidad de pornografía supuestamente basada en el consentimiento de todas las partes (Barr *et al.*, 2024). En otro capítulo del libro se estudian en detalle las características e implicaciones de esta ampliación del mercado.

La penetración de la pornografía en estas plataformas ha tenido diversas implicaciones sociales y económicas. En el ámbito social, por ejemplo, la accesibilidad y omnipresencia de la pornografía han transformado radicalmente las normas tradicionales sobre las relaciones íntimas y la privacidad. La disponibilidad de contenido pornográfico a través de internet ha facilitado un entorno donde se pueden normalizar contenidos antes limitados a las plataformas pornográficas, por violentos que sean. Algunos estudios han mostrado que la exposición a una variedad infinita de prácticas sexuales en la pornografía puede influir en la aceptación de distintas orientaciones y comportamientos sexuales, promoviendo una percepción de las relaciones en las que

el sexo no tiene límites, todo puede hacerse, porque todo se muestra en las plataformas o en OnlyFans (Kotiuga *et al.*, 2022). En términos económicos, estas plataformas han «democratizado» la creación de contenido, permitiendo que personas que no están relacionadas con la industria de la pornografía (no eran *insiders*) participen aportando beneficios a dicha industria con sus imágenes. Además, la economía ampliada de la pornografía ha impulsado el desarrollo de tecnologías relacionadas, como sistemas de pago seguros –el sector financiero aporta su ayuda– y plataformas tecnológicas de transmisión en vivo –el sector de las tecnologías digitales colabora–. Este fenómeno ha creado un ecosistema económico nuevo que ofrece oportunidades empresariales lavando la cara a la industria de la explotación sexual (Fleming *et al.*, 2024).

1.4. Resultados y discusión

Como se acaba de estudiar, la industria de la pornografía ha experimentado una transformación radical a lo largo de los siglos XX y XXI, influenciada por distintos hitos, entre ellos, el de mayor impacto, la llegada de internet, que no solo cambia la percepción de la sexualidad, sino que también impulsa la profesionalización y expansión de la industria pornográfica a nivel global.

A partir de aquí se aprecia una estructura corporativa muy sólida y dinámica que desafía las normas tradicionales y reduce poco a poco el estigma. En las últimas décadas, la pornografía ha experimentado una diversificación significativa en términos de género, orientación sexual y tipos de cuerpo, así como respecto al formato en el que crece la industria (plataformas, videojuegos, redes sociales, etc.). Todo ello ha sido impulsado nuevamente por la tecnología, pero también por los cambios culturales.

La tecnología ha sido un motor clave en la transformación de la industria pornográfica. El contenido inmersivo de la realidad virtual y el aumento de contenido creado por las propias personas usuarias y por protagonistas *amateurs* ha cambiado radicalmente la dinámica de producción y consumo. Plataformas como OnlyFans han democratizado la producción de contenido, permitiendo a las creadoras monetizar directamente su trabajo y

ofreciendo experiencias personalizadas a las personas usuarias. Esto ha llevado a una mayor autenticidad y conexión directa con quienes consumen, aunque también ha planteado nuevos desafíos éticos y preguntas sobre la explotación y la privacidad.

Mención aparte supone la inmersión significativa de la pornografía en otros soportes como el de los videojuegos, que ha supuesto un aumento de juegos para mayores de edad que ofrecen experiencias interactivas, diseñados específicamente para adultos como *mods* que añaden contenido pornográfico a juegos convencionales.

La pornografía en los videojuegos y otras plataformas digitales ha tenido un impacto notable en la sociedad. Ha permitido una mayor exploración de la sexualidad y la normalización de diversas orientaciones y prácticas sexuales; paralelamente, ha generado preocupaciones sobre la perpetuación de estereotipos de género y la cosificación de personajes, así como sobre el impacto en las expectativas y comportamientos sexuales de la juventud.

También las redes sociales y plataformas de *streaming* han facilitado la distribución de contenido pornográfico, lo que ha generado controversias debido a problemas de contenido no consensuado, ha impactado en la percepción de la sexualidad y ha permitido una mayor accesibilidad, especialmente entre la juventud.

Además, la industria pornográfica tiene conexiones significativas con otras industrias problemáticas, lo cual provoca preocupaciones éticas y sociales importantes. La pornografía puede servir como publicidad para la explotación sexual, perpetuar el tráfico de drogas y normalizar el consumo de prostitución, exacerbando problemas sociales y éticos, y a menudo utilizando tácticas de publicidad engañosa y vinculada al juego y las apuestas. Ello contribuye a comportamientos adictivos y cibercrímenes.

Otro asunto que supone un gran desafío es el legislativo, especialmente debido a la variabilidad de las leyes entre países. Además de los problemas legales, existen cuestiones éticas importantes, como la representación del consentimiento y la influencia potencial en los comportamientos de los jugadores. Las personas que desarrollan deben equilibrar la libertad creativa con la responsabilidad social. El consentimiento, por ejemplo, es crucial. Garantizar que todo el contenido disponible en las

plataformas sea consensuado es esencial para prevenir la explotación y el abuso.

Por último, se debe destacar que, aunque la mayor parte de la pornografía *mainstream* sigue promoviendo una narrativa patriarcal, hay una mayor capacidad para presentar situaciones de violencia sexual en relación con cualquier orientación sexual, planteando desafíos en términos de expectativas y comportamientos sexuales violentos ya no solo centrados en las relaciones heterosexuales. Este discurso sigue manteniendo la representación estereotipada de personas no blancas y de orientaciones sexuales homosexuales o bisexuales (Hensmans, 2024).

1.5. Conclusiones

La evolución de la industria pornográfica en las últimas dos décadas ha sido notable, impulsada por los avances tecnológicos, los cambios en el consumo de internet y la agresiva política comercial de la industria de la pornografía. Esta transformación ha permitido que el contenido pornográfico se encuentre en todo internet, tanto plataformas web específicas como redes sociales, aplicaciones de comunicación o videojuegos, consiguiendo una presencia en la vida cotidiana de la población incomparable con cualquier otro producto.

La industria ha demostrado una notable capacidad de aprovechamiento de todas las tecnologías de pantalla, de todos los productos del entorno de internet, ampliando su alcance y diversificando las formas de producción y consumo. Plataformas como OnlyFans han permitido la comercialización y distribución de contenido pornográfico, llevando a los domicilios privados la producción de pornografía y brindando a los *managers* (proxenetas del siglo XXI) una mayor capacidad de manipulación de personas muy jóvenes.

Además, la integración de contenido pornográfico en las redes sociales y los videojuegos representa una ampliación significativa de los canales de acceso para normalizar culturalmente la pornografía, así como para captar consumidores a cualquier edad. Los juegos para mayores de 18 años, incluyendo aquellos modificados por usuarios, ofrecen experiencias interactivas que van más allá de la visualización pasiva, intentando incorporar a

personas muy jóvenes a la producción y distribución de pornografía. Esta tendencia ha generado preocupaciones sobre la perpetuación de estereotipos de género y sobre el impacto en las expectativas y conductas sexuales de la juventud.

La accesibilidad del contenido pornográfico ha transformado las normas sociales y culturales, así como los imaginarios sexuales, haciendo que la ficción representada en la pornografía mediante filmaciones documentales no sea la que se parezca a la realidad, sino que la realidad de la práctica sexual sea la que se asemeje a la ficción presentada en la pornografía. No obstante, la exposición a representaciones de violencia sexual en la pornografía *mainstream* puede influir negativamente en la percepción de las relaciones sexuales saludables, especialmente entre adolescentes y jóvenes.

Por otra parte, la regulación de la pornografía en las plataformas digitales presenta desafíos significativos debido a la variabilidad de las leyes entre países. Además, los desarrolladores y distribuidores deben considerar las implicaciones éticas de su contenido, asegurando que no perpetúe daños ni refuerce actitudes negativas. La representación del consentimiento y la cosificación de las mujeres son temas que requieren una cuidadosa consideración.

También parece claro que la opacidad de la industria pornográfica (financiación, vínculos empresariales, historial de delitos, beneficios de las empresas de producción y distribución, etc.) es una estrategia claramente desarrollada, facilitando el olvido de la industria, la ceguera de los procesos implicados en los debates sobre la pornografía.

En definitiva, parece que se necesitaría revisar el enfoque de hacia dónde evolucionará ahora la industria pornográfica, pues, además de que es un negocio lucrativo y que genera oportunidades en un contexto de capitalismo no regulado, conlleva elevados riesgos asociados que son difíciles de mitigar y que la inteligencia artificial generativa y otros desarrollos tecnológicos solo están agravando.

Referencias

Alario, M. (2021). *Sexo, desigualdad, violencia: política sexual de la pornografía*. Cátedra.

- Anciaux, A. (2019). A digital redefinition of the pornography industries. *European Journal of Cultural Studies*, 9, 403-420.
- Ashton, S., McDonald, K. y Kirkman, M. (2019). *What does pornography mean in the digital age? Revisiting a definition for social science researchers*. Porn Studies. <https://doi.org/DOI:10.1080/23268743.2018.1544096>
- Atkinson, R. y Rodgers, T. . (2015). Pleasure zones and murder boxes: online pornography and violent video games as cultural zones of exception. *British Journal of Criminology*, 56 (6), 1291-1307.
- Attwood, F. y Smith, C. . (2014). Porn studies: an introduction. *Porn Studies*, 1 (2), 1-6. <https://doi.org/10.1080/23268743.2014.887308>
- Ballester, L., Orte, C. y Jóvenes e Inclusión (2018). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales*. Octaedro.
- Ballester, L., Rosón, C. y Facal, T. (2020). *Pornografía y educación afectivo-sexual*. Octaedro.
- Ballester, L. B., Dosil-Santamaria, M., Villena, A. M. y Testa, G. (2023). La nueva pornografía online y los procesos de naturalización de la violencia sexual. En: *Una mirada interdisciplinar hacia las violencias sexuales* (pp. 233-250). Octaedro.
- Ballester, L., Sedano, S., Aznar-Martínez, B., Cabellos, A., Lorente, J. y Nadal, M. (2023). Diagnóstico sobre acceso, consumo e implicaciones de la nueva pornografía en línea en las Islas Baleares. En: Milano, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 28-280). Institut Balear de la Dona.
- Barr, R., Kirkorian, H., Coyne, S. y Radesky, J. (2024). *Early childhood and digital media*. Cambridge.
- Beckerman, G. (2007). Kurt Eichenwald, \$2K and the curious ways of investigative reporters. *Columbia Journalism Review*. https://www.cjr.org/behind_the_news/kurt_eichenwald_2k_and_the_cur.php
- Benavente, B., Ballester, L., Pich, J. y Pereda, N. (2022). Detección de la explotación sexual en la infancia y la adolescencia mediante la evaluación de indicadores de riesgo en España. *Papeles del Psicólogo*, 43 (2), 90-95.
- Benes, R. (2018, 20 de junio). Porn could have a bigger economic influence on the US than Netflix. *Quartz*. <https://qz.com/1309527/porn-could-have-a-bigger-economic-influence-on-the-us-than-netflix>
- Berg, H. (2016). A scene is just a marketing tool: alternative income streams in porn's gig economy. *Porn Studies*, 3, 160-174.

- Berg, H. (2021). *Porn work*. University of North Carolina.
- Brenner, S. (2010). Cybercrime: criminal threats from cyberspace. *School of Law Faculty Publications*, 115.
- Bridges, A.J., Wosnitzer, R., Scharrer, E., Sun, C. y Liberman, R. (2010). Aggression and sexual behavior in best-selling pornography videos: a content analysis update. *Violence Against Women*, 16 (10), 1065-1085. <https://doi.org/doi:10.1177/1077801210382866>
- Carroll, J. S., Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Olson, C. D., Barry, C. M. y Madsen, S. D. (2008). Generation XXX: pornography acceptance and use among emerging adults. *Journal of Adolescent Research*, 23 (1), 6-30. <https://doi.org/10.1177/0743558407>
- Cobo, R. (2020). *Pornografía. El placer del poder*. Ediciones B.
- Consalvo, M. (2003). *Hot dates and fairy-tale romances: studying sexuality in video games*. Routledge.
- Cooper, A., Boies, S., Maheu, M. y Greenfield, D. (2000). Sexuality and the internet: the next sexual revolution . En: L. T. Szuchman y F. Muscarella (eds.). *Psychological perspectives on human sexuality* (págs. 519-545). John Wiley & Sons.
- Daneback, K., Cooper, A. y Månsson, SA. (2005). An internet study of cybersex participants. *Archives of Sexual Behaviour*, 34 (3), 321-328. <https://doi.org/doi:10.1007/s10508-005-3120-z>
- Dawson, K., Gabhainn, S. N. y MacNeela, P. (2020). Toward a model of porn literacy: core concepts, rationales, and approaches. *The Journal of Sex Research*, 57 (1), 1-15. <https://doi.org/DOI:10.1080/00224499.2018.1556238>
- Díez, E. J. y Terrón, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. Suplemento sobre Sexualidade, género e educação. *Exedra: Revista Científica*, 1, 222-232.
- Dill, K. E. y Thill, K. P. . (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles. A Journal of Research*, 57 (12), 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Domínguez, C. (2018). El deporte como recurso educativo de inclusión social. Intervención psicosocioeducativa en la desadaptación social. *IPSE-ds*, 11 (10), 11-28.
- Dworkin, A. (2009). *Pornography: men possessing women*. Penguin Books.
- Edelman, B. (2009). Markets: red light states. Who buys online adult entertainment? *Journal of Economic Perspectives*, 23 (1), 209-220.
- Elsay, J., Van Andel, K., Kater, R., Reints, I. y Spiering, M. (2019). The impact of virtual reality versus 2D pornography on sexual arousal

- and presence. *Computers in Human Behavior*, 97, 35-43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.031>
- Farley, M. (2023). *Prostitution, trafficking, and traumatic stress*. Routledge.
- Fleming, P., Muhr, S. L. y Shadnam, M. (2024). The business of pornography: contributions from organization studies. *Organization*, 31 (5), 741-751.
- Foubert, J. D., Blanchard, W., Houston, M. y Williams, R. R. (2019). Pornography and sexual violence. En: O'Donohue, W. T. y Schewe, P. A. (eds.). *Handbook of Sexual assault and sexual assault prevention*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23645-8_7
- Fradd, M. (2017). *The porn myth: exposing the reality behind the fantasy of pornography*. Ignatius.
- Gilkerson, L. (2021). *Porn capital of America under fire: will the condom legislation force porn out of California?* Covenant Eyes. <https://www.covenanteyes.com/2012/02/02/porn-capital-ofamerica-under-fire-will-the-condom-legislation-force-porn-out-of-california/>
- Griffiths, M. D. (2012). Internet sex addiction: a review of empirical research. *Addiction Research & Theory*, 20 (2), 111-124. <https://psycnet.apa.org/doi/10.3109/16066359.2011.588351>
- Hakim, C. (2015). The Male Sex Deficit . *International Sociology*, 30 (3), 314-335.
- Harrison, L. y Ollis, D. (2015). Young people, pleasure, and the normalization of pornography: sexual health and well-being in a time of proliferation? En: J. Wyn y H. Cahill (eds.). *Handbook of children and youth studies* (pp. 155-167). Springer.
- Henry, M. V. y Panteá, F. (2017). Always hot, always live: computer-mediated sex work in the era of camming. *Women's Studies Journal*, 31, 113-128.
- Hensmans, M. (2024). A history of racial imaginaries: mainstreaming the illicit industry of interracial porn in the United States (1916-2022). *Organization*, 31 (5), 752-779.
- Hilton, D. L. y Watts, C. . (2021). Pornography addiction: a neuroscience perspective. *Surgical Neurology International*, 2 (19). <https://doi.org/doi:10.4103/2152-7806.76977>.
- Hoffin, K. y Lee-Treweek, G. (2020). The normalisation of sexual deviance and sexual violence in video games. En: *Video games crime and next-gen deviance: reorienting the debate* (pp. 151-174). Emerald.
- Hughes, D. (2000). The internet and sex industries: partners in global sexual exploitation. *IEEE Technology and Society Magazine*, 19 (1), 35-42. <https://doi.org/10.1109/44.828562>

- IWF (2023). *Annual report, 2023*. <https://www.iwf.org.uk/annual-report-2023/>
- Jenkins, S. (2009). *Beyond gender: an examination of exploitation in sex work* (tesis doctoral). Keele University.
- Jirasek, I., Kohe, G. Z. y Hurych, E. . (2013). Reimagining athletic nudity: the sexualization of sport as a sign of a 'porno-ization' of culture. *Sport in Society*, 16 (6), 721-734. <https://doi.org/10.1080/17430437.2012.753525>
- Johnson, D. R. y Meadow, R. G. (2019). Crowdfunding for video games: the role of consumers in funding innovation. *New Media & Society*, 21 (5), 1103-1119.
- Jones, A. (2015). Sex work in a digital era. *Sociology Compass*, 9 (7), 558-570. <https://doi.org/DOI:10.1111/soc4.12282>
- Jones, A. (2020). *Camming: money, power, and pleasure in the sex work industry*. New York University.
- Kabra, S. y Gori, S. (2023). Drug trafficking on cryptomarkets and the role of organized crime groups. *Journal of Economic Criminology*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.jeconc.2023.100026>
- Kain, E. (2018). *Steam opens the floodgates for adult games with new policies*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/09/11/steam-opens-the-floodgates-for-adult-games-with-new-policies/>
- King, D., Delfabbro, P. y Griffiths, M. . (2010). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *J. Gambli. Studies*, 26 (2), 175-187. <https://doi.org/doi:10.1007/s10899-009-9153-9>.
- Kopp, D. M. (2020). *Human resource management in the pornography industry: business practices in a stigmatized trade*. Palgrave.
- Kotiuga, J., Yampolsky, M. A. y Martin, G. M. (2022). Adolescents' perception of their sexual self, relational capacities, attitudes towards sexual pleasure and SEXUAL practices: a descriptive analysis. *Journal of Youth Adolesc.*, 51 (3), 486-498. <https://doi.org/doi:10.1007/s10964-021-01543-8>
- Kraus, S. (2016). The psychology of compulsive sexual behavior: a neurocognitive perspective. *Clinical Psychology Review*, 46, 37-50. <https://doi.org/DOI:10.1016/j.cpr.2016.04.009>.
- Kuan, H. T., Senn, C. Y. y Garcia, D. M. (2022). The role of discrepancies between online pornography created ideals and actual sexual relationships in heterosexual men's sexual satisfaction and well-being. *Sage Open*, 12 (1). <https://doi.org/10.1177/21582440221079923>

- Kvalem, I. L., Træen, B. e Iantaffi, A. . (2015). Internet pornography use, body ideals, and sexual self-esteem in Norwegian gay and bisexual men. *Journal of Homosexuality*, 63 (4), 522-540. <https://doi.org/10.1080/00918369.2015.1083782>
- Lozano, M. (2020). *Pornoxplotación*. Alrevés.
- Lozic, J. (2023). *Digital transformation in dating industry: onlyfans platform*. Varazdin Development and Entrepreneurship Agency (VA-DEA). <https://www.proquest.com/conference-papers-proceedings/digital-transformation>
- Lubben, S. (2023). *Ex-porn star tells the truth about the porn industry*. Covenant Eyes. <https://www.covenanteyes.com/2008/10/28/ex-porn-star-tells-the-truth-about-the-porn-industry/>
- MacKinnon, C. A. (2011). Trafficking, prostitution, and inequality. *Harvard Civil Rights-Civil Liberties Law Review*, 46, 271-309.
- Marcolini, P. (2019). Pornification. Le stade pornographique du capitalisme. En: C. Biagini y P.Marcolini (dir.). *Divertir pour dominer. La culture de masse toujours contre les peuples*. L'Échappée.
- Marston, M. (2020). Onlyemployees: ending the misclassification of digital seks workers in the shared and gig economy. *American University Journal of Gender, Social Policy & the Law*, 29 (1), 89-122.
- Martinez D. A. y Dilani J. (2020). Bios, mythoi and women entrepreneurs: a wynterian analysis of the intersectional impacts of the COVID-19 pandemic on self employed women and women-owned businesses. *International Small Business Journal*, 38, 391-403.
- McKee, A., Albury, K. y Lumby, C. (2020). The porn report. *Sexualities*, 23 (1), 51-68.
- McKee, A., Byron, P., Litsou, K. e Ingham, R, (2020). An interdisciplinary definition of pornography: results from a global Delphi panel. *Archives of Sexual Behavior*, 49 (3), 1085-1091.
- McNair, B. (2013). *Porno? Chic! How pornography changed the world and made it a better place*. Routledge.
- McVey, L., Gurrieri, L. y Tyler, M. . (2021). The structural oppression of women by markets: the continuum of sexual violence and the online pornography market. *Journal of Marketing Management*, 37 (1), 40-67.
- Mecham, N. W., Lewis-Western, M. F. y Wood, D. A. (2021). The effects of pornography on unethical behavior in business. *Journal of Business Ethics*, 168, 37-54.
- Mestre-Bach, G., Villena-Moya, A. y Chiclana-Actis, C. (2024). Pornography use and violence: a systematic review of the last 20 years. *Trauma, Violence y Abuse*, 25 (2), 1088-1112.

- Milano, V. y Ballester, M. (2023). Marco normativo relativo a la pornografía y a su impacto en menores. En: Milano, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 281-390). Institut Balear de la Dona.
- Núñez Noriega, G., y Espinoza Cid, C.E. (2017). El narcotráfico como dispositivo de poder sexo-genérico: crimen organizado, masculinidad y teoría queer. *Revista Interdisciplinaria de Estudios de Género de El Colegio de México*, 3 (5), 90-128. <https://doi.org/10.24201/eg.v3i5.119>
- Owens, E. W., Behun, R. J., Manning, J. C. y Reid, R. C. (2012). The impact of internet pornography on adolescents: a review of the research. *Sexual Addiction & Compulsivity. The Journal of Treatment & Prevention*, 19 (1), 99-122. <https://doi.org/10.1080>
- Pezzutto, S. (2019). From porn performer to pornpreneur: online entrepreneurship, social media branding, and selfhood in contemporary trans pornography. *About Gender*, 8, 30-60.
- PornHub (2019). *The 2019 year in review*. <https://www.pornhub.com/insights/2019-year-inreview>.
- Rahrovani, Y., Shadnam, M. y Ta, J. (2022). *OnlyFans drifting towards pornography: the technological and ethical challenges of open platforms*. Ivey.
- Roszak, R. (2021). *La séduction pornographique*. L'Échappée.
- Sanders, T., Connelly, L. y King, L. J. (2016). On our own terms: the working conditions of internet-based sex workers in the UK. *Sociological Research Online*, 21 (4), 1-14.
- Sanders, T., Scoular, J., Campbell, R., Pitcher, J. y Cunningham, S. (2018). *Internet sex work: beyond the gaze*. Springer.
- Santaemilia, J. (2015). *Gender, sex and translation: the manipulation of identities*. Producción Científica Universidad de Valencia.
- Schieber, D. W. (2019). *Manufacturing sex: careers and culture in pornography production*. PhD Dissertation.
- Scoular, J., Sanders, T., Balderston, S., Abel, G., Brents, B., Ellison, G. y Marriott, N. (2023). Understanding sexual violence in sex working populations. Law, legal consciousness and legal practice in four countries (2021-2023). *PLoS One*, 18 (11), e0283067.
- Smith, C. y Attwood, F. (2014). Anti/pro/critical porn studies. *Porn Studies*, 1 (1-2), 7-17.
- Smith, L. A., Kolokotroni, K.Z. y Turner-Moore, T. (2021). Making and communicating decisions about sexual consent during drug-invol-

- ved sex: a thematic synthesis. *J. Sex. Res.*, 58 (4), 469-487. <https://doi.org/doi:10.1080/00224499.2019.1706072>
- Sun, C., Bridges, A., Johnson, J. A. y Ezzell, M. B. (2016). Pornography and the male sexual script: an analysis of consumption and sexual relations. *Arch. Sexual Behaviour*, 45 (4), 983-94. <https://doi.org/doi:10.1007/s10508-014-0391-2>.
- Szreter, S. y Fisher, K. (2011). *Sex before the sexual revolution: intimate life in England 1918-1963*. Cambridge University.
- Tarrant, S. (2016). *The pornography industry: what everyone needs to know*. Oxford University.
- Thurman, N. y Obster, F. (2021). The regulation of internet pornography: What a survey of under-18s tells us about the necessity for and potential efficacy of emerging legislative approaches. *Policy & Internet*, 13 (3). <https://doi.org/DOI:10.1002/poi3.250>
- Thusi, I. (2021). Reality porn. *New York University Law Review*, 96 (3), 738-808.
- Valero, A. (2022). Feminism and pornography: from mainstream pornography (hetero-patriarchal) to post-porn (non binary). *The Age of Human Rights Journal*, 18, 221-238. <https://doi.org/DOI:10.17561/tahrj.v18.7025>
- Van Doorn, N. y Velthuis, O. (2018). A good hustle: the moral economy of market competition in adult webcam modeling. *Journal of Cultural Economy*, 11 (3), 177-192.
- Villena, A. (2023). ¿Por qué no? Alienta.
- Voon, V. (2014). Neural correlates of sexual cue reactivity in individuals with and without compulsive sexual behaviors. *PLoS One*, 9 (7). <https://doi.org/DOI:10.1371/journal.pone.0102419>
- Voss, G. (2015). Treating it as a normal business': researching the pornography industry. *Sexualities*, 15 (4), 391-410.
- Vucci, G. (2019). Sex at any cost: how gender inequality, capitalism, and pornography are driving a \$99 billion industry. *Senior Theses*, 124.
- Webber, V. (2024). Sex exceptionalism and erasure in porn health protocols. *Culture, Health & Sexuality*, 26, 126-141.
- Weitzer, R. (2011). Sociology of sex work. *Annual Review of Sociology*, 35, 213-234.
- Wellings, K., Collumbien, M., Slaymaker, E., Singh, S., Hodges, Z., Patel, D. y Bajos, N. (2006). Sexual behaviour in context: a global perspective. *Lancet*, 368, 1706-1728. [https://doi.org/doi:10.1016/S0140-6736\(06\)69479-8](https://doi.org/doi:10.1016/S0140-6736(06)69479-8).

- Wen, J., Klarin, A., Goh, E. y Aston, J. (2020). A systematic review of the sex trafficking-related literature: lessons for tourism and hospitality research. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 45, 370-376.
- Wilkinson, E. (2017). The diverse economies of online pornography: From paranoid readings to post-capitalist futures. *Sexualities*, 20 (8), 981-998. doi:10.1177/1363460716675141.
- Williams, B. (2023). *Life lessons from OnlyFans*. Fluxtrends.com. <https://fluxtrends.com/life-lessons-from-onlyfans/>
- Wolak, J., Finkelhor, D. y Mitchell, K. J. (2011). (2011). The varied impact of adult pornography on adolescents. *Children and Youth Services Review*, 33 (4), 597-603.
- Woodford, S. (2021). *Digital adult content: key monetisation models, emerging technologies & market forecasts 2021-2026*. Juniper Research.

Análisis del contenido complementario a las filmaciones pornográficas

LLUÍS BALLESTER
Universitat de les Illes Balears

LOURDES DE LA CRUZ CANO
Ayuntamiento de Palma

2.1. Introducción

Todas las plataformas de distribución de filmaciones pornográficas incluyen diversas informaciones complementarias; algunas son publicitarias, otras son estadísticas y puntuaciones; finalmente, se pueden considerar las directamente expresivas de las opiniones de los frequentadores del producto.

En este capítulo se analizan dos de los tipos de contenidos: los publicitarios y los expresivos. Los primeros tienen que ver con una de las fuentes de financiación de las plataformas de distribución de pornografía en internet; por tanto, constituyen un elemento siempre presente, ya que la industria pornográfica es el canal de distribución de dicha publicidad. Los contenidos expresivos, sin embargo, pueden parecer prescindibles, ya que no aportan directamente recursos a las plataformas. En cualquier caso, el negocio necesita captar la atención y conseguir que los consumidores pasen el mayor tiempo posible en sus web, por tanto, también forman parte del negocio. Además, la valoración de las filmaciones es esencial para otros objetivos, entre los cuales, no son secundarios la creación de una cultura pornográfica o la creación de comunidades de clientes (Gabriel, 2020).

Publicidad: internet, bajo la apariencia de gratuidad en muchos de sus productos, construye su negocio sobre la base de la

intensificación del valor de la publicidad. No se paga directamente, ya que se paga mediante el tiempo que se pasa ante las pantallas. Ese es el negocio, conseguir captar la atención continuada y gozosa, ya que acreditar el tiempo de conexión les permite concertar publicidad con una clara orientación a los consumidores concretos. Internet permite perfilar el *target* de los productos y servicios de los que se hace publicidad. En la industria pornográfica, especialmente en las plataformas pornográficas, esa publicidad es fundamental. La publicidad es tan importante para el negocio que se ha desplazado desde los tradicionales *banners* laterales al interior de las propias filmaciones. Si hasta 2020 la publicidad se presentaba de manera estática en la página, y siempre como acompañamiento de la filmación, desde entonces se ha ido incorporando como parte de la propia filmación. Actualmente, antes de ver cualquier filmación hay que escuchar y ver un anuncio concreto.

Opiniones: a lo largo de los últimos cinco años, las plataformas de pornografía que no daban opción a puntuar las filmaciones y aportar opiniones, como, por ejemplo, Xnxx, han desarrollado estas opciones para completar su producto. La valoración de contenidos, la creación de comunidad de consumidores, así como la interactividad entre ellos se han convertido en indispensables. Además, se ha facilitado otro tipo de negocios, como la publicidad de contactos comerciales o no comerciales, los cuales añaden «atractivo» a las filmaciones.

Los cambios indicados hasta aquí se han ido observando en el análisis de la industria de la pornografía a partir de plataformas web. Lo que no se ha analizado, hasta el momento, es el contenido actual de dichos productos, una vez completada la transformación indicada.

Se consideran, a los efectos de esta aproximación, como productos tanto la publicidad como los comentarios de los consumidores. Esa conceptualización previa se basa en la constatación de que todo lo que aparece en las web en internet forma parte de la propia oferta de la plataforma. Una web que no ofrezca publicidad, limita el acceso a los productos que también se consumen al visitarla. Una web que no ofrezca la posibilidad de aportar opiniones, limita el atractivo de la propia página.

Ambos productos son utilizados por la plataforma para financiarse, ya que la multiplicación de comentarios sirve para

acreditar el interés, es decir, las visitas y el tiempo que se pasa ante las filmaciones. Ese interés es el que atrae a la publicidad, la cual acaba generando también el interés de los consumidores: se consume pornografía y también se consume lo que muestra la publicidad.

2.2. Objetivos y método

El objetivo de este capítulo se centra en analizar el contenido y características de la publicidad y los mensajes de los consumidores. Dicho objetivo se concreta en dos objetivos específicos, el primero relativo a la publicidad: de qué y quién hace publicidad en la pornografía, cómo se estructura y cómo se relaciona con los potenciales consumidores. El segundo centrado en la comunicación escrita que canalizan los mensajes de los consumidores: qué dicen, cómo lo dicen, qué intencionalidad parecen expresar.

Para responder a dichos objetivos, se ha estructurado una investigación mixta, basada en análisis cuantitativo y cualitativo. Se trata de un estudio exploratorio, orientado a la realización de una aproximación al análisis. Se plantea una primera revisión de los productos indicados, la construcción de las categorías de análisis, así como una revisión de resultados basada en un enfoque no paramétrico.

El análisis más completo podrá realizarse a partir de las técnicas de manejo de grandes cantidades de datos (*big data*) cuando se puedan superar las limitaciones para el acceso al conjunto de los productos distribuidos por las plataformas.

Muestra: un análisis exhaustivo de todas las plataformas y sus contenidos es prácticamente imposible; las dimensiones y las restricciones de la oferta superan la capacidad de análisis actual. Los motivos son diversos. Una parte de la oferta requiere autorizaciones y pago; también es un obstáculo la diversidad de las lenguas en las que se distribuyen los productos objeto de análisis.

Se han seleccionado cuatro plataformas, con una importante oferta de acceso libre en España: Pornhub, Xvideo, Xnxx y Xhamster. Se han descartado otras plataformas también suficientemente conocidas, como YouPorn, Worldsex y otras, para mejorar la profundidad del análisis antes que la propia extensión del

mismo. Las dos primeras plataformas marcan las líneas de producto que el resto acaba implementando. El mimetismo entre plataformas es muy elevado, dada la competencia entre empresas y marcas.

Trabajando con la primera página de las ofertas con las que abren las plataformas cada día a lo largo de febrero, marzo y abril de 2024, haciendo registro todos los martes, jueves y sábados y registrando 39 días a lo largo de los tres meses, en el caso de Xnxx la plataforma abre con un menú de 164 categorías, cada una de ellas remite a un menú propio. En esta plataforma se ha considerado solo la filmación destacada de cada una de las categorías por día. Las otras tres plataformas abren con una selección de filmaciones, en torno a las 50 en PornHub y Xvideos, 40 en Xhamster, si no se consideran las filmaciones *prémium* destacadas cada día. Si no hubiera repetición de filmaciones, la muestra sería mucho más numerosa, pero la repetición es muy elevada, al menos entre los diversos días considerados en el período de registro.

El registro fue realizado principalmente por Pere Canals y Jaume Perelló, con la colaboración ocasional de otras personas del equipo. Finalmente, se ha podido disponer de 11 433 registros de filmaciones diferentes. El registro ha incluido informaciones diversas que son de libre acceso: categoría en la que se indexa la filmación, título, duración, estadística de visitas, puntuación media atribuida por los consumidores, comentarios en castellano, presencia de violencia física, verbal o simbólica (humillaciones, por ejemplo), publicidad en la página, así como observaciones sobre algún aspecto destacado. Ese registro, tratado estadísticamente, constituye una muestra limitada, pero expresiva del funcionamiento de las plataformas.

Para la segunda parte del análisis, el referido a los comentarios de los clientes, se ha considerado la misma muestra final, pero solo se han incluido en el análisis las filmaciones que tienen comentarios y, para analizar, aquellos solo se han tenido en cuenta los comentarios en castellano. Sin repetición del que comenta, identificado con un *nick* identificable, ya que acompaña siempre cada comentario. Hay que tener claro que PornHub no da libre acceso a los comentarios, se debe disponer de registro como cliente, por lo que no se han podido incluir sus comentarios. Las otras tres plataformas sí dan acceso a los comentarios que acompañan a muchos de los vídeos. Hay que tener presente

que los vídeos más recientes pueden no tener aún comentarios o que solo se hayan realizado en otras lenguas diferentes del castellano; también hay que tener presente que muchos comentarios pudieron ser realizados a lo largo del período de exposición de la filmación, pero son accesibles a lo largo del período de registro para la investigación (febrero a abril).

Teniendo en cuenta las limitaciones anteriores, se han podido registrar 12 794 comentarios de Xvideos, 17 802 de Xnxx y 4300 de Xhamster. En total, se han registrado 34 896 comentarios en castellano en estas tres plataformas a lo largo del período de registro.

Procedimiento de análisis: se ha trabajado con SPSS para el análisis cuantitativo y con NVIVO para el cualitativo de comentarios. El análisis cuantitativo es no paramétrico, dadas las características de la muestra no probabilística. En el presente capítulo se presentan las frecuencias comparadas. Antes de los análisis se realiza un filtrado de las repeticiones entre los diversos días de la semana considerados (martes, jueves, sábado) y a lo largo de las semanas del registro continuo. El análisis cualitativo se basa en el análisis de contenido, tanto semántico (significados expresados) como pragmático (intencionalidad interpretada).

2.3. Creación del entorno en las plataformas pornográficas

Las plataformas web de pornografía desarrollan su negocio en un contexto de competencia intensa y de costes crecientes, motivados por las mejoras tecnológicas, los controles legales de algunos países o las denuncias y juicios en los que se ven implicadas por su actividad.

Para hacer frente a dicho contexto, han desarrollado dos estrategias complementarias, primero y desde el principio, la publicidad en sus web; en segundo lugar, el desarrollo de sistemas de fidelización de sus clientes y visitantes. Ambas estrategias constituyen, en buena parte, el entorno en el que se visualizan las filmaciones pornográficas en las plataformas.

En esa situación de competencia, la carrera por hacer un gran negocio con la industria pornográfica en internet sigue abierta.

La publicidad es la gran ganadora, ya que ha permitido mantener y hacer crecer una industria sin límites para lo que produce, lo que muestra y distribuye, los accesos y todo lo que se relaciona con ella, notoriamente el sistema prostitucional. Se trata de una pésima noticia para la población, la cual sabe que puede ser influenciada, manipulada, desde una nueva industria en internet, con la fuerza de la publicidad más sofisticada y sin limitaciones. La industria pornográfica se encarga de generar influencia y captar usuarios sin preocuparse por el engaño o la manipulación de la información (Mead, 2023).

El éxito económico de la industria pornográfica se basa en su monetización prácticamente sin restricciones de todo lo que tenga que ver con imágenes sexuales, aunque se trate de imágenes violentas, robadas de los intercambios *sexting*, creada por inteligencia artificial o filmadas en situaciones de explotación sexual. Las tecnologías de publicidad digital están ampliamente instaladas en la industria pornográfica, su poder de mercado es muy relevante, aunque solo sea por los centenares de millones de usuarios de las plataformas pornográficas en el mundo.

Básicamente, la publicidad en la industria pornográfica utiliza los datos de los usuarios para intentar encontrar formas cada vez más eficaces de predecir e influir en los comportamientos y actitudes de las personas. En el capítulo se intenta explorar dicho contenido.

Pero, hay otro factor esencial de la dinámica de la industria pornográfica: se trata de la captación y fidelización de los usuarios de las plataformas. El contenido generado por el usuario (UGC) es una herramienta poderosa en el *marketing* digital de las plataformas pornográficas. Fomentar que los usuarios compartan sus experiencias y opiniones puede aumentar la credibilidad de la plataforma, de la marca, y crear una comunidad en torno a ella, con lo que eso significa de posible fidelización de los usuarios y captación de los visitantes, pero también significa que se expresa la violencia del imaginario sexual de muchos usuarios de pornografía (McVey, Gurrieri y Tyler, 2024).

Las plataformas de pornografía pueden incentivar el UGC a través de facilitar la escritura de comentarios, haciendo que no haya control de contenidos escritos, realizando promociones y ofreciendo incentivos diversos, lo que no solo aumenta la parti-

cipación, sino que también proporciona contenido complementario que puede atraer a nuevos usuarios.

2.4. Resultados

Financiación a partir de la publicidad

La publicidad desarrollada en internet por las plataformas pornográficas se basa en el *marketing* digital y el *neuromarketing* más avanzados, utilizando la red para promocionar productos y servicios a través de diversas plataformas como sitios web, redes sociales, aplicaciones móviles y otros entornos de internet (Vasileva, 2023). Esta forma de publicidad ofrece varias ventajas significativas, de las cuales se pueden destacar algunas.

- Visibilidad y accesibilidad 24/7: a diferencia de la publicidad tradicional, los anuncios en línea están disponibles constantemente y pueden ser vistos por cualquier usuario con acceso a Internet.
- Presupuesto escalable: las campañas publicitarias en internet pueden ajustarse a presupuestos pequeños o grandes, permitiendo a empresas de todos los tamaños participar en las plataformas.
- Segmentación precisa: la capacidad de segmentar audiencias según intereses y comportamientos, algo menos según datos demográficos, permite a los anunciantes llegar al público objetivo con mayor precisión. Se conoce bien el comportamiento de consumo (horarios de conexión, tipo de búsquedas o de visualizaciones, tipo de interacción en la plataforma, actividad de consumo pagado, etc.), aunque no se pueda determinar con precisión si no se han aportado los datos, la edad o el sexo. Sin embargo, siempre se sabe el país y otros datos de localización, la lengua de comunicación y otras informaciones que los algoritmos pueden interpretar con facilidad (Gabriel, 2020).
- Interactividad e interactividad: los formatos interactivos permiten un diálogo con los consumidores, lo que mejora el «compromiso» y la efectividad de las campañas.

Sin embargo, la publicidad en internet no se improvisa; su visibilidad y la complejidad del medio requieren conocimientos técnicos específicos para ser efectiva y puede plantear preocupaciones sobre la privacidad del usuario debido al seguimiento de datos, con más motivo en los entornos de las plataformas pornográficas. Además, el entorno digital está en constante evolución, lo que obliga a las empresas del *marketing* sexual a adaptarse continuamente a nuevas tendencias y tecnologías.

Los formatos de publicidad se deben diferenciar por sus objetivos: 1) captar clientes para las plataformas pornográficas; 2) vender productos o servicios y financiar la industria pornográfica.

El primer objetivo se desarrolla sobre todo a partir de tres opciones:

- Publicidad en otras aplicaciones y plataformas de internet (redes sociales, videojuegos): redes sociales como Facebook, Instagram, TikTok o X permiten anuncios de las plataformas pornográficas, sean para captación de colaboradores, para subir contenidos pornográficos a las plataformas u otros objetivos. Se trata de anuncios altamente personalizados que se muestran en los *feeds* de los usuarios, aprovechando datos demográficos y de comportamiento, así como del éxito, en términos de *likes* conseguidos.
- Publicidad en buscadores de internet (Google y similares): se compran las posiciones de dominio en los buscadores para poder redireccionar la curiosidad sexual a las plataformas pornográficas.
- Aplicaciones de comunicación instantánea: en especial, se ha desarrollado en Telegram, gracias a la formación de grupos anónimos de miles de personas, reunidas por un objetivo común (porno de venganza, distribución de imágenes sexualizadas, etc.). Este formato segmenta muy bien la clientela potencial, por lo que está creciendo en las *apps* de comunicación instantánea con menos normas restrictivas para este tipo de comunicación.

Respecto de este primer objetivo, casi nunca se ha usado el *e-mail marketing*, ya que, aunque se considera económico, está bastante superado. Este formato permite contactar directamente con

clientes potenciales a través de correos electrónicos personalizados, pero, como decimos, se encuentra en retroceso.

El segundo objetivo: financiar la industria pornográfica, se ha desarrollado con una publicidad muy agresiva que aprovecha los centenares de miles de clientes y visitantes de las plataformas. Los procedimientos más efectivos se centran en una comunicación visual atractiva y dinámica, pero también se pueden encontrar mecanismos más tradicionales. Aquí están algunos de los más destacados:

- Publicidad nativa: se integra de manera natural en el contenido de una web o blog, lo que la hace menos intrusiva y más aceptable para los usuarios. Se trata de publicidad estática o activada cuando se entra en la página concreta. Suele utilizar *banners* tradicionales. Se puede ignorar, sencillamente, no prestarle atención cuando se ven muchas páginas diferentes en una plataforma.
- Publicidad de *display*: Utiliza *banners* o *pop-ups* en sitios web estratégicamente seleccionados. Los *pop-ups* son ventanas emergentes que capturan inmediatamente la atención del usuario al aparecer sobre el contenido de la página web, lo que puede aumentar la tasa de visualización. Aunque puede ser menos efectiva debido al uso de bloqueadores de anuncios, sigue siendo popular, ya que algunas plataformas sugieren constantemente que se reduzcan las restricciones a la publicidad.
- Publicidad de visualización obligada incluida en la filmación: incluye anuncios en las propias filmaciones, de pocos segundos, pero de obligada visualización. Depende de cada una de las empresas que suben filmaciones a la plataforma, pero esta la autoriza y se beneficia. Se programan para aparecer en momentos específicos, como cuando el usuario está cargando una filmación o está a punto de abandonarla, mejorando así las oportunidades de retención en la plataforma o en la empresa concreta que hace el anuncio. Si los *pop-ups* pueden incluir imágenes y texto, este tipo de publicidad solo incluye filmaciones y recursos multimedia, ofreciendo una experiencia que capta más la atención del usuario. Es uno de los formatos más utilizados actualmente, debido a su capacidad para segmentar audiencias específicas (quienes miran deter-

minadas filmaciones) y medir resultados en tiempo real (cuánta gente los ve, tasas de repetición, aceptación del mensaje y redireccionamiento). Pueden incluir formularios o llamadas a la acción («Deja de masturbarte y ten relación con mujeres reales», por ejemplo), intentando fomentar la interacción directa con el usuario.

Habitualmente, la publicidad se encuentra con el reto de captar y renovar la atención del público al que pretende llegar sin causar fatiga o generar efectos aversivos, asociando una marca a las molestias que produce su publicidad. En las plataformas pornográficas, el reto no es que se vea o no la publicidad, sino que genere efectos comerciales, que capte la atención efectiva y genere una conducta de gasto. Para eso, se han desarrollado mecanismos como los que se han explicado, los cuales se vinculan a las filmaciones como parte ellas, por lo que se produce una adaptación a una manera concreta de visualizar contenidos.

Si los formatos de publicidad se deben diferenciar por sus objetivos, los orientados a publicitar las plataformas y sus servicios se caracterizan por beneficiarse de la colonización de internet realizada por las plataformas; especialmente por su presencia en redes sociales, videojuegos y buscadores. Actualmente, están trabajando para que los agregadores de información basados en inteligencia artificial también puedan servir para canalizar el interés de los usuarios de internet. En cualquier caso, en los últimos 15 años, desde 2008-2009, el avance de la tecnología ha revolucionado la publicidad en las plataformas pornográficas. La llegada de *smartphones* y aplicaciones para la gestión de la oferta pornográfica ha facilitado el acceso a población de todas las clases sociales, países y edades, lo que ha llevado a un aumento en la competencia entre plataformas. Además, el uso de algoritmos y análisis sofisticados de los datos de usuarios ha permitido a las empresas personalizar sus campañas publicitarias, dirigiéndose a audiencias específicas de manera más efectiva (Gabriel, 2020). Esto ha cambiado la dinámica de la publicidad, provocando que sea más interactiva y centrada en el usuario; por ejemplo, el usuario de alta capacidad económica será invitado a entrar en el contenido *premium* o a acceder a web de servicios de prostitución de manera mucho más activa que cualquier otro usuario que no haya mostrado dicha capacidad económica.

La publicidad en las propias plataformas tiene interés porque muestra cómo se financia la industria de la pornografía. Los análisis realizados en cuatro plataformas (PornHub, Xvideo, Xnxx y Xhamster), dos de ellas vinculadas a la misma empresa (Xvideo, Xnxx), pero con planteamientos de marca parcialmente diferentes, han dado como resultado los datos de publicidad que se presentan a continuación.

La primera cuestión que se plantea se refiere al tipo dominante de publicidad que muestran las plataformas. El número de registros total es de 18 429 contenidos publicitarios, teniendo en cuenta que se dispone de 11 433 filmaciones diferentes, la media de contenidos por filmación es de 1,61 contenidos. Veamos cómo son los tipos básicos (tabla 2.1):

Tabla 2.1. Tipo de publicidad

Tipo de publicidad	Plataformas				TOTAL
	PornHub	Xvideos	Xnxx	Xhamster	
Nativa- <i>banners</i>	68,49%	55,80%	54,85%	35,47%	53,49%
<i>Display-pop-ups</i>	8,97%	16,97%	13,17%	37,76%	17,73%
Incorporada en la filmación	22,54%	27,22%	31,98%	26,77%	28,78%
TOTAL	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
Cantidad de contenidos	2.942	2.722	9.269	3.496	18.429

Nota: no se incluye la publicidad de la propia empresa que ha subido la filmación.

Como se puede observar, aún domina la publicidad basada en *banners* (53,49%), pero la que ofrece más garantías de ser atendida por los usuarios es la incorporada a las propias filmaciones (28,78%). Por plataformas, PornHub es la que parece utilizar más *banners* en las filmaciones (68,49%) y Xhamster es la que lo hace menos (35,47%). Por lo que se refiere a los *pop-ups*, Xhamster es la que más la usa (37,76%), mientras que PornHub la utiliza menos (8,97%). Finalmente, la publicidad incorporada a las filmaciones es importante y similar entre las cuatro plataformas, aunque sea Xnxx la que la utiliza con más frecuencia (31,98%).

Hay que tener presente que la configuración de la publicidad depende de las empresas que han subido filmaciones, junto a la

publicidad que gestiona la propia plataforma. Por supuesto, no hay transparencia suficiente en las plataformas como para conocer qué gestiona, cómo lo hace y las ganancias que obtiene con cada tipo de publicidad.

La segunda cuestión clave se refiere al contenido de la publicidad, es decir, de qué hacen publicidad, a quién le interesa anunciarse en las plataformas pornográficas. Sin entrar, por ahora, en las empresas que crean dicha publicidad, se ha realizado un análisis de los productos concretos de los 18 429 contenidos publicitarios. La repetición es muy elevada, pero eso también es relevante. En igualdad de estrategia comunicativa, si un mismo contenido ha aparecido en la mitad de las filmaciones, eso significa que su visualización ha sido muy superior a la de un contenido que solo lo ha hecho en un 10% de las filmaciones.

En el análisis de los contenidos, se pudo determinar que había seis tipos de contenidos básicos:

- a) Servicios de prostitución y similares, incluyendo toda la publicidad que invita a acceder a páginas de oferta prostitucional directa, normalmente webs que ofrecen a personas en situaciones de prostitución, muy mayoritariamente mujeres.
- b) Contactos, citas: se trata de publicidad que puede ocultar servicios de prostitución, pero no se ha podido determinar con seguridad. Incluye con frecuencia contactos cara a cara, o la posibilidad de establecerlos a través de plataformas alternativas.
- c) Objetos para estimulación-masturbación: se trata de un mercado muy activo, con muy frecuente renovación de la oferta, dedicado a ofrecer aparatos para masturbación masculina y femenina.
- d) Contenido pornográfico premium, incluyendo publicidad explícita de contenidos de pago, especialmente por su contenido o calidad de realización. En ocasiones se trata de contenidos que han obtenido muchas visualizaciones, comparativamente, con pequeños fragmentos en abierto.
- e) Cremas, pastillas, cirugía estética: incluye todo tipo de estimulación química, así como ofertas de intervenciones como alargamiento de pene o intervenciones sobre los genitales.
- f) Anuncios engañosos o de redirección: incluyen anuncios de soluciones milagrosas, contactos para grandes negocios o banners y otros tipos de publicidad de otros sitios web sin

contenido real, orientados a generar tráfico, permanencia en internet.

Además de las seis categorías de contenido concreto, se ha tenido que crear una categoría genérica para todo aquello que no se podía clasificar: la categoría de «otros» contenidos. Incluye publicidad de marcas convencionales, métodos de seducción y *crowdfunding*, entre otros diversos

Para resumir dicha información se ha preparado una tabla con los seis grandes contenidos básicos por plataforma (tabla 2.2).

Tabla 2.2. Contenido de la publicidad

Contenido	Plataformas				
	PornHub	Xvideos	Xnxx	Xhamster	TOTAL
Servicios de prostitución y similares	48,30%	49,12%	53,70%	46,65%	50,82%
Contactos, citas	9,76%	5,33%	7,51%	12,67%	8,52%
Objetos para estimulación, masturbación	11,52%	13,04%	9,86%	6,58%	9,97%
Contenido pornográfico premium	15,33%	11,43%	14,47%	12,47%	13,78%
Cremas, pastillas, cirugía estética	4,18%	7,86%	5,89%	11,73%	7,02%
Anuncios engañosos o de redirección	0,48%	0,59%	0,47%	0,97%	0,59%
Otros tipos	10,44%	12,64%	8,10%	8,92%	9,30%
TOTAL	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
Cantidad de contenidos	2.942	2.722	9.269	3.496	18.429

Como se puede observar en la tabla 2.2, los contenidos que anuncian prostitución representan el 50,82 % del total, pudiendo ser más importantes si se tiene en cuenta que la publicidad de contenido pornográfico premium casi forma parte del propio menú, aunque se realice una acción de publicidad específica en un 13,78 % de los casos. También aumentaría su importancia relativa si se descarta la publicidad ornamental, la que en la tabla se incluye en el apartado «Otros tipos», y aún más si se acaba de depurar el contenido de la publicidad de «Contactos y citas». En cualquier caso, el que más de la mitad de la publicidad se oriente a ofrecer los servicios de personas en situaciones de prostitu-

ción ya deja claro que las organizaciones del sistema prostitucional que hacen estas ofertas sostienen y financian estructuralmente a la industria de la pornografía, pudiéndose establecer una clara conexión, basada en intereses comunes. Parece recomendable estudiar, a continuación, si se utilizan los datos privados de las personas que consumen pornografía por parte de las empresas que controlan la prostitucional. La publicidad puede influir en las actitudes de los usuarios hacia la misma pornografía. El papel de los anuncios es transmitir información de una manera atractiva y persuadir a los usuarios para que actúen de una determinada manera. Dos aspectos de la publicidad en las plataformas pornográficas que hay que investigar sobre cómo ejercen su influencia son: el tratamiento de las relaciones entre sexos y la presencia de una promesa de violencia sexual (el mensaje sería: «No hay límites, puedes hacer lo que quieras»).

Además de los análisis que se apuntan, como línea alternativa de investigación se puede añadir la necesidad de estudiar justamente el *marketing* de organizaciones conectadas sistemáticamente, dado que se trata de otra estrategia común en las plataformas pornográficas. A través de este modelo, los sitios web pueden asociarse con otras empresas para promocionar sus productos a cambio de una comisión por cada venta generada a través de sus enlaces. Esto permite a las plataformas diversificar sus fuentes de ingresos y ofrecer a sus usuarios recomendaciones de productos que pueden ser de su interés. Buena parte de los contenidos analizados se organiza a partir de dicho tipo de estructuración de conexiones entre empresas, pero se trata de conexiones de difícil objetivación, dada la opacidad del funcionamiento de las empresas de pornografía y prostitución.

Creación de «comunidad» expresiva

Los niveles de participación que las plataformas han desarrollado son de tres tipos:

- Conseguir que se exprese la satisfacción básica y, además, que se puntúen las filmaciones. En un primer nivel, facilitando los mismos sistemas de las redes sociales para dar *like* o *dislike* a las filmaciones, pero en un nivel de mayor compromiso, otorgando puntuaciones. Ambos niveles de participación son

inmediatamente contabilizados, pero se ve más el número de *likes* que el impacto de una puntuación en una media.

- Fidelizar la frecuentación de las filmaciones mediante las categorías de búsqueda (*teen, mature, anal*, etc.) y por actrices o actores a quienes se presenta con su nombre «artístico» para facilitar los seguimientos, creando un vínculo de fans que se expresa a través de contenidos complementarios en internet relativos a la vida, las entrevistas, los tipos de prácticas, la ideología pornográfica, etc. Actores como Nacho Vidal o Rocco Siffredi; actrices como Jenna Jameson, Abella Danger, Angela White o Eva Elfie son seguidos por centenares de miles de usuarios.
- Finalmente, el nivel de mayor compromiso es la participación en los comentarios escritos que las plataformas permiten. Dicho tipo de participación permite crear una comunidad de participantes similar al tipo de comunidades creadas en las redes sociales, pero aquí con un objetivo único: hablar de sexo, de violencia sexual, de fantasías sin control, así como de invitaciones a la realización de las fantasías que llenan el imaginario sexual de quienes frecuentan las plataformas pornográficas.

En los últimos años –no se puede datar el inicio de la aparición de los comentarios–, las plataformas pornográficas han cambiado la forma en que los usuarios consumen pornografía, permitiendo no solo la visualización, sino también la interacción a través de comentarios y valoraciones. Este fenómeno ha generado un espacio donde los usuarios pueden expresar sus opiniones, deseos y experiencias, lo que a su vez ofrece una ventana a la psicología colectiva de los consumidores de pornografía. Los comentarios de los usuarios en plataformas de pornografía son un reflejo de las actitudes, expectativas y experiencias, más o menos fantásticas, de los consumidores (McVey, Gurrieri y Tyler, 2024). Estos comentarios no solo sirven como una forma de retroalimentación para las plataformas y las empresas que suben filmaciones, sino que también pueden ayudar a entender la recepción social de la pornografía. Al analizar estos comentarios, se pueden identificar patrones que revelan cómo la pornografía afecta al imaginario sexual, las relaciones y la percepción de las normas culturales, la igualdad o la violencia sexual (Witsch, 2023). Por lo tanto, es crucial entender la naturaleza de estos comentarios y su impacto social y cultural.

Para poder conocer los comentarios y este último nivel de implicación del que se ha hablado, basado en la participación activa, se ha trabajado con la muestra presentada anteriormente. A continuación, se realiza un análisis cualitativo de la información, recogida entre febrero y abril de 2024, sobre la participación e interacciones registradas en las plataformas de pornografía Xvideos, Xnxx y Xhamster, para dos categorías diferenciadas de vídeos: «pornografía en español» y «humillación».

Se parte de la idea de que estas plataformas son ciberlugares, asentamientos virtuales en los que se observan todas las condiciones para ser considerados como tal, pues hay un mínimo de miembros afiliados de manera sostenida y un espacio virtual público común donde se llevan a cabo la mayor parte de las interacciones (Jones, 1998). El ciberlugar es el espacio donde los miembros actúan, y la existencia de un asentamiento virtual –siguiendo las aportaciones de Vayreda y Ardèvol– permite la existencia de una comunidad virtual asociada. Ahora bien, no disponemos de información suficiente para afirmar que los espacios analizados son comunidades virtuales en las que se genera contenido cultural y se forjan idearios, pero sí podemos definirlos como grupos de identidad común (CIM, *common-identity community*) (Schwämmlein y Wodzicki, 2012), dado que sus miembros presentan características compartidas, que en el caso de estudio es el interés por la pornografía.

Para profundizar en la identidad común del grupo, es decir, en el interés compartido por la pornografía, podemos prestar atención al número de visualizaciones que, si bien no es la métrica más profunda para analizar el *engagement* a los contenidos, es el primer indicador y una muestra de la potencialidad de crear comunidad. Por lo que se observa en todas las plataformas, algunos de los vídeos seleccionados presentan una proporción muy elevada de visualizaciones en relación con el resto, por ello en este documento estos son objeto de un análisis más profundo.

Por otra parte, aunque no se dispone de información sobre la retención de los vídeos, es decir, sobre el tiempo de visionado, para poder identificar cuáles son los contenidos realmente más deseados, sí podemos aproximarnos al *engagement* del contenido a través de las interacciones que se generan. Las reacciones, los comentarios y sus réplicas pueden mostrarnos gran parte de los idearios compartidos. Desde la perspectiva de análisis utilizada,

el número de *likes* positivos a los comentarios pueden considerarse indicadores del atractivo del contenido y sintonía con ellos, y los *likes* negativos, del rechazo o desagrado. Asimismo, el número de respuestas que presentan los comentarios nos muestran cuáles tienen un mayor impacto o efecto (sea positivo o negativo) en el grupo.

Por último y respecto a los participantes de los grupos de interés compartido, se identifican dos tipologías presentes en todas las plataformas: consumidores de pornografía e interesados en contactos sexuales o de prostitución.

Categoría «español»

Los vídeos que mayor número de visualizaciones presentan son:

- Hijastro con miedo a los truenos supera el trauma cogiendo a su madrastra: 182 601 535 visualizaciones.
- Su hermanastra eyacula mientras se la clavan muy duro por el culo: 139 439 254 visualizaciones

Ambos vídeos están relacionados con un tabú social, el incesto. En muchos casos las relaciones sexuales entre parientes cercanos (de incesto) están basadas en una relación de abuso, como es el caso del primer vídeo: hijastro con madrastra; así se banaliza, legitima y normaliza el abuso como componente de activación sexual. En otros es el componente de prohibición el que opera, este es el caso del segundo vídeo más visto: sexo entre hermanastros.

Respecto al contenido de los mensajes se observan numerosos comentarios que expresan el deseo de experimentar los vídeos visionados (incluidos los de incesto). Los comentarios críticos principalmente se refieren a la baja calidad del guion y de los actores. Solo se identifican tres comentarios de rechazo y crítica explícita al contenido vinculado al incesto.

Hay 41 mensajes de captación/promoción de la prostitución de un total de 400. Se pueden encontrar dos tipologías:

- Mensajes de mujeres del grupo de interés que expresan el deseo de que experimenten con ellas lo visionado en el vídeo, estos comentarios son los que más respuestas suscitan. Con-

cretamente el siguiente comentario es el que ha suscitado más respuestas en el foro: «Alguien que quiera chuparme mi panchita y darme bien rico por mi concha y mi culito apretado ya que casi no me dan por ahí y que se vengan en mi boca cara y tetas» (167). El segundo con más respuestas, 70: «alguien que me la quiera hundir hasta adentro».

- Mensajes de acceso a contacto directo y externo al foro, posible prostitución. Un indicador es el mostrar el teléfono públicamente, y no a través de un mensaje privado (ampliar público): «+52 1 656 377 6815 ando caliente, manden mensajes», «Quiero que me cojan así este es mi número +52 755 105 1181».

Las palabras o frases más repetidas son: «cómo se llama» en relación con la protagonista del vídeo; «qué rico» que denota disfrute con el visionado; «mamá/madre» en alusión al contenido de los vídeos de incesto.

En relación con el engagement o mayor impacto observado en las interacciones, y considerando sólo los comentarios escritos en castellano, se puede destacar lo siguiente:

- Los vídeos que más comentarios registran están relacionados con tabús sociales como el incesto o las relaciones sexuales con familiares: 2743 comentarios en el vídeo de sexo con hijo del esposo, 1988 comentarios en el vídeo de sexo con hijastro o 1446 en el de sexo con hermanastra.
- Para profundizar en el ideario de los comentarios y las reacciones que suscitan, se seleccionan los más significativos desde un punto de vista cuantitativo (número total de reacciones) y se analiza el grado de aceptación (*likes* positivos) y rechazo (*likes* negativos) que muestra el grupo respecto a los mismos. La siguiente tabla resume el análisis:

Los comentarios de los usuarios en esta categoría y otras suelen incluir varios grandes temas recurrentes. Entre ellos, destacan (ver tablas 2.3 y 2.4):

- Satisfacción del contenido: muchos usuarios expresan su satisfacción con la calidad del video, la actuación de los actores y actrices, así como con la producción en general y en detalle (sonorización, iluminación, elementos del entorno, etc.). Este

tipo de comentarios suelen ser característicos de los seguidores más intelectuales, los cuales pretenden justificar su consumo con la breve escritura de comentarios más o menos distanciados. También se encuentran quienes quieren expresar su frustración por una práctica que no es suficientemente explícita o dura, por una actuación menos intensa de lo que esperaban.

- Preferencias personales: los comentarios a menudo reflejan las preferencias individuales de los usuarios, como tipos específicos de escenas o actores favoritos. En muchas ocasiones, se expresan fantasías sexuales o de violencia sexual, desde incesto a prácticas especialmente duras que desean realizar, fantasías de bravuconadas que dicen haber experimentado y cualquier otra consideración más o menos brutal.
- Interacción con otros usuarios: algunos comentarios fomentan la interacción entre usuarios, ofrecen prácticas que quieren realizar con otras personas o directamente ofrecen prostitución. Los comentarios sobre interacción incluyen también agresiones verbales, no solo ofrecimientos o disponibilidad. Los mensajes de conexión y «colegueo» crean un cierto sentido de comunidad, similar al que se ha comentado que puede darse en entornos de internet (redes sociales, comunidades en torno a videojuegos, etc.).

Los comentarios con mayor número de «likes positivos» pueden entenderse como aquellos que más en línea están con el ideario del grupo y mayor aprobación tienen. La característica común que se observa es la interacción distendida, banalizada y masculina. Por expresiones tales como «jalándosela», «lindo», se puede deducir también el origen latinoamericano de los comentaristas. Comentarios con más likes positivos de mayor a menor:

se asustó por un trueno? que marica

Que lindo saber que alguien de 15 cm puede hacer tremendos orgasmos

Unos dicen «está más grande la mía» pero l está follando mientras ustedes jalandosela ahí viendo su vídeo

Como dijo Vladimir, una paja y a dormir

Tabla 2.3. Mensajes en la categoría «español»

Vídeo	Comentario	Reacciones	Popularidad	Rechazo*
Hijastro con miedo a los truenos supera el trauma cogiendo a su madrastra	<i>se asusto por un trueno? que marica</i>	4.452	92%	8%
Mi esposo me dejó sola con su hijo en el cuarto del hotel	<i>Que lindo saber que alguien de 15 cm puede hacer tremendos orgasmos</i>	4.331	90%	10%
Mi esposo me dejó sola con su hijo en el cuarto del hotel	<i>Unos dicen «esta más grande la mía», pero el está follando mientras ustedes jalandosela ahí viendo su vídeo.</i>	3.542	96%	4%
Latina MILF necesita más de una verga al mismo tiempo	<i>Y como se llama ella? Que buena paja me hice. Arriba el Cruz Azul!</i>	3.200	75%	25%
Hijastro con miedo a los truenos supera el trauma cogiendo a su madrastra	<i>JAJAJAJAJAJAJA se afeitó el culo y no las piernas.</i>	3.041	92%	8%
Mi esposo me dejó sola con su hijo en el cuarto del hotel	<i>Como dijo Vladimir, una paja y a dormir.</i>	2.869	98%	2%
Madre e hijo	<i>Si me voy a coger a mi hijo</i>	2.625	80%	20%
Hijastro con miedo a los truenos supera el trauma cogiendo a su madrastra	<i>Yo sé que es un vídeo, pero un hijo que se coja a su mamá es un enfermo.</i>	2.557	86%	14%
Historia. Amor prohibido en cuarentena	<i>Putá madre yo venía a jalar-mela y termine entreteniendo-me aquí como si fuera una película.</i>	2.402	96%	4%
Mi primastra es una chica culona. La deseo tanto. Voy a grabar un vídeo mientras la follo	<i>Amigos no se dejen engañar del link nada más busquen Salomé Gil y ahí ya está completo obviamente búsqenlo por aquí buena suerte shavos ahora quiero mi laik</i>	1.958	97%	3%

* Se han calculado las proporciones de *likes* positivos y negativos sobre el total de reacciones para cada comentario.

Al analizar los comentarios que más rechazo suscitan (tanto en números absolutos como en proporción de *likes* negativos) vemos que el comentario que más rechazo genera está relacionado con la inclusión de opiniones ajenas al porno («Arriba la Cruz Azul», que es un equipo de fútbol), lo que pone de relevancia el interés claro y exclusivo del grupo: la pornografía y el consumo de sexo. Le sigue con mayor descontento el siguiente comentario: «Si me voy a coger a mi hijo» (20% de las reacciones que suscita este comentario es de rechazo). El elevado número de reacciones negativas a este comentario contrastan con la dinámica general observada en otros comentarios de deseo expreso de materializar el contenido del vídeo, que presentan una mayor aceptación en el grupo. La diferencia observada entre este y otros comentarios es que lo escribe una mujer, identificándose así un componente claramente machista y un continuum de los roles de género patriarcales.

Los comentarios con más réplicas, es decir, con un mayor número de respuestas, son:

Alguien que quiera chuparme mi panochita y darme bien rico por mi concha y mi culito apretado ya que casi no me dan por ahí y que se vengan en mi boca cara y tetas

alguien que me la quiera hundir hasta adentro

Como se observa estos comentarios, son invitaciones directas al consumo de sexo.

Categoría «humillación»

Los vídeos que mayor número de visualizaciones presentan son:

- *Relentless teen throat fucking! Extreme rough & sloppy facefuck*: 21 665 395 visualizaciones.
- *A beautiful newly married wife was humiliated and fucked by her husband*: 20 750 484 visualizaciones.

Estos vídeos muestran la dinámica observada en la mayoría de los contenidos, la expresión pornográfica de la supeditación de la mujer hacia el hombre, un juego de roles desigual como elemento de deseo. Ambos vídeos incorporan, además, un com-

ponente de violencia y agresividad y reflejan, como en la categoría de vídeos anteriormente analizados, una banalización y apatía por el abuso de poder; en el primer caso, por una cuestión de edad (*teen*, adolescente) y en el otro de filia y pertenencia (*newly married wife*, esposa recién casada).

Respecto al contenido de los mensajes se observan numerosos comentarios de aceptación, promoción y banalización de la violencia contra las mujeres («Se lo merece» / «A estas perras les encanta que les peguen, las escupan, las meen, las humillen» / «Que rico me gustaría ser igual de puta»). También se identifican numerosos mensajes despectivos hacia las actrices del vídeo, con términos como *puta* o *zorra*.

En esta categoría se observa un mayor número de comentarios críticos (se han identificado 14) en comparación con la categoría en «español». Principalmente, los comentarios críticos lo son con la temática del vídeo (13), mostrando rechazo a la humillación extrema del contenido. El comentario crítico con más *likes* positivos es:

Esto es verdaderamente asqueroso, humillante en todos sentidos, hay un límite en todo tipo de situaciones, evidentemente esto rebasa ese límite, denigrante, no creo que exista alguien normal que se excite con este tipo de performance, es asqueroso!

Con todo y con eso, hay que señalar que dada la temática denigrante de los vídeos, el rechazo expreso parece claramente insuficiente. La única crítica ajena a la temática o fondo del vídeo es: «Creo es todo falso y hay truco de cámara».

Hay 11 mensajes de captación/promoción de la prostitución de un total de 224. Se pueden encontrar dos tipologías:

- Mensajes de mujeres que expresan su deseo de ser tratadas de igual forma que en los vídeos, ofreciendo sutilmente la posibilidad al resto de participantes de que contacten con ellas para experimentar lo visionado: «Que rico me gustaría ser igual de puta».
- Mensajes directos de contacto, pudiendo estar hablando de prostitución encubierta: «Yo quiero ser *útil* y servir para algo, dejarme un comentario misógino o machista en mi perfil y os envío fotitos de mi coño para que os corrais en el» / «Hola,

vivo en Republica Dominicana, busco experimentar, asi que si aparece una pareja que me quiera maltratar así, mi numero es 8099742629, ojo, solo sexo brutal».

Las palabras más repetidas son: *puta* y *perra*, como muestra del ideario machista; *qué rico*, en alusión al disfrute de dichos contenidos, y *peguen* y *humillar*, como elementos de humillación.

En relación con el *engagement*, o mayor impacto observado en las interacciones, y considerando solo los comentarios, se puede destacar lo siguiente:

- Los vídeos que más comentarios registran están relacionados con la humillación a una mujer estereotipada como víctima y poco poderosa (vídeo: *Lucha hombre vs. mujer –humillación de la mujer perdedora–*, 287 comentarios), y los de porno duro y doloroso para la mujer (vídeo: *Cheating wife standing fucked after deep throat to BBC that carries up her and fuck her hard*, 277 comentarios).
- Respecto a los propios comentarios, y las reacciones que suscitan, la siguiente tabla resume el análisis:

Tabla 2.4. Mensajes en la categoría «humillación»

Vídeo	Comentario	Reacciones	Popularidad	Rechazo
Relentless teen throat fucking! Extreme rough & sloppy facefuck	<i>La reina del porno, sin duda</i>	337	89%	11%
Barbara Bieber, Picky manager black mail throat fuck humiliation	<i>Se lo merece</i>	240	70%	30%
Barbara Bieber, Picky manager black mail throat fuck humiliation	<i>Esto es verdaderamente asqueroso, humillante en todos sentidos, hay un límite en todo tipo de situaciones, evidentemente esto rebasa ese límite, denigrante no creo que exista alguien normal que se exite con este tipo de performance, es asqueroso!!</i>	231	75%	25%

Danna Hot la follan y abusan públicamente	<i>Demasiado misógino. De ahí porque existen tantos abusos</i>	168	92%	8%
Relentless teen throat fucking! Extreme rough & sloppy facefuck	<i>La mejor puta de todas</i>	157	91%	9%
Relentless teen throat fucking! Extreme rough & sloppy facefuck	<i>La mejor puta de todas</i>	156	91%	9%
Relentless teen throat fucking! Extreme rough & sloppy facefuck	<i>Cada vez que la veo en Twitch no puedo evitar recordar estas escenas, ya le he visto todo a Sasha</i>	133	95%	5%
b. Humiliation	<i>Así se trata, como una buena zorra!</i>	122	86%	14%
b. Humiliation	<i>Así se trata, como una buena zorra!</i>	122	86%	14%
Danna Hot la follan y abusan públicamente	<i>Deberían empezar a denunciar este tipo de videos, literal en los comentarios hay un sujeto ofreciendo a su mamá para que le hagan esto</i>	119	89%	11%

Los comentarios que más aprobación y conexión con la comunidad (más *likes* positivos) nos muestran cierta ambivalencia. El grupo se muestra dividido y los comentarios que más destacan son, por un lado, los que promocionan la humillación como algo deseable (la mejor, la reina) y justificado (se lo merece); pero, por otro, los que critican y rechazan los contenidos:

La reina del porno, sin duda

Esto es verdaderamente asqueroso, humillante en todos sentidos, hay un límite en todo tipo de situaciones, evidentemente esto rebasa ese límite, denigrante no creo que exista alguien normal que se exite con este tipo de performance, es asqueroso!!

Se lo merece

Demasiado misógino. De ahí porque existen tantos abusos

La mejor puta de todas

Si se analizan los comentarios más rechazados, vemos, de nuevo, que son tanto los relativos a la conformidad con el sometimiento como algo merecido («Se lo merece»), como aquellos que critican la humillación visionada. Cabe resaltar que, aunque haya división de opiniones y los mensajes críticos con el contenido tengan cierto respaldo, si tenemos en cuenta la temática extrema y denigrante de los vídeos, podría esperarse un mayor rechazo activo (mensajes explícitos de rechazo), más allá del simple apoyo (*likes* positivos a mensajes ajenos).

Los comentarios con más respuestas también son ambivalentes, y tienen que ver con los extremos. Por un lado, los comentarios de captación y aceptación de la humillación: «Qué rico, me gustaría ser igual de puta» (8 respuestas), seguido de los relativos a la promoción y la justificación de la humillación: «Se lo merece» (6 respuestas).

2.5. Conclusiones

La publicidad en plataformas pornográficas es el principal indicador de la orientación de dicho sector de actividad; básicamente, se trata del *marketing* de los servicios del sistema prostitucional, junto a la venta de los propios servicios pornográficos, ambos muy ligados por su contenido. Además, muestra la sofisticación empresarial de este sector, con un complejo sistema de mecanismos de influencia, el cual abarca tanto estrategias directas como indirectas. A través de la segmentación de los usuarios por su comportamiento y sus características, el uso de los datos personales de accesos y la creatividad para captar la atención, estas plataformas han logrado monetizar su tráfico, en buena parte gratuito, de manera efectiva. Sin embargo, también se enfrentan a desafíos éticos y legales que deberán ser abordados para garantizar que la publicidad de la explotación sexual desaparezca.

La publicidad en plataformas pornográficas ha experimentado cambios significativos en los últimos años, impulsados por los avances tecnológicos, los cambios en la frecuentación de sus plataformas y la necesidad de adaptarse a un entorno regulatorio en evolución. Las estrategias publicitarias se han vuelto más sofisticadas, utilizando herramientas de *marketing* digital y aumentando los controles internos para maximizar su efectividad.

El análisis de los comentarios de los usuarios en plataformas de pornografía revela una limitada variedad de opiniones y actitudes, mostrando cómo los usuarios que se expresan perciben la pornografía. Los comentarios no solo reflejan la satisfacción del usuario con el contenido y las filmaciones que lo muestran, sino que también ofrecen una visión de la recepción de las normas culturales y sociales en torno a las relaciones, la igualdad, la violencia y el sexo. La interacción entre usuarios y la comunidad en línea desempeña un papel fundamental en la formación de estas opiniones, al producir una marca de contexto caracterizada por tener claro que no hay límites, por mostrar que lo que se diga no tiene consecuencias y por la fantasía de que los hombres pueden hacer cualquier cosa, como se muestra en las filmaciones pornográficas.

Parece necesario ampliar las muestras de comentarios, realizar seguimientos basados en estudios longitudinales para conocer cómo los comentarios de los usuarios evolucionan con el tiempo y cómo afecta la percepción de la pornografía a los diferentes contextos sociales y culturales. Además, parece necesario analizar la relación entre los comentarios y el comportamiento sexual en la vida real, así como el impacto de la pornografía en la salud mental y emocional de los usuarios. Estos últimos planteamientos se encuentran con límites legales, dada la privacidad de los datos personales que las comisiones de ética de la investigación deberán estudiar, por lo que se han de aportar opciones metodológicas alternativas.

En conclusión, los comentarios de los usuarios en plataformas de pornografía son un fenómeno complejo que merece una atención continua y un análisis profundo. A medida que la pornografía en línea sigue evolucionando, también lo hará la forma en que los usuarios se expresen e interactúen en las filmaciones y entre sí.

Referencias

- Gabriel, K. (2020). The algorithms of desire: the field of the pornographic. En: Z. Davy, A. C. Santos, C. Bertone, R. Thoreson y S. E. Wieringa (eds.). *The Sage handbook of global sexualities* (pp. 541-568). Sage.

- Jones, S. (2003). Información, internet y comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la era de la información. En: Jones, S. G. (ed.). *Cibersociedad 2.0* (pp. 21-53). UOC.
- McVey, L., Gurrieri, L. y Tyler, M. (2024). Moral market compliance: how a logic of activism is used to 'fem wash' market violence against women in the user-generated pornography market. *Marketing Theory*, 14705931241279268.
- Mead, D. (2023). The pornography industry's disinformation campaign on addiction recovery resources. *Dignity. Journal of Analysis of Exploitation and Violence*, 8 (2), art. 6. <https://doi.org/10.23860/dignity.2023.08.02.06>
- Schwämmlein, E., y Wodzicki, K. (2012). *What to tell about me? Self-presentation in online communities*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17 (4), 387-407. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2012.01582.x/pdf>
- Vasileva, S. (2023). *Marketing strategies in the adult industry* (tesis). Metropolia University of Applied Sciences.
- Witschas, A. (2023). *Porn, power, and platforms. The (re-)production of hegemonic sexuality through machine learning systems*. Institute of Cognitive Science, Osnabrück University.

La pornificación de la cultura: la educación sexual y la alfabetización en pornografía

MARIA LAMEIRAS FERNÁNDEZ
ROSANA MARTÍNEZ ROMÁN
YOLANDA RODRÍGUEZ CASTRO
Universidad de Vigo

3.1. Pornificación de la cultura: la industria del sexo *streaming*

La imagen de las mujeres está cada vez más vinculada a una imagen hipersexualizada y esta cultura que enaltece esta hipersexualización se ha convertido en algo chic y objeto de fascinación (McNair, 2009). Este nuevo escenario ha sido más ampliamente definido como la «sexualización de la cultura» (Attwood, 2009, p. 79), también llamada la «cultura de lo obsceno» (*raunch culture*) (Levy, 2005, p. b3) o la «pornificación de la cultura», «porno-esfera» o cultura «porno-chic» (*porno-chic culture*) (McNair, 2002, p. 61). Se activa la asociación entre sexualización y empoderamiento-éxito para las mujeres, lo que permite describir el prototipo de la más «moderna» feminidad equipada con un enorme «capital erótico», que debería ser usado en su beneficio (Hakim, 2011). De modo que este «poder de las mujeres» o «poder femenino» (Lazar, 2006, p. 505) proyecta una identidad representada por una mujer «nueva, atractiva y heterosexual, que conoce y deliberadamente juega con su poder sexual y está siempre disponible para el sexo» (Gill, 2008, p. 41). En esta imagen de la feminidad subyace la idea de que la sexualización de los cuerpos de las mujeres no es un límite a su autonomía; por el contrario, repre-

senta una oportunidad para incrementar su empoderamiento, que le permitirá «liberarse» de la imagen de la feminidad tradicional mediante el incremento de su agencia sexual. Esta «nueva» representación de las mujeres vincula su valía a su cuerpo, pero lo más novedoso es que no solo de un cuerpo que se muestra y que pasivamente es usado para satisfacer el placer sexual masculino, sino de un cuerpo empujado a desplegar su potencialidad sexual «activamente».

La industria del sexo *streaming*, que genera anualmente 60 mil millones de euros sin restricciones legales (Artazo y Bard, 2019), incluye un amplio abanico de plataformas y contenidos que se aprovecha de la vulnerabilidad, sobre todo de las mujeres socializadas en la «pornificación de la cultura», que propicia una percepción distorsionada e idealizada de esta industria. Por un lado, tenemos la pornografía de productoras que realizan filmaciones con actrices y actores, o cuelgan en sus páginas vídeos o imágenes de material pornográfico que en muchos casos representan contenidos difundidos sin consentimiento o directamente grabaciones de agresiones sexuales. Entre las páginas webs pornográficas más conocidas están Xhamster, Pornhub y Xvideos, que son las más visitadas en España. Otras webs pornográficas conocidas son: YouPorn y RedTube (Benavent y Martínez, 2023). En España, siguiendo los resultados del reciente estudio de Benavent y Martínez (2023), un 36,1 % de personas universitarias reconoce que tienen un perfil en Pornhub; además, destacan que España ocupa el puesto 12º en el *ranking* de países consumidores de pornografía, clasificación liderada por Estados Unidos a nivel internacional.

Las plataformas de contenido pornográfico son consideradas por los/las más jóvenes un espacio moderno y «transgresor», así como un medio para ganar dinero «fácil» (Benavent, y Martínez, 2023). Además de la pornografía producida por productoras, están las páginas web de redes de contactos como OnlyFans, con 130 millones de usuarios, y que ha generado 3000 millones de dólares desde su apertura en 2016 (Llovet, 2021), en la que las chicas obtienen beneficios económicos por subir a la red fotos eróticas, sensuales o pornográficas, y en la que chicos/hombres pagan para poder acceder y hacer demandas a la carta. De modo que para garantizar el mayor número de entradas –y, por lo tanto, su éxito–, las chicas necesitan incrementar el nivel erótico de

las prácticas erótico-sexuales que comparten (imágenes o vídeos). Siguiendo el estudio de Llovet (2021), el 80% del contenido de OnlyFans es de chicas entre 18 a 25 años, de las cuales el 30% son universitarias y un 2,8% de las personas universitarias reconocen que tienen abierto un perfil en OnlyFans (Benavent y Martínez (2023).

Cabe destacar que, a través de la plataforma de OnlyFans también se puede solicitar una cita con las chicas. Así, esta plataforma blanquea la prostitución disfrazándola de empoderamiento, puesto que lo que venden a las jóvenes es que ellas son quienes deciden «libremente qué material suben a la plataforma y hasta donde quieren llegar» (Benavent y Martínez, 2023; Llovet, 2021). Otra plataforma muy conocida entre el colectivo adolescente y joven es Sugar Dating, en la que hombres adultos o de avanzada edad (*sugar daddies*) contactan con chicas jóvenes (*sugar babies*) para mantener contactos y relaciones con ellas a cambio de regalos o dinero. Otra subcategoría de esta plataforma es Sugar Baby University con chicas y chicos (en menor proporción) que buscan un *sugar daddy* para que les financie los estudios universitarios (Benavent y Martínez, 2023; Llovet, 2021). Este tipo de «contactos», lejos de considerarse prostitución encubierta, se está normalizando (Benavent y Martínez, 2023), lo cual invisibiliza los riesgos especialmente de las chicas jóvenes a ser captadas por el poderoso sistema prostitucional.

3.2. Radiografía del acceso y consumo de pornografía en menores y adolescentes

Inicio de consumo: acceso intencional vs. accidental

El consumo de contenido pornográfico de los/las jóvenes se produce tanto de forma intencionada como accidental (Ballester *et al.*, 2019, 2021; Peter y Valkenburg, 2016). De modo que algunos/as adolescentes acceden a la pornografía intencionalmente (Ballester *et al.*, 2021), pero también se encuentran con contenidos pornográficos de forma inesperada mientras están navegando por la red (Ballester *et al.*, 2021; Ballester-Arnal *et al.*, 2023). Los estudios muestran que entre el 23% y el 89% de los/las ado-

lescentes han consumido pornografía accidentalmente (Ballester-Arnal *et al.*, 2023; Ballester *et al.*, 2019, 2021; Bernstein *et al.*, 2022), siendo los chicos los que reportan una exposición más frecuente (Ballester *et al.*, 2019, 2021; Ballester-Arnal *et al.*, 2023; Peter y Valkenburg, 2016; Wright *et al.*, 2015). Los estudios llevados a cabo en Europa identifican el acceso accidental en un 80% (Castro-Calvo *et al.*, 2015; Gil-Juliá *et al.*, 2018, 2019) y, en la misma línea, en España la prevalencia de consumo accidental se eleva al 88,2% (Ballester-Arnal *et al.*, 2023), situándose la media de la primera exposición no deseada en los 12,06 años.

Diversos estudios, tanto a nivel internacional como nacional, establecen el rango de edad de inicio del consumo de pornografía entre los 8 y los 16 años (Ballester *et al.*, 2019, 2021; Ballester-Arnal *et al.*, 2023; Goldstein, 2020; Save the Children, 2020; Milano *et al.*, 2023; Román-García *et al.*, 2021; Torrado, 2021). Para el 75,8% de los chicos y el 35,5% de las chicas, la edad de inicio de consumo de pornografía se produce antes de los 16 años (Ballester *et al.*, 2022). En el estudio de Ballester *et al.* (2019) con una muestra de jóvenes españoles se alerta de que cada vez se accede a edades más tempranas al consumo de pornografía en línea, situando el primer visionado a los 8 años. El estudio de Biota *et al.* (2022), en el que se analiza el consumo de pornografía de manera retrospectiva en una muestra de 280 jóvenes universitarios/as del norte de España entre 18 y 37 años (78,9% mujeres y 21,1% hombres), la edad promedio de inicio del consumo de pornografía fue de 10,4 años.

Estos datos alertan sobre la precocidad que se está dando en el consumo de pornografía; ellas se inician a edades más tardías, tal como evidencian los datos del reciente informe del Instituto de las Mujeres (2022), que identifica en 15,5 años la edad media de inicio en el consumo de pornografía en las chicas.

Niveles de prevalencia del consumo

Las investigaciones relacionadas con el consumo de pornografía han mostrado que las tasas de prevalencia de exposición de los/ las adolescentes varían mucho entre estudios y países, con tasas de prevalencia muy altas, de hasta el 98%, por ejemplo, en Alemania, Suecia, Polonia e Italia (Dwulit y Rzymiski, 2019; Häggström-Nordin *et al.*, 2011; Pizzol, Bertoldo y Foresta, 2016; Gior-

dano y Cashwell, 2017). En otros países europeos como Bélgica, Suiza, Países Bajos, Grecia y la República Checa se identifican tasas entre el 36 % y el 57 % (Peter y Valkenburg, 2016; Sevčíková y Daneback, 2014; Vandenbosch y Eggermont, 2013). En España, tomando como referencia los datos aportados en el informe de Save the Children (2020), se estima que casi 7 de cada 10 adolescentes (el 68,2 %) consumen estos contenidos sexuales frecuentemente.

Además, hay que destacar que, aunque los datos muestran que la pornografía es consumida tanto por chicos como por chicas, son ellos los más consumidores. En el estudio realizado por Andrie *et al.* (2021), en el que evalúan la prevalencia de la exposición en línea a la pornografía en 10 930 adolescentes europeos (5211 chicos y 5719 chicas) de 14 a 17 años en seis países europeos, entre los que está incluida España, el 42 % informaron que habían consumido pornografía en línea (el 79,96 % de chicos y el 20,04 % de chicas). El mayor consumo de pornografía de los chicos también se confirma en estudios llevados a cabo en España. En el estudio de UNICEF (2021), en el que se entrevistó en línea a 41.509 estudiantes de Secundaria (entre 11 y 18 años), frente al 50,1 % de los chicos el acceso a webs de contenido erótico/pornográfico se reduce al 19,9 % en las chicas. Datos que confirman también el estudio de Torrado en España (2021) en el que participaron 2432 jóvenes de 16 a 29 años, un 56,1 % de la adolescencia ha consumido pornografía en los últimos 10 años, siendo mayor el porcentaje de chicos que de chicas. En el estudio de Ballester, Orte y Rosón (2022), con una muestra de 2457 jóvenes entre 16 y 29 años, el 86,7 % de los chicos y el 54,8 % de las chicas reconocieron haber consumido pornografía en los últimos cinco años. Datos similares a los obtenidos en el informe del Instituto de las Mujeres (2022), con un 46 % de las jóvenes que declaró haber accedido a contenido pornográfico gratuito a través de la red.

Frecuencia y motivación del consumo

En el ámbito nacional, en el estudio de Torrado (2021) se identifica a un 39,8 % de los chicos de entre 16 y 29 años, como consumidores de pornografía de forma esporádica; el 38 % lo hace semanalmente y un 18 % a diario. De nuevo se evidencian las

diferencias en la frecuencia de consumo por sexos. En el estudio de Ballester *et al.* (2019) son los chicos (29,63%) los que más consumen pornografía diariamente o varias veces al día, frente al 19,15% de las chicas. Entre el porcentaje de los consumidores de pornografía, un 24% de los chicos consideran que tienen adicción a la pornografía. Sin embargo, las chicas ven pornografía con menos frecuencia e incluso manifiestan que les aburre. En los resultados de este estudio también se destaca que en el 91% de los casos el consumo se realiza a través del teléfono móvil (Ballester *et al.*, 2019).

Los estudios centrados en analizar las motivaciones a nivel internacional identifican diversas razones por las que el colectivo adolescente consume pornografía. Entre las razones aludidas se encuentra la búsqueda de formación e información para aprender sobre sexo y tener relaciones sexuales, por curiosidad, para la exploración de sus fantasías y deseos, para liberar el estrés y encontrar placer, para masturbarse, para entretenerse y combatir el aburrimiento, o por la presión del grupo de iguales (Attwood, Smith y Barker, 2019; Ballester *et al.*, 2019, 2021; Peter y Valkenburg, 2016; Rothman *et al.*, 2018; Ševčíková y Daneback, 2014). Algunos estudios indican que los/las adolescentes que consumen este tipo de contenido adoptan comportamientos sexuales desprotegidos (como no usar preservativos elevando el riesgo de contraer Infecciones de Transmisión Sexual, ITS), practicar sexo en grupo, consumo de drogas y alcohol durante las relaciones sexuales, o la iniciación en las relaciones sexuales a una edad más temprana sin la adecuada formación (Peter y Valkenburg, 2016; Martyniuk *et al.*, 2016; Wright *et al.*, 2015).

A nivel nacional, en el estudio de Ballester *et al.* (2019) los motivos que reportan los/las adolescentes para consumir pornografía incluyen masturbarse en un 69,3% (79,6% chicos y 57,4% chicas), por curiosidad un 15,8% (16,7% chicos y 14,9% chicas), y finalmente un 6,9% para aprender sobre sexo (5,6% de chicos y 8,5% de chicas). Los resultados de este estudio subrayan también las diferencias de sexo en relación con los motivos reportados: los chicos tienden a usar la pornografía para la excitación sexual; las chicas tienden a utilizar la pornografía como fuente de «formación» e «información» sexual (Ballester *et al.*, 2019). En la misma línea están los resultados del estudio de Biota *et al.* (2022) con una mayoría de participantes que reporta-

ron consumir pornografía para satisfacer su curiosidad, siendo las mujeres más propensas a consumirla por este motivo, seguido de «aprender» sobre sexo, masturbarse e imitar a amistades.

Respecto a la influencia de la imitación del comportamiento de amistades como motivación del consumo de pornografía, en el estudio de Torrado (2021) se destaca que las chicas refieren aburrirse con el porno, pero reconocen que lo ven porque es la tendencia. Por el contrario, los chicos informan de que los motivos por los que consumen pornografía en línea son para estimularse, para entretenerse, por motivos sexuales o para aprender nuevas técnicas sexuales que reproducir en sus encuentros sexuales.

Contenidos pornográficos consumidos

Los chicos y chicas consumen pornografía a través de Telegram, Discord, X, Tik Tok o WhatsApp, mayoritariamente en sus dispositivos móviles, como ya se ha comentado, y este consumo se lleva a cabo fuera, pero también dentro del horario escolar (Dofemco, 2022, citado en Benavent y Martínez, 2023). Lo más frecuente es el *sex-spreading*, la divulgación indiscriminada de vídeos e imágenes de contenido erótico que se comparten en la intimidad y que acaban divulgándose en todo el centro escolar (Benavent y Martínez, 2023).

En cuanto a los contenidos pornográficos que consume el colectivo adolescente, se confirma un aumento de las búsquedas de vídeos pornográficos en los que se visualizan prácticas sexuales de riesgo como el escaso uso de preservativo y el sexo en grupo, así como prácticas sexuales muy violentas hacia las mujeres, como, por ejemplo, tirones de pelo o asfixia (Ballester *et al.*, 2019; Rothaman *et al.*, 2018). El porno *hardcore*, que se caracteriza por su extrema agresividad, está capitalizando las búsquedas en las páginas webs pornográficas. Una de las prácticas sexuales extremadamente violentas y cosificadoras que se buscan en las páginas webs pornográficas son los vídeos de *bukkake*, práctica en la que múltiples hombres se turnan para eyacular en la cara de una mujer (Rothaman *et al.*, 2018).

En España en el reciente estudio de Milano *et al.* (2023), el 76,25% de adolescentes entrevistados/as reconoce ver pornografía *hardcore*, de los cuales el 66,9% de las chicas ve regularmente este tipo de pornografía, frente al 84,7% de los chicos. En la revi-

sión de Monica Alario (2021) de los vídeos más vistos en las páginas webs pornográficas de Xvideos y PornHub destaca con 225 784 374 visitas (a fecha de 3 de mayo de 2019) una violación colectiva de cuatro hombres a una mujer que aparece llorando, gritando e intentando escapar mientras los cuatro hombres la persiguen, la sujetaban, le quitaban la ropa y se turnan para violarla. Contrariamente a lo que sería deseable esperar en el caso de la violación de «la manada», en la que cinco hombres agredieron sexualmente y grabaron estas agresiones a una chica en Pamplona durante la fiesta de los San Fermín de 2016, ello incrementó la búsqueda de este tipo de vídeos en páginas web pornográficas (López y Espartero, 2018).

Impacto y consecuencias del consumo de pornografía

La problemática vinculada al consumo de pornografía está alcanzando tal magnitud que se está convirtiendo en un problema de salud pública (OMS, 2016; Save the Children, 2020). El consumo de pornografía está asociado, en primer lugar, con comportamientos de violencia sexual cometidos contra niñas y mujeres, tanto de adolescentes como de adultos tal como refieren los estudios internacionales (Miller y McBain, 2022; Vera-Gray *et al.*, 2021). En el estudio longitudinal de Ybarra *et al.* (2011), en el que examinaron los vínculos longitudinales entre la exposición intencional a material pornográfico y el comportamiento sexualmente agresivo entre jóvenes norteamericanos de entre 10 y 15 años, se concluye que la exposición intencional a material pornográfico violento a lo largo del tiempo predijo un aumento de casi seis veces las probabilidades de comportamientos sexualmente agresivos. En esta línea, el estudio cualitativo de Goldstein (2020), en el que participaron universitarios/as de edades comprendidas entre los 18 y los 25 años, quienes participaron reconocieron que el consumo de pornografía puede activar comportamientos desviados o delictivos que implican violencia. De los relatos compartidos se incluyen relatos que destacan que una vez que ves un tipo de porno, no te conformas y quieres conseguir algo más intenso y hacer cosas más extremas para alcanzar «ese subidón» y llegar al orgasmo (Goldstein, 2020).

La revisión sistemática de Wright *et al.* (2015) identifica las asociaciones entre consumo de pornografía y comportamientos

violentos. Se confirma que los consumidores de pornografía tenían más probabilidades de practicar o desear prácticas dominantes y degradantes hacia las niñas y las mujeres, y las consumidoras eran más propensas a participar o desear prácticas de sumisión, reproduciendo los estereotipos de género de violencia masculina vs. sumisión femenina. Los estudios incluidos en esta revisión confirman también que ver pornografía está asociado con un comportamiento sexual violento a lo largo de la vida. En la misma línea, el estudio de revisión de Koletić (2017) muestra que consumir material sexualmente explícito aumenta la probabilidad de tener comportamientos agresivos en las relaciones sexuales, con una influencia negativa también a nivel cognitivo y sobre el bienestar emocional de los/las adolescentes. Siguiendo los resultados del estudio de Rodríguez *et al.* (2021), el consumo de pornografía también se relaciona con comportamientos de ciberviolencia sexual como el *sexting*. En los resultados de este estudio se evidencia que los/las adolescentes que más contenido pornográfico consumen, más conductas de *sexting* realizan. En el estudio de Romito y Beltramini (2015) incluso se refieren a las conductas de *sexting* como un medio a través del cual los/las adolescentes producen su propio contenido pornográfico, para posteriormente enviarlo a otras personas.

Más recientemente, el estudio de revisión sistemática de Pathmendra *et al.* (2023), en el que examinaron las asociaciones entre la exposición a la pornografía durante la etapa de la adolescencia, se evidencia la relación entre la exposición a la pornografía con iniciarse antes de los 16 años las relaciones sexuales. También reportan entre sus resultados la relación entre la exposición a la pornografía en la etapa adolescente y las experiencias de relaciones sexuales forzadas, prácticas sexuales coercitivas, sexo de pago y comportamientos de riesgo como embarazos no planificados (EnD) en la adolescencia, así como ITS. Ya en el informe de 2018, desde la OMS se alertaba del incremento en ITS, con una incidencia de más de un millón de casos nuevos diarios (WHO, 2018). También en España, diferentes estudios muestran la relación entre las conductas aprendidas de la pornografía y el incremento de las conductas de riesgo para la salud e integridad de jóvenes y adolescentes (Ballester *et al.*, 2019, 2020).

En la revisión sistemática de los últimos veinte años se sitúan Mestre-Bach *et al.* (2023), que analizan 59 estudios de ámbito

internacional y nacional, y comprueban que un elevado número de estudios confirma la asociación entre el consumo de pornografía con comportamientos de violencia sexual (ej., agresión y coerción sexual). Además, específicamente el consumo de pornografía se relaciona con prácticas agresivas físicas y sexuales en las relaciones de pareja. Esto podría deberse a que las parejas que consumen conjuntamente pornografía tienden a normalizar la violencia, e incluso llevándola a cabo en contextos sexuales y no sexuales. En este sentido, en el informe de Save the Children (2020) se destaca que el 52,1 % de las personas encuestadas manifiestan que la pornografía ha influido en sus relaciones sexuales y el 47,4 % ha llevado a la práctica alguna escena de las visualizadas en la pornografía. Un dato similar al del estudio de Benavent y Martínez (2023), en el que un 49,3 % de las personas encuestadas reconoce que sus parejas o exparejas han intentado llevar a cabo prácticas sexuales que han visto en el porno.

En España, algunas asociaciones de docentes como Docentes Feministas por la Coeducación (Dofemco, 2022) han advertido del efecto del porno en la conducta del alumnado de secundaria. En el estudio de revisión sistemática de Román-García *et al.* (2021) se evidencia que la visualización de contenido sexualmente explícito está relacionada con la desvaloración de la mujer en varios ámbitos; entre ellos, en el ámbito sexual. Según Román-García *et al.* (2021), la exposición al contenido pornográfico, unido a los *mass media* sexualizados, se vincula con las creencias de que las mujeres son objetos sexuales. Este hecho condiciona la integridad moral y física de la mujer como ser humano, siendo varios los estudios que se focalizan en este tema. Los resultandos son cada vez más concluyentes. El consumo de pornografía predice visiones de género más sexualizadas, cosificadoras sexualmente y estereotipadas de las mujeres, como lo muestran varios estudios longitudinales (Leonhardt y Willoughby, 2018; Peter y Valkenburg, 2010, 2011; Wright *et al.*, 2015) y estudios experimentales (Hald *et al.*, 2013; Wright *et al.*, 2015). En esta línea, varios estudios reportan la degradación y la humillación de la mujer en la pornografía, por ejemplo, a través de representaciones de cosificación y violencia (Shor, 2019; Fritz *et al.*, 2020; Whisnant, 2016), o ausencia de consentimiento (Antevska y Gavey, 2015).

Con todo, se puede manifestar que la pornografía contribuye al aumento de la violencia de género y sexual en la adolescencia, debido a que se normaliza como relaciones sexuales la objetivización y deshumanización de las mujeres, que son violencia. Siguiendo a Rosa Cobo (2017), este sucede porque para llegar a excitarse con situaciones violentas y de falta de reciprocidad, es necesario desactivar la empatía hacia las mujeres, disociar la sexualidad del respeto y los sentimientos, y esto se aprende y refuerza en la pornografía.

3.3. Programas educativos de «alfabetización en pornografía»

Para contrarrestar el impacto y las negativas consecuencias vinculadas al consumo de la pornografía en el colectivo de menores y adolescentes, se están comenzando a desarrollar programas focalizados en la «educación en pornografía», también denominados «alfabetización en pornografía» (Cahill *et al.*, 2016; Crabbe y Flood, 2021; Dawson *et al.*, 2019; Rothman *et al.*, 2018), o «análisis crítico de la pornografía» (Walker, 2016). Siguiendo a Crabbe y Flood (2021), la educación sobre pornografía, o la alfabetización en pornografía, abarca la educación dirigida a la adquisición de habilidades que permitan analizar críticamente el contenido pornográfico con la que minimizar sus daños para vivir relaciones sexuales seguras, respetuosas, placenteras y consentidas. El enfoque de los programas de educación sobre pornografía se centran en alfabetizar, desde un análisis crítico, mediante lecturas o descripciones sobre escenas que se emiten en la pornografía (Quinlivan, 2018).

Las propuestas de alfabetización sobre pornografía pueden implementarse en una variedad de contextos educativos, familiares o comunitarios (Crabbe y Flood, 2021; Cahill *et al.*, 2016; Dawson *et al.*, 2019; Goldstein, 2020; Rothman *et al.*, 2018, 2020; Vandenbosch y Van Oosten, 2017; Walker, 2016). Sin embargo, los centros educativos representan un contexto particularmente idóneo para implementar la «educación sobre pornografía» (Crabbe y Flood, 2021). Las razones en las que se destaca la escuela como espacio de alfabetización en pornografía incluyen

reconocerla como el contexto más efectivo para la promoción de la salud sexual de los/las jóvenes (Buijs *et al.*, 2014) y para educar al colectivo adolescente en la prevención, concienciación, sensibilización y erradicación de cualquier manifestación de (ciber)violencia de género o sexual (Lameiras *et al.*, 2021). En países como Canadá (Goldstein, 2020), República Checa (Sevčíkova *et al.*, 2013), Lituania (Ruskus y Sujeta, 2014), Nueva Zelanda, Suecia (Mattebo *et al.*, 2013), el Reino Unido (Baker, 2016) y Estados Unidos (Rothman *et al.*, 2018, 2020), diversas investigaciones están avalando la necesidad de introducir la «educación sobre pornografía» en los centros educativos.

A pesar de que la «educación sobre pornografía» en las escuelas es un campo relativamente nuevo, está respaldado en la efectividad de las intervenciones (Dawson *et al.*, 2019; Goldstein, 2020; Rothman *et al.*, 2018, 2020; Vandenbosch y Van Oosten, 2017). En esta línea, la evidencia científica sobre la prevención de la (ciber)violencia de género y sexual, y la promoción de la salud sexual apoya las iniciativas de «educación sobre pornografía» (Crabbe y Flood, 2021; Dawson *et al.*, 2019; Rothman *et al.*, 2018, 2020; Vandenbosch y Van Oosten, 2017).

En Países Bajos, Vandenbosch y Van Oosten (2017) llevaron a cabo un estudio pionero durante dos meses con 1947 jóvenes de entre 13 y 25 años para estudiar la relación entre la alfabetización pornográfica y la representación de las mujeres como un objeto sexual. A través de sesiones de debate, utilizando vídeos que contenían una crítica de las representaciones sexuales que se muestran en la pornografía (nunca contenido sexualmente explícito) o de narrativas de escenas, focalizados en concienciar y sensibilizar a los/las jóvenes de la violencia hacia las mujeres que se visualizaba en las representaciones. El estudio concluye que este tipo de «educación en pornografía» ayudaba a reducir la visión de las mujeres como objetos sexuales y a socializar a las personas jóvenes mediante el desarrollo de una sexualidad sana y gratificante.

Entre los programas de alfabetización desarrollados se encuentran *In the picture* en Australia (Crabbe, 2014) y *We need to talk about pornography* en Gran Bretaña (Rogers, 2017). Con estos recursos educativos se incluyen manuales e información detallada sobre cómo trabajar y abordar con estudiantes la influencia de la pornografía en el aula; también se recoge información so-

bre cómo desarrollar políticas y formar al personal, a las familias y a la comunidad.

En Estados Unidos, Rothman *et al.* (2018) llevaron a cabo en 2016 un programa piloto sobre «alfabetización en pornografía» de cinco sesiones grupales (entre 90 y 120 minutos) en 24 jóvenes entre 15 y 24 años, en el que se abordan las normas tradicionales de género y las relaciones sexuales saludables. Los participantes realizaron pruebas pre-post, cuyo resultado reflejó un aumento de conocimiento sobre relaciones sexuales saludables y un cambio de actitudes y comportamientos más respetuosos hacia las mujeres. Posteriormente, Rothman y su equipo (2020) colaboraron con la Comisión de Salud Pública de Boston en el desarrollo de un plan de estudios denominado: «La verdad sobre la pornografía: alfabetización sobre pornografía para estudiantes de secundaria para reducir la violencia sexual y de pareja». El programa, de nueve sesiones de una hora de duración con debates sobre la pornografía y juegos de rol, se centra en mejorar el conocimiento sobre los medios sexualmente explícitos y el comportamiento sexual y la valoración del consentimiento sexual, así como en concienciar sobre las violencias sexuales en las relaciones de pareja. Además, contempla la capacitación y la formación en alfabetización sobre pornografía del colectivo adolescente con el objetivo adicional de que se convirtieran en educadores/as de sus iguales. Los resultados del estudio confirman que la mayoría de quienes habían participado en el programa experimentaron cambios en sus conocimientos, actitudes y comportamientos relacionados con la pornografía.

La creciente preocupación derivada de las negativas consecuencias vinculadas al consumo de pornografía en línea está permitiendo la introducción de programas de educación sobre pornografía en el contexto educativo en diferentes países. En Estados Unidos, los estándares nacionales de educación sexual están incluyendo en sus planes de estudios contenidos básicos para adquirir habilidades y desarrollar pensamiento crítico sobre contenido erótico-sexual explícito (Future of Sex Education Initiative, 2020). En Reino Unido desde el Departamento de Orientación Educativa se reconoce la necesidad de que el estudiantado comprenda los posibles impactos de la pornografía en su sexualidad y salud (UK Department of Education, 2019). En Australia, la necesidad de una educación escolar sobre educación sobre

pornografía para abordar la influencia de la pornografía ya fué respaldada en diferentes instituciones nacionales de prevención (National Women's Safety Research Organization of Australia –ANROWS– y Commonwealth of Australia, 2016). Desde 2016, en Australia, la educación sobre pornografía se imparte en un número cada vez mayor de centros educativos dentro de los contenidos de la programación de educación sexual (Cahill *et al.*, 2016). Aunque los esfuerzos por implementarla se enfrentan al gran desafío de cómo implementar e involucrar a los/las jóvenes en «educación sobre pornografía» y que desarrollen un debate crítico sobre un medio que legalmente no tienen permitido ver (Albury, 2014).

3.4. La alfabetización de la pornografía integrada en los programas de educación sexual integral

Los datos expuestos alertan sobre la expansión del consumo y el impacto de la pornografía en la salud y bienestar del colectivo de adolescentes y jóvenes. Ante esta situación se están activando intervenciones de alfabetización de pornografía con lo que mitigar las negativas consecuencias vinculadas al consumo. Sin embargo, el primer escollo al que se enfrenta la alfabetización de la pornografía tiene que ver con las dificultades de la juventud para identificar los efectos negativos del consumo. En el estudio de Ballester *et al.* (2022), un 64 % de adolescentes no perciben el porno como negativo para su salud, y solo identifican situaciones de violencia en la pornografía cuando se refieren a la violencia que expone uso de fuerza física o situaciones de dominio.

El siguiente escollo en el camino –y el más destacado– es la ausencia de educación sexual integral (*comprehensive sexual education*, CSE) impartida de forma sistemática dentro del sistema educativo. El último estudio del Observatorio de Salud Sexual y Reproductiva de la Sociedad Española: *Sobre sexualidad y anticonceptivos en jóvenes españoles* (2019), en el que han participado 1200 jóvenes de entre 15-25 años, los resultados muestran que las principales fuentes de información y formación sobre sexualidad de los/las jóvenes son internet (47,8 %) y el grupo de iguales (45,5 %), por delante de la formación que reconocen haber

recibido de docentes (28%). A pesar de que el 72% de quienes han participado ha recibido alguna formación (en el colegio o instituto) sobre temas de sexualidad, el 68,5% considera que la formación no ha sido suficiente. Entre quienes habían tenido alguna educación sexual formal, algunos participantes del estudio Forcadell-Díez *et al.* (2022), en el que analizan las necesidades del colectivo adolescente y joven de Barcelona sobre su salud sexual, consideraban que su contenido consistía en charlas moralistas centradas en los riesgos de las relaciones sexuales heterosexuales, especialmente en la necesidad de usar condones para la prevención del embarazo. En general, los/las participantes del estudio consideraron que la educación sexual que habían recibido no abordaba el consentimiento, las conductas y actitudes sexistas, la violencia contra la mujer en las relaciones de pareja ni los mitos del amor romántico. Además, especialmente las chicas mayores de 18 años creían que era necesario romper los tabúes sobre la masturbación femenina y la menstruación, independientemente de haber participado o no de algún programa de educación sexual.

Datos que convergen con los aportados por el estudio de Benavent y Martínez (2023), en el que el 23,6% de las personas universitarias entrevistadas reconocen que no han recibido ninguna formación en educación sexual, y aunque un 61% reconoce haber recibido alguna en sus estudios anteriores, esta ha sido de menos de cinco horas, por lo que es claramente insuficiente. Las amistades (70,4%) e internet (63,4%) representan las principales fuentes de «información» sobre sexualidad, relegando el protagonismo reconocido al ámbito académico (15,5%) y familiar (12,7%). En el estudio de Forcadell-Díez *et al.* (2022), hay una respuesta unánime en relación con la insatisfacción con la educación sexual formal que habían recibido, y destacan la importancia que tiene la educación sexual en el contexto escolar para acceder a la información y a los conocimientos necesarios para tomar decisiones sobre su propia sexualidad. Los/las jóvenes participantes en este estudio manifestaron que les gustaría experimentar y vivir una sexualidad libre de actitudes y comportamientos sexistas, y que para ello necesitaban recursos y estrategias en materia de educación sexual.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, la alfabetización de la pornografía representa un objetivo prioritario para garantizar en

el colectivo más joven relaciones saludables, respetuosas y libres de violencia. Sin embargo, estos programas, tal como se ha señalado, representan, en la mayoría de los casos, intervenciones puntuales que no están incorporadas dentro de programas de CSE integrados en el currículum escolar, desde el marco de una materia obligatoria, contraviniendo las directrices propuestas por organismos internacionales (Unesco, 2018). Planteamos aquí la necesidad y oportunidad de incorporar la alfabetización de la pornografía dentro de los programas de educación sexual (CSE) que representan un proceso de enseñanza y aprendizaje en el que se incluyen los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad. Su objetivo es, por tanto, equipar a niñas, niños y jóvenes con conocimientos, habilidades, actitudes y valores que les permitan promover su salud y bienestar, desarrollar relaciones sociales y sexuales respetuosas, considerar cómo sus elecciones afectan a su propio bienestar y al de los demás y, finalmente, comprender y garantizar la protección de sus derechos a lo largo de su vida (Unesco, 2018).

La eficacia vinculada a los programas de CSE se encuentra avalada por rigurosas evaluaciones internacionales (Unesco, 2018). Las evaluaciones de la Unesco se llevaron a cabo en 2008 y 2016; la evaluación de 2008 se basó en los resultados de 87 estudios realizados en todo el mundo y la revisión de 2016, en los resultados de 22 revisiones y 77 ensayos controlados aleatorios en una amplia gama de países y contextos, en los que más de la mitad se ubicaron en países de ingresos bajos o medios. Los programas CSE no solamente permiten a menores y jóvenes desarrollar conocimientos, actitudes y destrezas que mejoran su salud sexual; las evidencias, además, confirman que los beneficios de la educación sexual integral mejoran también la prevención y contribuyen a reducir la violencia y la discriminación en las relaciones de pareja, incrementando la equidad, la autoeficacia y la confianza (Unesco, 2018).

El modelo de CSE parte de una postura relativista y plural, basada en el derecho a la diversidad de biografías sexuales, así como en los principios de igualdad de género. La promoción de la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres ha sido considerada por Naciones Unidas como una de las metas que necesariamente ha de alcanzarse para consumir sociedades desarrolladas (Agenda 2030). Dentro de los 17 objetivos inclui-

dos, la igualdad de género se incorpora en el objetivo número 5, considerándola como la base necesaria para conseguir un mundo pacífico, próspero y sostenible. Para alcanzar ese objetivo hay que reconocer que la realidad en la que viven nuestros jóvenes ha cambiado drásticamente al hacer de internet y las redes sociales un lugar común, con una creciente y preocupante objetivización del cuerpo de las mujeres y un igualmente creciente y preocupante consumo de pornografía, capitalizada por un mensaje que asocia la sexualidad con la violencia en un contexto misógino y sexista que objetiviza y deshumaniza a las mujeres. Un panorama que hace más urgente que nunca garantizar una educación sexual integral para todas las personas, sin exclusiones, que incorpore una alfabetización de la pornografía eficaz.

Referencias

- Alario, M. (2018). *Política sexual de la pornografía. Sexo, desigualdad, violencia*. Cátedra.
- Albury, K. (2014). Porn and sex education, porn as sex education. *Porn Studies*, 1 (1-2), 172-181.
- Andrie, E. K., Sakou, I. I., Tzavela, E. C., Richardson, C. y Tsitsika, A. K. (2021). Adolescents' online pornography exposure and its relationship to sociodemographic and psychopathological correlates: a cross-sectional study in six European countries. *Children*, 8 (10), 925.
- Antevska, A. y Gavey, N. (2015). «Out of sight and out of mind»: detachment and men's consumption of male sexual dominance and female submission in pornography. *Men and Masculinities*, 18 (5), 605-629.
- Artazo, G. y Bard, G. (2019). Pornografía *mainstream* y su relación con la configuración de la masculinidad hegemónica. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 4 (1), 325-357.
- Attwood, F. (2009). *Mainstreaming sex: the sexualization of western culture*. I. B. Tauris.
- Attwood, F., Smith, C. y Barker, M. (2019). I'm just curious and still exploring myself: young people and pornography. *New Media and Society*, 20 (10), 3738-3759.
- Baker, K. (2016). Online pornography. Should schools be teaching young people about the risks? An exploration of the views of young people and teaching professionals. *Sex Education*, 16 (2), 213-228.

- Ballester, L., Orte, C. y Pozo, R. (2019). Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes. En: Orte, C., Ballester, L. y Pozo, R. (eds.). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales* (pp. 249-284). Octaedro.
- Ballester, L., Orte, C. y Rosón, C. (2022). Un estudio de encuesta sobre el consumo de pornografía entre los jóvenes españoles y su impacto en las relaciones interpersonales. *Revista de Ciencias Sociales*, 10 (3), 71-86.
- Ballester-Arnal, R., Gil-Julia, B., Elipe-Miravet, M., Giménez-García, C. y Gil-Llario, M. D. (2023). Experiences and psychological impact derived from unwanted exposure to online pornography in Spanish adolescents. *Sexuality Research and Social Policy*, 1-13.
- Benavent, E. C. y Martínez, L. M. (2023). El consumo de pornografía en el alumnado universitario. *Revista Internacional de Humanidades*, 19 (1), 1-15.
- Bernstein, S., Warburton, W., Bussey, K. y Sweller, N. (2022). Mind the gap: internet pornography exposure, influence and problematic viewing amongst emerging adults. *Sexuality Research and Social Policy*, 20 (2), 599-613.
- Biota, I., Dosil-Santamaria, M., Mondragon, N. I. y Ozamiz-Etxebarria, N. (2022). Analyzing university students' perceptions regarding mainstream pornography and its link to SDG5. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19 (13), 8055.
- Buijs, G., Dadaczynski, K., Schulz, A. y Vilaça, T. (2014). *Equity, education and health: learning from practice. Case studies of practice presented during the 4th European Conference on Health Promoting Schools, Odense, Denmark 7-9 October, 2013*. CBO.
- Cahill, H., Meakin, C., Smith, K., Beadle, S., Farrelly, A., Higham, A. y Crofts, J. (2016). *Resilience, rights and respectful relationships: teaching for social and emotional learning and respectful relationships*. State of Victoria.
- Castro-Calvo, J., Gómez-Martínez, S., Gil-Juliá, B., Giménez-García, C. y Ballester-Arnal, R. (2015). Jóvenes y sexo en la red. Reacción ante la exposición involuntaria a material sexual. *Agora Salud*, 1, 187-198.
- Cobo, R. (2020). *Pornografía. El placer del poder*. Ediciones B.
- Crabbe, M. (2014). *In the picture: supporting young people in an era of explicit sexual imagery*. Brophy Family and Youth Services.
- Crabbe, M. y Flood, M. (2021). School-based education to address pornography's influence on young people: a proposed practice framework. *American Journal of Sexuality Education*, 16 (1), 1-37.

- Dawson, K., Nic Gabhainn, S. y MacNeela, P. (2019). Toward a model of porn literacy: core concepts, rationales, and approaches. *The Journal of Sex Research*, 52 (1), 1-15.
- Dwulit, A. D. y Rzymiski, P. (2019). The potential associations of pornography use with sexual dysfunctions: an integrative literature review of observational studies. *Journal of Clinical Medicine*, 8 (7), 914.
- Forcadell-Díez, L., Benlliure, J. B., Martínez, C. y Pérez, G. (2022). An in-depth analysis of the sexuality needs of Barcelona youth: a holistic view using mixed method. *Sexual and Reproductive Health Matters*, 30 (1), 231-248.
- Fritz, N., Malic, V., Paul, B. y Zhou, Y. (2020). Un análisis descriptivo de los tipos, objetivos y frecuencia relativa de agresión en la pornografía convencional. *Archivos de Conducta Sexual*, 49 (8), 1-13.
- Future of Sex Education Initiative (2020). *National sex education standards: core content and skills, K-12*. Future of Sex Education Initiative.
- Gil-Juliá, B., Castro-Calvo, J., Martínez-Gómez, N., Cervigón-Carrasco, V. y Gil-Llario, M. D. (2019). Reacción emocional ante la exposición involuntaria a cibersexo en adolescentes: factores moduladores. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1, 413-422.
- Gil-Juliá, B., Castro-Calvo, J., Ruiz-Palomino, E., García-Barba, M. y Ballester-Arnal, R. (2018). Consecuencias de la exposición involuntaria a material sexual en adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1, 33-44.
- Gill, R. (2008). Mediated intimacy and postfeminism: a discourse analytic examination of sex and relationships advice in a women's magazine. *Discourse & Communication*, 3 (4), 345-369.
- Giordano, A. L. y Cashwell, C. S. (2017). Cybersex addiction among college students: a prevalence study. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 24 (1-2), 47-57.
- Goldstein, A. (2020). Beyond porn literacy: drawing on young people's pornography narratives to expand sex education pedagogies. *Sex Education*, 20 (1), 59-74.
- Häggröm-Nordin, E., Borneskog, C., Eriksson, M. y Tydén, T. (2011). Sexual behaviour and contraceptive use among Swedish high school students in two cities: comparisons between genders, study programmes, and over time. *The European Journal of Contraception & Reproductive Health Care*, 16 (1), 36-46.
- Hakim, C. (2011). Erotic capital. *European Sociological Review*, 26 (5), 499-518.

- Hald, G. M., Smolenski, D. y Rosser, B.S. (2013). Perceived effects of sexually explicit media among men who have sex with men and psychometric properties of the pornography consumption effects scale (PCES). *The Journal of Sexual Medicine*, 10 (3), 757-767.
- Instituto de la Mujer (2022). *La sexualidad de las mujeres jóvenes en el contexto español. Percepciones subjetivas e impacto de la formación*. https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/La_sexualidad_de_las_mujeres_jovenes.pdf
- Koletić, G. (2017). Longitudinal associations between the use of sexually explicit material and adolescents' attitudes and behaviors: a narrative review of studies. *Journal of Adolescence*, 57, 119-133.
- Lameiras, M., Martínez, R., Carrera, M. V. y Rodríguez, Y. (2021). Sex education in the spotlight: what is working? Systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (5), 2555.
- Lazar, M. (2006). Discover the power of femininity! Analyzing global «power femininity» in local advertising. *Feminist Media Studies*, 6, 505-517.
- Leonhardt, N. D. y Willoughby, B. J. (2018). Longitudinal links between pornography use, marital importance, and permissive sexuality during emerging adulthood. *Marriage & Family Review*, 54 (1), 64-84.
- Levy A. (2005). *Female chauvinist pigs: women and the rise of raunch culture*. Simon and Schuster.
- Llovet, C. (2021). La estética pornográfica en las redes convierte a las niñas en objetos de deseo. *El Imparcial*. <https://n9.cl/xt05v>
- López, D. y Espartero, M. (2018). Una de las grandes webs porno advierte de que cientos de españoles buscan el vídeo de la manada. *El Español*. <https://n9.cl/u784y>
- Mattebo, M., Tyden, T., Haggstrom-Nordin, E., Nilsson, K. W. y Larsson, M. (2013). Pornography consumption, sexual experiences, lifestyles, and self-rated health among male adolescents in Sweden. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 34 (7), 460-468.
- McNair, B. (2002). *Striptease culture: sex, media and the democratization of desire*. Psychology.
- McNair, B. (2009). Teaching porn. *Sexualities*, 12 (5), 558-567.
- Mestre-Bach, G., Villena-Moya, A. y Chiclana-Actis, C. (2023). Pornography use and violence: a systematic review of the last 20 years. *Trauma Violence Abuse*, 1-25.

- Milano, V., Ballester, L., Sedano, S. y Aznar-Martinez, B. (2023). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo*. Instituto Balear de la Mujer.
- Miller D. J. y McBain K. A. (2022). The content of contemporary, mainstream pornography: A literature review of content analytic studies. *American Journal of Sexuality Education*, 17 (2), 219-256.
- Morichetta, A., Trevisan, M., Vassio, L. y Krickl, J. (2021). Understanding web pornography usage from traffic analysis. *Computer Networks*, 189 (107909), 107909. <https://doi.org/10.1016/j.comnet.2021.107909>
- Observatorio de Salud Sexual y Reproductiva de la Sociedad Española de la SEC (2019). *Estudio sobre sexualidad y anticoncepción: jóvenes españoles*. https://hosting.sec.es/descargas/Encuesta2019_SEXUALIDAD_ANTICONCEPCION_JOVENES.pdf
- Pathmendra, P., Raggatt, M., Lim, M. S., Marino, J. L. y Skinner, S. R. (2023). Exposure to pornography and adolescent sexual behavior: systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, 25, e43116.
- Peter, J. y Valkenburg, P. M. (2016). Adolescents and pornography: a review of 20 years of research. *The Journal of Sex Research*, 53 (4-5), 509-531.
- Peter, J. y Valkenburg, P.M. (2010). Processes underlying the effects of adolescents' use of sexually explicit internet material: the role of perceived realism. *Communication Research*, 37 (3), 375-399.
- Peter, J. y Valkenburg, P.M. (2011). The influence of sexually explicit internet material and peers on stereotypical beliefs about women's sexual roles: similarities and differences between adolescents and adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14 (9), 511-517.
- Pizzol, D., Bertoldo, A. y Foresta, C. (2016). Adolescents and web porn: a new era of sexuality. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 28 (2), 169-173.
- Quinlivan, K. (2016). Getting it right? Producing race and gender in the neoliberal school based sexuality education assemblage. *Palgrave Handbook of Sexualities Education*, 391-413. https://doi.org/10.1057/978-1-137-40033-8_19
- Rodríguez, Y., Martínez, R., Alonso, P., Adá, A. y Carrera, M. V. (2021). Intimate partner cyberstalking, sexism, pornography, and sexting in adolescents: new challenges for sex education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (4), 2181.

- Rogers, V. (2017). *We need to talk about pornography: a resource to educate young people about the potential impact of pornography and sexualized images on relationships, body image and self-esteem*. Jessica Kingsley.
- Roman-Garcia, O., Bacigalupe, A. y Vaamonde, C. (2022). Relación de la pornografía mainstream con la salud sexual y reproductiva de los/las adolescentes. Una revisión de alcance. *Revista Española de Salud Pública*, 95, e202108102.
- Romito, P. y Beltramini, L. (2015). Factors associated with exposure to violent or degrading pornography among high school students. *The Journal of School Nursing*, 31 (4), 280-290.
- Rothman, E. F., Adhia, A., Christensen, T. T., Paruk, J., Alder, J. y Daley, N. (2018). A pornography literacy class for youth: Results of a feasibility and efficacy pilot study. *American Journal of Sexuality Education*, 13 (1), 1-17.
- Rothman, E. F., Daley, N. y Alder, J. (2020). A pornography literacy program for adolescents. *American Journal of Public Health*, 110 (2), 154-156.
- Ruškus, J. y Sujeta, I. (2014). An educational response to the issue of online pornography for schoolboys: the case of participatory action research in Lithuania. *International Journal of Social Pedagogy*, 3 (1), 39-53.
- Save the Children. (2020). *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*. <https://www.savethechildren.es/informe-desinformacion-sexual-pornografia-y-adolescencia>
- Ševčíková, A. y Daneback, K. (2014). Online pornography uses in adolescence: age and gender differences. *European Journal of Developmental Psychology*, 11 (6), 674-686.
- Sevcikova, A., Serek, J., Machackova, H. y Smahel, D. (2013). Extent matters: exposure to sexual material among Czech adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, 33 (8), 1048-1071.
- Shor, E. (2019). Harder and harder? Is mainstream pornography becoming increasingly violent and do viewers prefer violent content? *The Journal of Sex Research*, 56 (1), 16-28.
- Torrado, E. (2021). *Sexualidad y consumo de pornografía en adolescentes y jóvenes de 16 a 29 años*. Universidad de la Laguna. <https://n9.cl/qjf97>
- Unesco (2018). *Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad*. <https://www.who.int/reproductivehealth/publications/technical-guidance-sexuality-education/es/>

- Unicef (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf
- Vandenbosch, L. y Eggermont, S. (2013). Sexually explicit websites and sexual initiation: reciprocal relationships and the moderating role of pubertal status. *Journal of Research on Adolescence*, 23 (4), 621-634.
- Vandenbosch, L. y Van Oosten. (2017). The Relationship between on-line pornography and the sexual objectification of women: the attenuating role of porn literacy education. *Journal of Communication*, 67 (6), 1015-1036.
- Vera-Gray F., McGlynn C., Kureshi I. y Butterby K. (2021). Sexual violence as a sexual script in mainstream online pornography. *The British Journal of Criminology*, 61 (5), 1243-1260.
- Walker, L. (2016). *Young people need critical porn analysis; 'porn literacy' is not enough*. <http://www.generationnext.com.au/2016/12/young-people-need-critical-porn-analysis-porn-literacy-not-enough/>
- Whisnant, R. (2016). Pornography, humiliation, and consent. *Sexualization, Media y Society*, 2 (3), 1-25.
- WHO (2016). School and youth health: what is a health promoting school? http://www.who.int/school_youth_health/gshi/hps/en/
- WHO (2018). *World health statistics 2018*. WHO
- Wright, P. J., Tokunaga, R. S. y Kraus, A. (2015). A meta-analysis of pornography consumption and actual acts of sexual aggression in general population studies. *Journal of Communication*, 66 (1), 183-205.
- Ybarra, M., Mitchell, K., Hamburger, M., Diener-West, M. y Leaf, P. (2011). X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents: is there a link? *Aggressive Behavior*, 37 (1), 1-18.

Redes sociales y nuevas plataformas de sexo online: cambios en los comportamientos sexuales de los adolescentes

BERTA AZNAR-MARTÍNEZ
JUDITH LORENTE-DE-SANZ
Universidad Ramon Llull

4.1. Redes sociales y adolescencia

Actualmente, las nuevas tecnologías favorecen la comunicación y el ocio, facilitando así el establecimiento de nuevos vínculos, pero a la vez pueden suponer un riesgo para los adolescentes (Andrie *et al.*, 2021), ya que el aumento de tiempo dedicado al espacio digital (Smahel *et al.*, 2020) y el inicio precoz en usarlo (Kaspersky, 2019) los hace más vulnerables a los riesgos de internet (Brossard *et al.*, 2021).

Las redes sociales permiten a los usuarios comunicarse entre ellos y compartir contenido como fotografías y vídeos con los que pueden interactuar (Labrador *et al.*, 2018). Muchas redes sociales establecen la edad mínima para su uso en los 13 años (Facebook, Instagram y TikTok), pero es habitual que no haya suficiente control y que cualquier persona pueda crearse un perfil en ellas (Childnet, 2021).

Tampoco existe control en el acceso a la pornografía por parte de menores, ya que el uso de sistemas de control, verificación de edad y bloqueo no se está implementando en la actualidad de forma sistematizada (Aznar-Martínez *et al.*, 2023). Es importante señalar que la nueva pornografía online (NPO) a la que tienen acceso los adolescentes produce y distribuye imágenes con

contenidos sexuales explícitos cargados de violencia hacia las mujeres, por lo que las cosifica y denigra, y normaliza la violencia hacia ellas (Ballester *et al.*, 2023).

La NPO está colonizando también las redes sociales y los videojuegos; tanto es así que los estudios indican que existe una correlación entre el uso frecuente de las redes sociales y la exposición a la pornografía, especialmente en aquellos adolescentes que están hiperconectados a las pantallas (Bozzola *et al.*, 2022; Cerbara *et al.*, 2023). Además, a menudo el contenido pornográfico se comparte a través de aplicaciones de mensajería, y en ocasiones se puede encontrar involuntariamente en anuncios en redes sociales o al acceder por error a una página web (Cerbara *et al.*, 2023).

Así, la pornificación surge como la representación de la pornografía en contextos no tradicionalmente pornográficos, como las redes sociales (Drenten *et al.*, 2020). La participación en redes sociales y otras plataformas digitales influye en el desarrollo psicológico de los adolescentes; la identidad digital se vuelve cada vez más relevante en la construcción de su personalidad. El tiempo que los adolescentes invierten interactuando con otros en contextos digitales aumenta, e internet a menudo se vuelve un lugar donde exploran maneras de expresar su sexualidad (Choi *et al.*, 2019).

En esta línea, Young y Jordan (2013) explican que las redes sociales pueden influir en la percepción que tienen los iguales a la hora de llevar a cabo conductas de riesgo sexual y pueden influir, además, sobre las propias intenciones del usuario en relación con estas conductas. Además, las redes sociales y grupos de mensajería se utilizan cada vez más para el intercambio de contenido sexual producido por los propios adolescentes. En internet, la pornografía es accesible a través de las redes sociales y el 7 % de adolescentes las utiliza para buscarla (Bozzola *et al.*, 2022).

Con la normalización del uso de plataformas digitales como Instagram, Facebook, Snapchat y TikTok en la vida cotidiana, los individuos disponen de nuevos entornos para proyectar, gestionar y validar sus identidades personales (Moreno, 2021). Especialmente en las chicas, el elevado uso de las redes sociales, asociado a la devaluación de la imagen corporal, se correlaciona con la actividad sexual precoz (Bozzola *et al.*, 2022).

Según Moreno (2021), la sexualización de la cultura fomenta prácticas de sexualización y autosexualización como forma de obtener valor social, especialmente por parte de mujeres, adolescentes y niñas en las redes. Además, los estudios muestran que el uso de las redes sociales se ha relacionado con conductas sexuales problemáticas, como la actividad sexual precoz, la exposición a la pornografía y el *sexpreading* (Moreno, 2021).

La pornificación social, el auge de las tecnologías digitales y las plataformas de redes sociales se han relacionado con la incorporación de la pornografía y una estética pornochic en las redes, así como con formas de trabajo cambiantes (Drenten *et al.*, 2018). El uso masivo de redes sociales ha provocado un gran incremento del contenido generado por usuarios (CGU) en internet; es decir, aquel contenido que aportan los usuarios a una determinada plataforma o aplicación en línea. Esto ha provocado el auge de la interacción entre usuarios y el CGU de carácter sexual, abriendo las puertas a la «pornografía 2.0» (Song *et al.*, 2019).

Así, durante los últimos años, múltiples plataformas han centrado al usuario como protagonista de la creación y venta de contenido sexual online, transformando la industria pornográfica hasta ahora establecida. Actualmente, la prostitución se promulga a través de diversas formas por parte de *influencers*. Las redes sociales también son usadas hoy en día por personas que sacan rendimiento económico por colgar fotografías pornográficas (esencialmente mujeres) y que utilizan estos espacios para interactuar con sus clientes potenciales.

4.2. El fenómeno OnlyFans

OnlyFans (302 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023h) es una conocida plataforma online, lanzada en 2016, en la que sus usuarios pueden crear contenido y cobrar por la difusión de este (Bernstein, 2019). A pesar de no haber sido desarrollada específicamente para la distribución de contenido de naturaleza sexual, sus políticas en relación con este tipo de material han sido poco estrictas hasta el momento, lo cual la ha convertido en una de las principales plataformas de venta de sexo online del panorama actual. Su mayor crecimiento en distribución de contenido

de tipo sexual se dio en el contexto de pandemia por COVID-19, momento en que los confinamientos dictaminados por la mayoría de los países a nivel internacional dificultaron enormemente la comercialización del sexo en entornos fuera de línea (Cardoso *et al.*, 2022). Sin embargo, a pesar del viraje que una parte del negocio de la prostitución hizo hacia esta nueva modalidad, su fácil accesibilidad popularizó rápidamente su uso entre la población no procedente de la industria del sexo, superando la cifra de los 120 millones de usuarios en 2020 (Cooban, 2021; Hamilton *et al.*, 2022) y los 240 millones en 2023, con más de 3 millones de creadores de contenido (Xataka, 2023).

Su forma de retribuir el contenido se basa en un sistema de micromecenazgo por suscripción, en el que los «fans» realizan un pago mensual para visualizar el material compartido por parte de un creador o creadora, cantidad de la cual este percibe el 80 %, mientras que el 20 % restante se convierte en ingresos para la plataforma (González, 2021). Además, la creadora puede compartir determinados materiales con un sistema *pay for view*, que logrará unos pagos extra por parte de aquellos suscriptores que deseen acceder a este contenido en particular (Xataka, 2023). Esta situación ha alentado a muchas usuarias, incluidas jóvenes y menores de edad (The Avery Center, 2021), a iniciarse en la creación y monetización del sexo online atraídas por la idea de conseguir dinero fácil y rápido. Además, en esta plataforma los suscriptores pueden interactuar con quienes crean contenido a través de mensajes y, pagando, pueden ejercer un cierto control sobre sus servicios (Velthuis y Van Doorn, 2020). A pesar de que la plataforma ofrece otros tipos de contenidos, aquel que no es de tipo sexual es muy minoritario (Hubite, 2023).

Un 97 % de las creadoras de contenido en esta plataforma son mujeres, mientras que un 69 % de los visitantes y suscriptores son hombres de entre 35 y 44 años. En relación con el segundo grupo, un estudio reciente trató de elaborar un perfil de estos consumidores de sexo en línea en el contexto estadounidense (Arañez *et al.*, 2022), cuyos resultados señalaron que predominantemente eran hombres casados, blancos, de clase media-alta, y que se identifican como heterosexuales o bisexuales/pansexuales.

A pesar de que se estipula que los usuarios de ambos colectivos deben ser mayores de edad para crear su cuenta, se ha demostrado que esta medida no se aplica rigurosamente, algo que

se traduce en el acceso a ella por parte de menores de edad (The Avery Center, 2021). De hecho, un estudio de la BBC ha revelado que incluso menores desaparecidas han aparecido en vídeos de OnlyFans y se han recibido informes de explotación sexual de estas menores (Titheradge y Croxford, 2021).

En cuanto al perfil de las creadoras de contenido, una encuesta realizada en el contexto estadounidense (The Avery Center, 2021), basada en 53 creadoras de contenido (94 % mujeres), situó su edad media en 35 años, oscilando entre los 20 y los 39. En relación con la motivación que las creadoras tienen para compartir contenido sexual *amateur* en esta plataforma, es precisamente el hecho de que se encuentra en la intersección entre la profesionalización de la creación de contenido digital y el «trabajo sexual» (Hamilton *et al.*, 2022). Este fenómeno, junto con el discurso del neoliberalismo sexual, contribuye a la normalización de la prostitución banalizando su consumo a través de internet. Además, la plataforma atrae a muchas jóvenes en situación de necesidad debido a la aparente oportunidad de ganar dinero de una forma sencilla; así, el primer estudio ha revelado que las ganancias por la creación de contenido se situaban en una cantidad media de 1111 dólares mensuales, distribuida entre los 10 y los 2000 dólares (The Avery Center, 2021).

A pesar de que hay autores que defienden que a través de este tipo de plataformas las mujeres se encuentran en una situación de mayor seguridad frente a las agresiones físicas por parte de los hombres (Jones, 2020), la explotación sexual sigue siendo una realidad a través de la plataforma OnlyFans; la encuesta realizada en el contexto estadounidense halló que el 30 % de las participantes (en su mayoría mujeres) afirmaron sentirse presionadas por parte de la propia plataforma para la creación de contenidos, recibiendo múltiples amenazas por correo electrónico relativas al cierre de su cuenta en caso de no hacerlo (The Avery Center, 2021). Además, las demandas por parte de sus suscriptores para el desarrollo de nuevo material personalizado, y en ocasiones por parte de sus traficantes cuando el trabajo sexual fuera de línea disminuye, se suma a las presiones que las mujeres reciben.

La diversidad de condiciones en que las creadoras de contenido pueden encontrarse a la hora de desarrollar material dificulta la investigación sobre sus consecuencias psicológicas (Jarke,

2022). No obstante, la encuesta anterior puso también de relieve que el 34% de participantes afirmaron haber sufrido consecuencias físicas y psicológicas derivadas directamente de la creación de contenido para OnlyFans, entre las cuales destacan la ansiedad, la depresión, la baja autoestima, el miedo y la vergüenza (The Avery Center, 2021).

4.3. Otras plataformas de sexo online

A pesar de la innegable popularidad de la plataforma OnlyFans, existen desde hace años otras páginas de venta de sexo online que ofrecen prestaciones similares y que de igual forma siguen ganando usuarios en los últimos años.

En primer lugar, se encuentran las plataformas de emisión y venta de contenido sexual en directo a través de la *webcam*. Entre las más populares dentro de esta categoría se encuentran Stripchat (720 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023i), Chaturbate (411 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023e) y BongaCams (122 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023b) (Jones, 2020). Las tres tienen un funcionamiento similar, ofrecen servicios sexuales gratuitos en *streaming* dirigidos a una gran audiencia, que tendrá la posibilidad de pagar propinas a las *webcamers* en forma de criptomonedas (*tokens*) si lo desea. En este contexto, las *webcamers* proponen una serie de actos sexuales asociados a un determinado precio que debe ser alcanzado por la suma de las propinas de los usuarios para poder ser realizado en directo (Jones, 2020; Velthuis y Van Doorn, 2020). Otras plataformas similares son Cam4 (49,7 millones de visitas/mes; Similarweb, septiembre 2023), MyFreeCams (44,4 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023d) o Camlust (148 000 visitas/mes; Similarweb, 2023c). En concreto, MyFreeCams, a pesar de tener funcionalidades comparables con las anteriores, incorpora algunas nuevas modalidades, entre las cuales se encuentran los servicios sexuales ofrecidos a grupos necesariamente compuestos por un mínimo de tres espectadores (Janita, 2018).

Otra plataforma situada en el primer plano de los espacios de venta de sexo online –que ya en 2001 revolucionó el concepto de su industria al ofrecer servicios sexuales privados para los usuarios– es LiveJasmin (272 millones de visitas/mes; Simi-

larweb, 2023f) (Velthuis y Van Doorn, 2020). LiveJasmin ofrece gran parte de su contenido en directo de forma gratuita; sin embargo, promueve la venta de servicios privados a través de regulaciones de la propia web que prohíben, por ejemplo, los desnudos en los espectáculos públicos gratuitos (Stegeman, 2021).

En estas plataformas existe una interacción directa entre la *webcamer* y los usuarios a través de un chat durante el servicio ofrecido, aunque en algunas ocasiones esta comunicación es mediada por un *bot* que lanza mensajes a través del chat de manera automática informando sobre las normas de funcionamiento, los precios o las propinas alcanzadas (Hernández, 2019). De este modo, se intenta captar la atención de los usuarios y animarlos a consumir los servicios ofrecidos.

En segundo lugar, se encuentran las plataformas de venta de contenido sexual conceptualizadas como redes sociales. Una de las más relevantes actualmente es Xhamster (1,5 billones de visitas/mes; Similarweb, 2023j), diseñada en 2007 como una red social que permitía el intercambio de contenido pornográfico entre sus usuarios (Wikipedia Contributors, 2023). Un estudio reciente, centrado en el contenido específico de esta plataforma (Wong *et al.*, 2020), señala que desde 2015 ha existido un incremento exponencial de los vídeos compartidos, en parte debido al aumento de los dispositivos digitales con acceso a internet. En concreto, destaca que dicho material se caracteriza cada vez más por su corta duración, siendo los vídeos más frecuentes aquellos que duran menos de 2 minutos y son de tipo *amateur*. Frente a estas características, sus usuarios tienden a visualizar diferentes vídeos y a focalizarse en breves partes de cada uno de ellos. Sin embargo, las características propias de las redes sociales son poco utilizadas, como las valoraciones o los comentarios, algo que sitúa a esta plataforma en un plano poco interactivo. En relación con el perfil de los *uploaders* de Xhamster (usuarios que comparten material), el 75 % ha compartido menos de cinco vídeos mientras que el 40 % solo ha compartido un vídeo, algo que refuerza la idea de una plataforma donde predomina el contenido *amateur*. En cuanto a los beneficios económicos por el material compartido se dirigen únicamente a los *uploaders* que suben una gran cantidad de vídeos y que por ello obtienen una parte significativa de las visualizaciones (0,0001 % de los *uploaders*).

Finalmente, existe una plataforma proveedora de múltiples servicios sexuales altamente popular en Reino Unido: Adult-Work (18,2 millones de visitas/mes; Similarweb, 2023a). Esta plataforma ofrece servicios de mensajería instantánea, *webcam*, SMS, llamadas telefónicas, creación de contenido, etc. (Adult-Work, 2023). Un estudio basado en 11 500 perfiles de Adult-Work (Mergenthaler y Yasser, 2022) señaló que más del 70% de los perfiles de creación de contenido pertenecían a mujeres, y que la media de visitas diarias recibidas por estos perfiles eran de 296,4 –comparado con 2,6 en los perfiles masculinos–, un dato que evidencia la idea de que la industria del sexo está pensada y desarrollada para el consumo y disfrute de los hombres. El mismo estudio apuntó que el servicio ofrecido más popular en esta plataforma fueron las llamadas telefónicas de una hora, que tenían un precio medio en los perfiles femeninos de 120 GBP –con variaciones en función de la raza o etnia de las mujeres, que ponen de relevancia la permanencia de los sesgos raciales existentes en los compradores de sexo (Holt *et al.*, 2016)–, y que la edad media para las mujeres creadoras de contenido se situaba en los 32 años, con la edad media de inicio a los 25 años. Sin embargo, el rasgo diferencial de AdultWork es que ofrece también la opción a los usuarios de contactar con prostitutas con quienes tener encuentros en formato presencial (AdultWork, 2023), un aspecto que rompe las fronteras del espacio digital abriendo el acceso a la prostitución física.

4.4. Análisis del impacto en la adolescencia

El paso del consumo de pornografía online a su producción es un fenómeno que se ha incrementado en los últimos años con el auge de las redes sociales y el nivel de interactividad que se da en ellas. La pornografía de redes sociales se basa en encuentros que comportan una satisfacción sexual inmediata en los que las relaciones íntimas son inexistentes; así, se crea una manera de relacionarse sexualmente sin la necesidad de crear ningún tipo de vínculo. Estas nuevas formas de prostitución y pornografía están logrando mucha aceptación entre los jóvenes que lo ven como una nueva forma de ocio y disfrute sexual, esencialmente masculino, mientras perpetúan y promueven la concepción de la se-

xualidad por parte de los hombres basada en el dominio (Blanco y Sainz, 2019).

La vinculación entre pornografía y prostitución ha sido señalada en diversas ocasiones. Concretamente, el consumo de material pornográfico se ha considerado una de las principales puertas de entrada al uso de la prostitución al situar, por definición, el deseo sexual y la voluntad masculina en un lugar privilegiado (Gutiérrez & Cuervo, 2023). De hecho, esto actúa como una forma de entrenamiento en cosificación sexual y sexualización de la mujer, que facilita a su vez el paso a la compra de sexo y al ejercicio de la violencia contra ellas en este espacio (Ballester *et al.*, 2020). Así, la pornografía no solo banaliza la prostitución y normaliza la demanda de sexo, desvinculándolo de algunos valores de la sexualidad como el deseo, la libertad o el consentimiento (Rodríguez, 2020), sino que también perpetúa el sistema prostitucional y de explotación sexual de las mujeres (Ortega y Ballester, 2020). Los adolescentes se encuentran inmersos en un contexto en el que se normaliza y banaliza el consumo de estas formas de pornografía y, por ende, el uso y abuso de las mujeres para el placer sexual masculino.

Según Cobo (2017), la prostitución constituye un fenómeno social clave para entender la nueva configuración del capitalismo global y los patriarcados contemporáneos, el resultado del cual es un proceso creciente de mercantilización de los cuerpos y la sexualidad de millones de mujeres en todo el mundo. En este sentido, la industria del sexo es un producto cultural y económico creado por hombres para su propio consumo, aunque se convierte también en un mandato socializador para las mujeres a través de una estructura normativa que determina la definición de feminidad (Cobo, 2020). Así pues, como señala Alario (2021a, 2021b), la pornografía, como la prostitución, se presenta como la realización de la fantasía patriarcal, en la que las mujeres están siempre dispuestas a satisfacer los deseos masculinos (Alario, 2021a, 2021b). Estos mandatos son interiorizados actualmente por las personas jóvenes como una forma legítima de obtener placer sexual, y desde una perspectiva crítica puede tender a reproducirse.

De acuerdo con Cunningham *et al.* (2018), esta nueva manera de consumir pornografía a través de plataformas interactivas o redes sociales lleva a los usuarios a relacionarse de una manera

más estrecha y personal con las creadoras de contenido. El hecho de que no haya contacto sexual directo disminuye la sensación de culpabilidad del usuario, como podría ocurrir en la prostitución habitual.

La mercantilización del cuerpo de la mujer viene siendo una realidad social derivada del sistema patriarcal desde hace siglos y este tipo de plataformas no solo exacerban el reduccionismo de la mujer a un objeto sexual al que se le pueden proporcionar propinas si cumple con la satisfacción del deseo sexual masculino, sino que normalizan la prostitución haciéndola accesible al gran público, tanto para usuarios como para las creadoras de contenido o *webcammers*, acercándola al público adolescente, o menor de edad, que en otras circunstancias tendría un acceso más limitado.

De hecho, existen muchas similitudes entre la pornografía *mainstream*, la prostitución y las redes sociales pornográficas como OnlyFans. En primer lugar, se dirigen principalmente a un público masculino y heterosexual, puesto que el 69 % de los suscriptores son hombres (Hubite, 2023); en segundo lugar, se deshumaniza a la mujer, convirtiéndola en un producto penetrable, y, por último, se usa el cuerpo de las mujeres para obtener beneficios económicos de la sociedad capitalista, donde la industria del sexo genera grandes sumas de dinero (Barrio, 2014). Por lo tanto, podemos afirmar que las redes sociales pornográficas son una forma de control masculino sobre la mujer que legitima prácticas de abuso contra ellas (Cobo, 2020).

Además estas nuevas plataformas y redes sociales pornográficas ofrecen una visión absolutamente neoliberal de la comercialización sexual que blanquea la explotación sexual subyacente por parte de la industria del sexo (Ryan, 2019) y mantiene como denominador común la precariedad económica y vulnerabilidad de sus víctimas: las mujeres.

4.5. Implicaciones prácticas y propuestas de futuro

Sin duda, estas nuevas formas de consumo de pornografía y prostitución representan un nuevo reto en la educación afectivo-

sexual (EAS) de los adolescentes. En esta línea, De Miguel (2015) señala que en este contexto la necesidad de un debate en torno a la educación sexual se convierte casi en sinónimo del derecho de las personas más jóvenes a recibir una visión crítica sobre qué se está entendiendo por sexualidad, a quiénes está beneficiando y a quiénes puede estar perjudicando. Sin ninguna duda, el consumo de pornografía a través de estas redes sociales se convierte en un espacio prioritario de intervención en cuanto a la sexualidad (Aredondo Quijada *et al.*, 2022).

Como herramienta preventiva, la EAS resulta clave para fomentar el pensamiento crítico en la infancia y la adolescencia. De acuerdo con Ballester *et al.* (2023), cabe señalar que los criterios clave de cualquier propuesta formativa de EAS para respetar un enfoque integral son los siguientes:

- Desarrollada a lo largo de toda la vida, de forma continua, basada en la evidencia científica y adaptada a cada etapa evolutiva y a la edad del alumnado.
- Que incluya la participación del alumnado, sobre todo el adolescente, para que se oriente a sus necesidades y de forma interactiva.
- Disponible en un lenguaje adecuado y comprensible para la infancia y la juventud.
- Normalizada en el sistema educativo, desde la educación infantil hasta la educación secundaria.
- Impartida por personal formado, que proporcione datos e invite a desarrollar aptitudes y habilidades apropiadas: comunicación, motivación, negociación, reflexión, toma de decisiones y resolución de conflictos –que son el núcleo de la EAS–.
- Que cuente con la implicación necesaria de los progenitores como referentes de sus descendientes.
- Que tenga en cuenta la investigación sobre cultura de pantallas e integre los resultados de esta investigación llevada a cabo en los últimos diez años, así como la realización de nuevas investigaciones sobre los impactos derivados de los nuevos desarrollos, en especial por lo que significan las tecnologías de quinta generación (5G) (Ballester *et al.*, 2020).

Por otro lado, es muy necesario formar a los adolescentes en el ámbito escolar en un uso responsable de internet para evitar

comportamientos que los pongan en riesgo y ayudarlos a gestionar los retos del espacio digital (Aznar-Martínez *et al.*, 2024). También tiene que aumentar el nivel de concienciación sobre la importancia de la cultura de seguridad tecnológica en las familias y el uso de controles parentales en los hogares en los que hay menores de edad.

Otro aspecto que se tendría que abordar son los sistemas de verificación de edad y bloqueo de acceso a contenido sexual para menores de edad (Aznar-Martínez, 2023). La responsabilidad en este caso recae en los organismos gubernamentales que tienen que tomar medidas para evitar el acceso a este tipo de contenido en internet por parte de los adolescentes que se encuentran en un momento clave de su desarrollo e identidad sexual.

Hay que tener en cuenta que los efectos de la pornografía y la prostitución son directos e indirectos, ya que implican a personas que no consumen, al imponer determinadas actitudes y conductas en las relaciones sexuales (Ballester, 2023). Además, a causa de la industria pornográfica, se produce un aumento considerable de la explotación sexual de niños, niñas y adolescentes para producir imágenes pornográficas (Chawla, 2022). Como sociedad, debemos tomar las medidas necesarias para erradicar los efectos negativos de la hipersexualización impuesta por la pornografía, especialmente en los menores de edad.

En cuanto a futuras líneas de investigación, resulta relevante evaluar el impacto de la creación y distribución de pornografía a través de las redes sociales para las mujeres creadoras de contenido, ya que ha sido prácticamente inexplorado por la literatura científica. Aun así, existen algunas primeras evidencias que apuntan a que este no es menor (The Avery Center, 2021) y nuevos estudios serían necesarios para indagar en esta cuestión. También resulta importante conocer en qué grado los adolescentes usan estas redes y con qué frecuencia, así como el impacto que tiene en sus relaciones interpersonales el consumo de redes sociales pornográficas con este nivel de interactividad.

Referencias

- AdultWork (2023). <https://adultwork.com>
Alario, M. (2021a). ¿Por qué tantos hombres se excitan sexualmente

- ejerciendo violencia? La invisibilización y la erotización de la violencia sexual contra las mujeres en la pornografía. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 6 (1), 190-218. <https://doi.org/10.17979/arief.2021.6.1.7164>
- Alario, M. (2021b). *Política sexual de la pornografía. Sexo, desigualdad, violencia*. Cátedra.
- Andrie, E. K., Sakou, I. I., Tzavela, E. C., Richardson, C. y Tsitsika, A. K. (2021). Adolescents' online pornography exposure and its relationship to sociodemographic and psychopathological correlates: a cross-sectional study in six European countries. *Children*, 8 (10), 925. <https://doi.org/10.3390/children8100925>
- Arañez, S. D., Speciale, M. y Balkin, R. S. (2022). Sexual attitudes and characteristics of OnlyFans users. *Archives of Sexual Behavior*, 51 (6), 3093-3103. <https://doi.org/10.1007/s10508-022-02329-0>
- Arredondo Quijada, ., Olivares Álvarez, S y Luna Cerezo, E. (2022). Pornografía y redes sociales, espacios de intervención con jóvenes, ante la violencia sexual. *Revista de Trabajo Social*, 96, 33-42.
- Aznar-Martínez, B., Casarramona, A., Lorente-De-Sanz, J., Grané, J. Castillo Garayoa, J., Vall, B. y Pérez-Testor, C. (2023). Formas telemáticas de control de acceso a la pornografía para menores y abordaje integral de los retos del espacio digital. En: Milano, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Islas Baleares: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 28-287). Institut Balear de la Dona.
- Aznar-Martínez, B., Casarramona, A., Grané, J., Lorente-De-Sanz, J., Prats Fernández, M. A. y Ballester, L. (2024). Uso responsable de internet: revisión sistemática de programas educativos. *Estudios sobre Educación*, 47. <https://doi.org/10.15581/004.47.006>.
- Ballester, L., Rosón, C. y Gómez, J. (2020). *Pornografía y educación afectivo-sexual*. Octaedro.
- Ballester, L., Sedano, S., Aznar-Martínez, B., Cabellos, A., Lorente-De-Sanz, J. y Nadal, M. (2023). Diagnóstico sobre acceso, consumo e implicaciones de la nueva pornografía en línea en las Islas Baleares. En: Milano, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Islas Baleares: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 28-287). Institut Balear de la Dona.
- Blanco, M. y Sainz, C. (2019). *Investigación joven con perspectiva de género VI*. Universidad Carlos III de Madrid, Instituto Universitario de Estudios de Género. <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/>

- handle/10016/30274/reproduccion_alario_IJCPG_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernstein, J. (2019). How OnlyFans changed sex work forever. *The New York Times*, 9, 88-103.
- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barna, S., Russo, R., Scarpato, E., Di Mauro, A., Di Stefano, A., Caruso, C., Corsello, G. y Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19 (6). <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- Brossard, M., Carnelli, M., Chaudron, S., Di-Gioia, R., Dreesen, T., Kardefelt-Winther, D., Little, C. y Yameo-Go, J. L. (2021). *Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future*. Unicef. <https://www.unicef.org/media/113896/file/Digital%20Learning%20for%20Every%20Child.pdf>
- Cardosso, D., Chronaki, D. y Scarcelli, C. M. (2022). Digital sex work? *Identities and Intimacies on Social Media* (pp. 169-184). Routledge.
- Cerbara, L., Ciancimino, G., Corsetti, G. y Tintori, A. (2023). The (un) equal effect of binary socialisation on adolescents' exposure to pornography: girls' empowerment and boys' sexism from a new representative national survey. *Societies (Basel, Switzerland)*, 13 (6), 146. <https://doi.org/10.3390/soc13060146>
- Childnet. (2021). *Helping make the internet a great and safe place for children and young people*. <https://www.childnet.com>
- Choi, K-S., Cho, S. y Lee, J. R. (2019). Impacts of online risky behaviors and cybersecurity management on cyberbullying and traditional bullying victimization among Korean youth: application of cyber-routine activities theory with latent class analysis. *Computers in Human Behavior*, 100, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.06.007>
- Cobo, R. (2017). *La prostitución en el corazón del capitalismo*. Los Libros de la Cátedra.
- Cobo, R. (2020). *Pornografía. El placer del poder*. Ediciones B.
- Cooban, A. (2021, abril). OnlyFans has boomed during lockdown. Users spent \$2.4 billion on the adult-entertainment site in 2020, and 120 million people now use it. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/onlyfans-lockdown-boom-transactions-hit-24b-revenue-up-553-2021-4>
- Cunningham, S., Sanders, T., Scoular, J., Campbell, R., Pitcher, J., Hill, K. y Hamer, R. (2018). Behind the screen: commercial sex, digital

- spaces and working online. *Technology in Society*, 53, 47-54. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2017.11.004>
- De Miguel, A. (2015). *Neoliberalismo sexual*. Cátedra.
- Drenten, J., Gurrieri, L. y Tyler, M. (2018). Sexualized labour in digital culture: Instagram influencers, porn chic and the monetization of attention. *Gender Work Organ*, 27, 41-66. <https://doi.org/10.1111/gwao.12354>
- González, Y. J. (2022). OnlyFans, el sexo en la época de su reproductibilidad técnica. *TRIM. Tordesillas. Revista de Investigación Multidisciplinar*, 20-21, 91-99. <https://doi.org/10.24197/trim.20-21.2021.91-99>
- Moreno S., (2021). Autosexualización de niñas y adolescentes en redes sociales digitales: una aproximación teórico-conceptual desde la semiótica social. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 26. <https://doi.org/10.5209/ciyc.75727>
- Hamilton, V., Soneji, A., McDonald, A. y Redmiles, E. (2022). «Nudes? Shouldn't I charge for these?». *Exploring what motivates content creation on onlyfans*. Mpg.de. https://pure.mpg.de/rest/items/item_3394919/component/file_3394920/content
- Hernández, A. (2019). «There's something compelling about real life». Technologies of security and acceleration on Chaturbate. *Social Media + Society*, 5 (4), 205630511989400. <https://doi.org/10.1177/2056305119894000>
- Holt, T. J., Kristie, R. B. y Fitzgerald, S. (2016). Examining the economics of prostitution using online data. En: S. Cunningham y M. Shah (eds.). *The Oxford handbook of the economics of prostitution*. Oxford University. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199915248.013.18>
- Jarke, H. (2022). What do we know about the mental health of porn performers? A systematic literature review. *PsyArXiv.*, 2, 119-127. <https://doi.org/10.31234/osf.io/a5tnb>
- Jones, A. (2020). *Camming: money, power, and pleasure in the sex work industry*. New York University.
- Janita, O. (2018). *Tipos de shows en MyFreeCams y sus ganancias*. Juan Bustos.com <https://juanbustos.com/tipos-shows-myfreecams-ganancias/>
- Kaspersky. (2019). *Parents fear for kids' online safety but aren't putting time in to talk about it*. <https://media.kasperskydaily.com/wp-content/uploads/sites/92/2019/09/12065947/family-cam-paign-report-final.pdf>
- Labrador, F., Requesens, A. y Helguera, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos*. Fundació Gaudium. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22->

- Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20móviles.pdf
- Mergenthaler, A. y Yasseri, T. (2022). Selling sex: what determines rates and popularity? An analysis of 11,500 online profiles. *Culture, Health & Sexuality*, 24 (7), 935-952. <https://doi.org/10.1080/13691058.2021.1901145>
- Moreno S. (2021). Autosexualización de niñas y adolescentes en redes sociales digitales: una aproximación teórico-conceptual desde la semiótica social. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 26. <https://doi.org/10.5209/ciyc.75727>
- Ortega, S. y Ballester, L. (2020). *Estudio sobre la prostitución, la trata y la explotación sexual en las Islas Baleares*. Institut Balear de la Dona. <https://www.caib.es/webgoib/es/-/estudio-sobre-la-prostitucion-la-trata-y-la-explotacion-sexual-en-las-islas-baleares-2020>
- Ryan, P. (2019). Netporn and the amateur turn on OnlyFans. En: *Male sex work in the digital age* (pp. 119-136). Springer International. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11797-9_5
- Rodríguez, M. (2020). *Construcción del imaginario sexual en las personas jóvenes. La pornografía como escuela*. Consejo de la Juventud del Principado de Asturias. http://www.cmpa.es/datos/571/LA_CONSTRUCCION_DEL_IMAGINARIO_SEX36.pdf
- Sanchis, A. (2023). OnlyFans no tiene techo: un 47% más de creadores y un 22% más de ganancias en solo un año. *Xataka*. <https://www.xataka.com/servicios/onlyfans-no-tiene-techo-47-creadores-22-ganancias-solo-ano>
- Similarweb (2023a). *Adultwork.com* <https://www.similarweb.com/es/website/adultwork.com/#overview>
- Similarweb (2023b). *Bongacams.com* <https://www.similarweb.com/es/website/bongacams.com/#overview>
- Similarweb (2023c). *Camlust.com* <https://www.similarweb.com/es/website/camlust.com/#overview>
- Similarweb (2023d). *Cam4.com* <https://www.similarweb.com/es/website/cam4.com/#overview>
- Similarweb (2023e). *Chaturbate.com* <https://www.similarweb.com/es/website/chaturbate.com/#overview>
- Similarweb (2023f). *LiveJasmin.com* <https://www.similarweb.com/es/website/livejasmin.com/#overview>
- Similarweb (2023g). *MyFreeCams.com* <https://www.similarweb.com/es/website/myfreecams.com/#overview>

- Similarweb (2023h). *OnlyFans.com* <https://www.similarweb.com/es/website/onlyfans.com/#overview>
- Similarweb (2023i). *Stripchat.com* <https://www.similarweb.com/es/website/stripchat.com/#overview>
- Similarweb (2023j). *Xhamster.com* <https://www.similarweb.com/es/website/xhamster.com/#overview>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. y Hasebrink, U. (2020). *EU Kids online 2020: survey results from 19 countries*. <https://bit.ly/3pd3DWx>
- Song, Y. D., Gong, M. y Mahanti, A. (2019). Measurement and analysis of an adult video streaming service. *Proceedings of the 2019 IEEE/ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining*. <https://doi.org/10.1145/3341161.3342940>
- Stegeman, H. M. (2021). Regulating and representing camming: strict limits on acceptable content on webcam sex platforms. *New Media & Society*, 0 (0). <https://doi.org/10.1177/14614448211059117>
- The Avery Center (2021). *OnlyFans: a case study of exploitation in the digital age*. <https://theaverycenter.org/wp-content/uploads/2021/12/OnlyFans-A-Case-Study-of-Exploitation-in-the-Digital-Age-1.pdf>
- Titheradge, N. y Croxford, R. (2021, 27 de mayo). The children selling explicit videos on OnlyFans. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/uk-57255983>
- Velthuis, O. y Van Doorn, N. (n. d.). *Weathering winner-take-all. How rankings constitute competition on webcam sex platforms, and what performers can do about it*. Platformlabor.net. https://admin.platformlabor.net/research/wp-rankings-webcam-sex-platforms-performers/velthuis_van%20doorn_webcam%20sex%20platform%20competition_stark%20oup%20.pdf
- Wikipedia Contributors (2023). *XHamster*. <https://es.wikipedia.org/wiki/XHamster>
- Wong, C., Song, Y.-D. y Mahanti, A. (2020). YouTube of porn: longitudinal measurement, analysis, and characterization of a large porn streaming service. *Social Network Analysis and Mining*, 10 (1). <https://doi.org/10.1007/s13278-020-00661-8>
- Young, S. D. y Jordan, A. H. (2013) The influence of social networking photos on social norms and sexual health behaviors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16 (4). <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0080>

Colonización de las redes sociales. El caso de TikTok

GABRIELE BAVASTRO
Experto en redes sociales

5.1. Introducción

A lo largo de las últimas décadas, internet ha sido testigo de una proliferación sin precedentes de contenido pornográfico. La diversidad de formatos y la facilidad de acceso han transformado la relación de las personas con la sexualidad en el ámbito digital. La industria pornográfica, usando globalmente la red, ha reconfigurado su estructura y oferta, adaptándose ágilmente a las tecnologías emergentes. Así, el entretenimiento para adultos se ha expandido hacia diversos ámbitos en línea, incluyendo las redes sociales. En este complejo panorama, la irrupción de contenido pornográfico en TikTok, una influyente plataforma de redes sociales, ha generado debates sobre sus implicaciones para los usuarios.

La moderación de contenidos en las redes sociales desempeña un papel crucial en la creación de ambientes en línea seguros y apropiados. A medida que el flujo de información y la interacción de contenidos aumentan en estas plataformas, va siendo necesario filtrar y gestionar cuidadosamente el material compartido. El análisis de datos de TikTok –y de otras redes sociales– revela el volumen real de contenido moderado por no cumplir con los estándares de las plataformas y proporciona una visión de las razones detrás de la eliminación de dicho contenido.

A través de este análisis de datos, se ha identificado un patrón común en la mayoría de estas plataformas. En este patrón, una

proporción significativa de los contenidos eliminados se relaciona con «desnudez», «abuso físico» y «explotación sexual». Este patrón subraya la necesidad imperante de comprender las implicaciones del contenido explícito propagado en las plataformas de redes sociales.

El propósito principal de este capítulo es llevar a cabo un análisis exhaustivo de la presencia y difusión del contenido pornográfico en las redes sociales, con un enfoque particular en TikTok, así como obtener una comprensión profunda de las características de este tipo de contenido y sus implicaciones inherentes, además de explorar las estrategias empleadas por las plataformas para abordar este fenómeno.

5.2. La historia y el éxito de TikTok: desde su fusión con Musical.ly hasta su dominio en las descargas globales

TikTok, la innovadora plataforma de creación de vídeos de corta duración, se ganó el reconocimiento global a partir de agosto de 2018 tras fusionarse con la aplicación Musical.ly. Esta unión marcó un hito, ya que ninguna red social de propiedad china había logrado previamente competir con los titanes estadounidenses en este ámbito.

Detrás de TikTok se encuentra ByteDance, la empresa china que es propietaria de su contraparte china, Douyin, lanzada en 2016. Aunque Douyin y TikTok comparten rasgos, se administran en servidores separados para acatar las regulaciones de censura chinas.

La adquisición de Musical.ly por ByteDance en 2017 estableció las bases para el ascenso de TikTok. La integración en 2018 permitió a TikTok expandirse globalmente, y llegó a ser una de las aplicaciones más descargadas en 2018. En años sucesivos, TikTok superó a Facebook y Messenger en descargas en 2019, aunque no logró sobrepasar a WhatsApp. En 2020, con un asombroso incremento del 37 %, TikTok conquistó el peldaño más alto del podio de las aplicaciones más descargadas en todo el mundo. En 2021 mantuvo su liderazgo con cerca de 730 millones de descargas.

A pesar de la competencia, TikTok continuó su dominio en descargas mundiales en 2022, con alrededor de 670 millones de descargas. En el primer trimestre de 2023, TikTok mantuvo su posición de liderazgo con cerca de 180 millones de descargas, mientras que Instagram y Facebook le seguían de cerca con 160 millones cada una. A pesar de ser un dato sumamente interesante para comparar con otras redes sociales, la información relativa al número total de usuarios activos no se comparte de manera regular por parte de la TikTok.

TikTok emerge como un fenómeno de éxito, resaltando su capacidad única para expandirse a nivel mundial en un ámbito en el que hasta entonces ninguna red social nacida fuera de Estados Unidos había alcanzado la marca de mil millones de usuarios activos mensuales.

5.3. El éxito de TikTok entre los jóvenes: un análisis de factores clave

TikTok ha experimentado un significativo éxito entre los jóvenes de 13 a 18 años debido a una serie de factores. En primer lugar, el formato de vídeos cortos y rápidos de la plataforma se adapta perfectamente a la atención fragmentada y limitada de esta generación, que ha crecido en un entorno digital saturado de información y opciones de entretenimiento. El consumo de contenido en rápidas dosis se alinea con su estilo de vida digital acelerado.

Además, TikTok brinda a los jóvenes la oportunidad de expresar su creatividad y autenticidad a través de diversas herramientas de edición de vídeo y efectos especiales. Esto les permite mostrar su individualidad y talento en un formato visualmente atractivo y accesible.

La comunidad y la interacción desempeñan un papel fundamental en TikTok. Los desafíos virales, las tendencias y los *hashtags* populares fomentan la participación de los jóvenes, creando un sentido de pertenencia y colaboración. La plataforma se convierte así en un espacio de socialización virtual donde pueden conectar y compartir intereses comunes.

El algoritmo de aprendizaje de preferencias de usuario también tiene un rol crucial en el éxito de TikTok. Empleando el

aprendizaje automático, este algoritmo personaliza la experiencia de cada usuario, presentando contenido relevante y cautivador en su página principal. Esto facilita la exploración de contenido nuevo y atractivo, ajustado a los intereses y preferencias individuales de los jóvenes.

Aunque originalmente este algoritmo era un secreto, desde junio de 2020, TikTok ha revelado parte de su funcionamiento en el comunicado: *Cómo TikTok recomienda vídeos #ParaTi*. El «For you» *feed* es el algoritmo que proporciona una secuencia de vídeos basados en la información del usuario para despertar sus intereses. Dos enfoques teóricos pueden lograr esto: identificar el tipo de usuario y sugerir contenidos en función de ese perfil, o construir un perfil para cada usuario y calibrar las recomendaciones según sus interacciones. TikTok adopta el segundo enfoque, generando recomendaciones únicas para cada individuo.

El algoritmo toma en cuenta múltiples variables para sus recomendaciones, incluyendo interacciones del usuario (*likes*, *shares* y comentarios), detalles del vídeo (subtítulos, sonidos y *hashtags*) y ajustes de dispositivo y cuenta. Estos factores se ponderan según su valor para el usuario y son procesados por el sistema de recomendación. Indicadores sólidos de interés tienen un mayor peso, como ver un vídeo completo, en comparación con indicadores más débiles como la ubicación del usuario.

El algoritmo evita que los usuarios queden atrapados en una «burbuja de filtro» donde solo se presentan contenidos similares, lo que resultaría monótono. Alterna contenidos que el usuario disfruta, evita mostrar vídeos repetidos o duplicados y diversifica las recomendaciones para mantener el interés.

Aunque el algoritmo busca identificar los intereses del usuario, también busca expandirlos. Las recomendaciones pueden introducir temas y creadores fuera de los intereses evidentes del usuario. El algoritmo busca equilibrar sus objetivos al conocer al usuario y mantenerlo conectado a la plataforma.

Aunque la comprensión total del algoritmo aún no es pública, TikTok proporciona una visión detallada de su funcionamiento en el comunicado previamente mencionado. Sin embargo, el algoritmo está en constante evolución y mejora, por lo que algunas variables pueden haber cambiado.

En síntesis, el triunfo de TikTok entre la audiencia juvenil de 13 a 18 años se origina en su estructura de vídeos breves, la habi-

alidad para expresar creatividad, la interacción comunitaria y el algoritmo de aprendizaje de preferencias de usuario, que evita la monotonía al diversificar las sugerencias. Estos elementos han desempeñado un papel fundamental en la creación de su popularidad y atractivo entre las generaciones emergentes.

5.4. La edad mínima de acceso a TikTok: desafíos en la verificación

La imposición de una edad mínima de 13 años en TikTok, de acuerdo con los términos de servicio de la plataforma, está directamente vinculada con el cumplimiento de la Ley de Protección de la Privacidad en Línea de los Niños (COPPA) en Estados Unidos.

Este límite en la edad mínima se ha fijado porque, bajo muchas legislaciones, y en particular la de Estados Unidos, está prohibido recopilar información de cualquier tipo sobre menores de 13 años sin el consentimiento de los padres. Las sanciones por el incumplimiento de esta regla por parte del administrador de la aplicación pueden ser muy elevadas. En septiembre de 2019 YouTube fue condenada a pagar 170 millones de dólares por recopilar información sobre menores de 13 años sin el consentimiento de los padres.

A pesar de esta limitación, es esencial considerar que ciertos usuarios menores de 13 años podrían estar usando TikTok debido a la ausencia de un método exhaustivo para verificar la edad. Este escenario plantea desafíos significativos para garantizar una implementación efectiva de la restricción, lo que en última instancia podría permitir que niños por debajo de la edad mínima accedan a la plataforma. En la actualidad, la tarea de verificar la edad de los usuarios es administrada por el departamento de moderación de contenidos, lo cual representa una parte sustancial de las funciones totales de moderación en la plataforma. De hecho, en la actualidad, aproximadamente uno de cada seis contenidos y perfiles que son moderados, con un promedio del 16,91 % en los últimos dos años, está vinculado a cuentas eliminadas por sospechas de pertenecer a menores de 13 años.

Estos datos revelan una marcada tendencia en el incremento de cuentas sospechosas de pertenecer a menores de 13 años que

han sido eliminadas en TikTok a lo largo de los años. Inicialmente, en el tercer trimestre de 2020, se eliminaron aproximadamente 920 793 cuentas bajo sospecha. Sin embargo, este número experimentó un rápido crecimiento, alcanzando más de 20 millones en el segundo trimestre de 2022, para luego descender a unos 16 millones de cuentas eliminadas en el primer trimestre de 2023.

En caso de contar con el dato relativo al promedio de usuarios activos mensuales a nivel mundial, se podría calcular el porcentaje de cuentas sospechosas de pertenecer a menores de 13 años que fueron eliminadas en relación con el total de usuarios. No obstante, en la actualidad, esta información no se encuentra disponible en los informes de transparencia publicados por TikTok. La única instancia en que se compartió la cifra de usuarios activos mensuales a nivel global fue el 27 de septiembre de 2021, en un comunicado denominado *Mil millones de gracias*, TikTok anunció: «Más de mil millones de personas en todo el mundo vienen ahora a TikTok todos los meses para entretenerse mientras aprenden, ríen o descubren algo nuevo». A partir de este conocimiento, y al combinarlo con los datos sobre las cuentas sospechosas de usuarios menores de 13 años eliminadas durante ese mismo período, es plausible calcular que, durante el trimestre de julio a septiembre de 2021, aproximadamente el 1,3 % de los usuarios activos en dicho intervalo de tiempo tenían menos de 13 años.

Resultaría sumamente interesante poder analizar estos datos a nivel nacional; no obstante, en la actualidad, esta información no se encuentra disponible en los informes de transparencia emitidos por TikTok. Al mismo tiempo, sería valioso poder comparar la información concerniente a cuentas eliminadas por sospechas de pertenecer a menores de 13 años con otras redes sociales. Sin embargo, hasta ahora, TikTok es la única plataforma que proporciona este indicador en sus informes de transparencia.

Estos datos resaltan la importancia de mantener una vigilancia constante y de implementar medidas para asegurar que la plataforma sea utilizada en concordancia con las regulaciones establecidas, garantizando la privacidad y la seguridad de los usuarios más jóvenes.

La verificación de la edad mínima en TikTok y otras redes sociales plantea desafíos notables. La ausencia de métodos sólidos

de verificación resalta la importancia de que los padres y tutores supervisen el uso de la plataforma por parte de menores. Además, la educación en cuanto al uso responsable de las redes sociales y la implementación de límites adecuados siguen siendo aspectos cruciales para garantizar la seguridad y el bienestar de los usuarios más jóvenes.

5.5. Riesgos destacados en TikTok: un análisis de las categorías de contenidos moderados

La seguridad en TikTok se logra mediante el trabajo del departamento de moderación de contenidos, cuya responsabilidad es revisar y evaluar el contenido generado por los usuarios. Su objetivo es garantizar que dicho contenido cumpla con las políticas y directrices establecidas por la plataforma.

Según el último informe de cumplimiento de las normas de la comunidad (*Community Guidelines Enforcement Report*, 1 de enero de 2023 al 31 de marzo de 2023, publicado el 30 de junio de 2023), los riesgos más notables en TikTok pueden ser clasificados en diez macrocategorías. Sin embargo, se profundizará en las dos primeras, ya que son especialmente relevantes para esta investigación.

Protección de menores: Esta categoría representa el mayor porcentaje de vídeos eliminados, con un 30,6% del total. Incluye las subcategorías de desnudez y actividad sexual que involucra a menores (16,89%), actividades perjudiciales realizadas por menores (10,55%), daños físicos y psicológicos a menores (1,56%), seducción de menores (*grooming*) (0,85%) y explotación sexual de menores (0,7%).

Con referencia a la subcategoría de desnudez y actividad sexual que involucra a menores, debido a su elevado volumen de contenidos moderados, hay que destacar que es la más importante que se debe monitorizar a lo largo del tiempo, ya que, junto a las subcategorías de seducción de menores (*grooming*) y explotación sexual de menores, es la que mejor refleja el peligro de «riesgo por contacto» en el interior de la plataforma.

El riesgo por contacto hace referencia a la promoción de la autoelaboración de material de carácter pornográfico y la insti-

gación a la creación de imágenes explícitas y otras prácticas afines. En los informes de cumplimiento de las normas de la comunidad, no se detalla con precisión el contenido abarcado por la subcategoría de «desnudez y actividad sexual que involucra a menores», ni si los vídeos son creados por los mismos usuarios o por terceros. Basándome en mi experiencia como moderador de contenidos de TikTok, puedo confirmar que una parte significativa de los contenidos sujetos a moderación en esta categoría se compone de vídeos completamente *amateurs*. En muchas ocasiones, estos vídeos no son percibidos como peligrosos por los usuarios que los graban y los suben. Con frecuencia, estos vídeos son moderados debido a la presencia de fragmentos en los que se muestran elementos de ropa interior o partes del cuerpo que, aunque están cubiertas, ocupan una porción considerable de la pantalla. A pesar de que en muchas ocasiones estos vídeos no contienen desnudos completos ni actos sexuales, es esencial abordar su moderación con la máxima prontitud posible. La razón es que podrían brindar una oportunidad para que otros usuarios almacenen estos vídeos y los utilicen como medio de presión para que los usuarios afectados generen otros vídeos bajo la amenaza de compartir el contenido con amigos y personas del círculo familiar de la víctima.

Imágenes de desnudos y actos sexuales entre adultos. Esta categoría representa el 14,7 % de los vídeos eliminados. Dentro de esta categoría se incluye la desnudez y actividades sexuales de adultos, que abarcan un 9,18 %, así como la explotación sexual, que constituye el 5,51 %. Esta categoría está estrechamente relacionada con la faceta de la colonización pornográfica, que involucra la introducción y diseminación no deseada de contenido sexual en las redes sociales. Es esencial abordar la moderación de esta categoría con la máxima celeridad posible debido a que esta intrusión de contenido sexual conlleva consecuencias perjudiciales para la experiencia de los usuarios. Impacta negativamente en su bienestar emocional, su percepción de las relaciones interpersonales y su valoración general de la plataforma.

Las otras ocho macrocategorías, a pesar de representar un dato muy útil para entender los peligros ocultos en las redes sociales, no están tan estrictamente conectadas con el objeto de este análisis y nos limitaremos a analizar brevemente los datos cuantitativos a nivel de macrocategoría:

- Actividades ilegales y bienes regulados: el 27,2 % de los vídeos eliminados entran en esta categoría, que abarca actividades delictivas, armas, drogas, alcohol, tabaco, fraudes, estafas, invasión de la privacidad, datos personales y de identificación.
- Contenido violento y explícito: el 9,1 % de los vídeos eliminados corresponde a esta categoría, que abarca contenido impactante, sádico, sangriento y que promueve o glorifica la violencia.
- Acoso (*bullying*): el 5,3 % de los vídeos eliminados se clasifican en esta categoría, que incluye comportamiento ofensivo, acoso sexual y amenazas de piratería.
- Actos y desafíos peligrosos: el 5,2 % de los vídeos eliminados corresponde a esta categoría, que abarca actividades o desafíos que implican un alto nivel de riesgo y que pueden poner en peligro la seguridad física o mental de las personas que participan en ellos.
- Suicidio, autolesiones y actos peligrosos: el 3,1 % de los vídeos retirados entran en esta categoría, que abarca contenido relacionado con suicidio, autolesiones, trastornos alimentarios y acciones peligrosas realizadas por no profesionales.
- Comportamiento de odio: el 2,5 % de los vídeos eliminados pertenecen a esta categoría, que incluye ataques basados en características personales, insultos y promoción de ideologías basadas en el odio.
- Individuos y organizaciones peligrosas: el 1,4% de los vídeos eliminados entran en esta categoría, que incluye amenazas, incitación a la violencia y personas u organizaciones peligrosas como organizaciones terroristas u organizaciones criminales.
- Integridad y autenticidad: el 1% de los vídeos eliminados se clasifican en esta categoría, que incluye spam, participación falsa, sustitución de personas, desinformación e infracción de propiedad intelectual.

Estas categorías reflejan los riesgos más destacados presentes en TikTok y demuestran la importancia de contar con medidas de seguridad y moderación adecuadas para proteger a los usuarios de contenidos perjudiciales.

5.6. TikTok y la colonización pornográfica

Breve historia de la colonización pornográfica en las redes sociales

La presencia de contenido pornográfico en las redes sociales ha sido un fenómeno que se ha desarrollado a lo largo del tiempo, remontándose a los primeros días de la popularización de internet. A medida que las redes sociales emergieron en la década de 2000, también lo hizo la presencia de contenido pornográfico en estas plataformas. Inicialmente, esta presencia era limitada y a menudo se presentaba en forma de enlaces o imágenes de baja calidad compartidas de manera clandestina.

Con el avance de la tecnología y la mayor accesibilidad a internet, la industria pornográfica comenzó a aprovechar las oportunidades que ofrecían las redes sociales para difundir su contenido de manera más amplia. A medida que las plataformas de redes sociales evolucionaron y se volvieron más interactivas y visuales, también aumentó la presencia del contenido pornográfico. Las imágenes, los vídeos y los perfiles dedicados específicamente a la pornografía se volvieron más prominentes.

En particular, la popularización de plataformas como Facebook, Twitter e Instagram ha estado acompañada de un aumento significativo del contenido pornográfico. Los usuarios comenzaron a compartir y difundir este tipo de contenido de manera más abierta, lo que generó desafíos para las empresas de redes sociales en términos de moderación y lucha contra el contenido no deseado.

En los últimos años, la expansión de la industria pornográfica en las redes sociales ha adquirido nuevas dimensiones con la aparición de plataformas centradas en la creación y el intercambio de contenido visual. Estas plataformas han brindado a los usuarios la capacidad de compartir vídeos cortos de manera rápida y sencilla, lo que ha facilitado aún más la propagación de contenido pornográfico.

Evolución del impacto del contenido pornográfico en TikTok

La principal fuente de información utilizada en este estudio son los informes de cumplimiento de las normas de la comunidad (*Community guidelines enforcement report*), publicados por TikTok

en su página del «centro de transparencia» con una frecuencia trimestral o semestral a partir del principio de 2020. Estos informes tienen como objetivo principal proporcionar datos sobre el volumen y la naturaleza del contenido eliminado debido a violaciones de las normas de la comunidad.

En este análisis, exploraremos detalladamente todas las razones detrás de la eliminación de contenido por no cumplir con las normas de la comunidad. Sin embargo, nos enfocaremos más en dos aspectos que suelen tener una conexión más evidente con la proliferación de contenido pornográfico en las redes sociales: los contenidos eliminados relacionados con pornografía de adultos y menores.

Desde sus inicios, TikTok se ha posicionado como una aplicación dirigida a un público joven o muy joven, por lo que no resulta sorprendente que una parte muy importante de los contenidos moderados estén relacionados con la categoría de «protección de menores». Sin embargo, hasta el informe de cumplimiento de las normas de la comunidad correspondiente al período de octubre a diciembre de 2021, no se disponía de una visión precisa sobre la distribución de los contenidos moderados entre las diferentes subcategorías relacionadas con la protección de menores. Los datos presentados en los informes correspondientes a los años 2020 y 2021 brindan información parcial, ya que no especifican a qué subcategorías pertenecen los contenidos eliminados en las categorías de «protección de menores» e «imágenes de desnudos y actos sexuales entre adultos».

A partir del informe de cumplimiento de las normas de la comunidad relativo al trimestre enero/marzo de 2022, a estos datos se ha podido añadir la componente relativa a las subcategorías de vídeos eliminados al interior de las categorías pornografía con adultos y riesgos para los menores.

La macrocategoría de riesgos para los menores ha sido dividida en cinco subcategorías:

- desnudez y actividad sexual que involucran a menores;
- actividades peligrosas realizadas por menores;
- daño físico y psicológico a menores;
- comportamiento de acoso, engaño y captación de menores (*grooming*);
- explotación sexual de menores.

La categoría de «comportamiento de acoso, engaño y captación de menores (*grooming*)» hace referencia a una serie de tácticas y comportamientos manipuladores y predatorios adoptados por un adulto o una persona mayor para establecer una relación con un menor con el fin de explotarlo sexualmente.

La macrocategoría de «pornografía con adultos» ha sido dividida en dos: «desnudez y actividad sexual que involucran a adultos» y «explotación sexual de adultos».

Tabla 5.1. Porcentaje de contenidos eliminados globalmente por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría	Ene - Mar 2022	Abr - Jun 2022	Jul - Sep 2022	Oct - Dic 2022	Ene - Mar 2023
Seguridad de menores	41,70%	43,70%	42,90%	33,30%	30,60%
Desnudez y actividad sexual que involucra a menores	31,11%	33,04%	32,95%	22,58%	16,89%
Actividades perjudiciales realizadas por menores	7,51%	6,95%	5,75%	7,03%	10,56%
Daño físico y psicológico a menores	1,58%	1,88%	1,80%	1,80%	1,56%
Comportamiento de acercamiento	0,71%	0,83%	0,99%	0,80%	0,86%
Explotación sexual de menores	0,79%	1,01%	1,42%	1,10%	0,73%
Desnudez y actividades sexuales de adultos	21,80%	21,20%	21,00%	27,40%	27,20%
Desnudez y actividad sexual que involucra a adultos	17,85%	16,62%	14,93%	18,36%	17,00%
Explotación sexual	3,95%	4,58%	6,07%	9,04%	10,20%
Total:	63,50%	64,90%	63,90%	60,70%	57,80%

Fuente: TikTok, informes de cumplimiento de las normas de la comunidad 2022 y 2023.

Resulta destacable en estos datos el descenso acelerado a lo largo de 2022 en la categoría de «desnudez y actividad sexual que involucra a menores», que contrasta con la estabilidad de las otras subcategorías de riesgos para menores. En la categoría de «pornografía con adultos» se observa una consistencia en el peso de los contenidos moderados por «desnudez y actividad sexual que involucra a adultos», pero sobresale un notable aumento

porcentual en los contenidos moderados debido a la explotación sexual de adultos, duplicándose en dicho periodo.

El impacto en el mercado español: análisis cuantitativo

Según el *Informe de cumplimiento de las normas de la comunidad* (enero/marzo 2023, publicado el 30 de junio de 2023), se han eliminado aproximadamente 651 108 contenidos de TikTok en España por no cumplir con las normas de la comunidad. Esto equivale a un promedio de alrededor de 7200 vídeos eliminados diariamente en el país. Es importante destacar que el 71,1 % de estos contenidos fue eliminado antes de que se produjera cualquier visualización, lo que indica una medida de acción proactiva.

Además, se observa que la tasa de eliminación dentro de las 24 horas es del 89 %. Esto implica que, en promedio, alrededor del 11 % de los 7200 contenidos diarios eliminados en España permanecen visibles en TikTok durante al menos 24 horas antes de ser retirados.

Comparado con el número total de usuarios de TikTok en España y la cantidad de vídeos que se publican diariamente, los números relacionados con la presencia de contenido inapropiado pueden parecer pequeños. Sin embargo, cuando consideramos la multiplicación del número de usuarios por la cantidad de vídeos que se visualizan cada día, la probabilidad de que estos contenidos sean vistos aumenta significativamente. Según el *Informe de cumplimiento de las normas de la comunidad* del primer trimestre de 2023, solo el 71,1 % de los contenidos eliminados fueron retirados antes de ser visualizados.

Para obtener una comprensión más precisa de la envergadura de este fenómeno, sería sumamente valioso que las plataformas de redes sociales compartieran más detalles. Un ejemplo elocuente de un indicador detallado lo brinda Snapchat, entre otras plataformas. Esta última revela públicamente la información sobre su *violative view rate*, o tasa de visualizaciones infractoras. Este término, trasladado como tal al contexto las redes sociales, alude a la proporción de visualizaciones de contenido que contravienen las normas y políticas comunitarias en relación con el total de las visualizaciones. De forma más precisa, esta métrica refleja el porcentaje de visualizaciones de contenido compuesto por vídeos que transgreden las directrices y regulaciones estipu-

ladas por la plataforma. Una tasa elevada de visualizaciones infractoras indica un mayor grado de incumplimiento normativo, lo que resalta la necesidad de optimizar la moderación de contenidos para preservar un entorno seguro y propicio para los usuarios.

5.7. La moderación del contenido en las otras redes sociales

Las redes sociales más utilizadas en Europa

En esta sección, realizaremos un breve análisis de las diferentes redes sociales, sus métodos de moderación y la información que comparten a través de sus informes de transparencia. Para identificar las redes sociales más populares, nos basaremos en los datos publicados en cumplimiento del Digital Services Act (artículo 24.2), que requiere que los proveedores de redes sociales divulguen información sobre el promedio de «usuarios activos mensuales» en la Unión Europea.

De acuerdo con los datos proporcionados por parte de Meta, la plataforma Facebook tuvo un promedio aproximado de 255 millones de «receptores activos mensuales» en los países de la Unión Europea entre julio y diciembre de 2023; Instagram, unos 250 millones. En Snapchat se registró un promedio de unos 96,8 millones de receptores activos mensuales entre septiembre 2022 y febrero 2023. En YouTube se registró un promedio de unos 401,7 millones de receptores activos mensuales entre julio y diciembre de 2022.

Es relevante resaltar que, conforme lo estipulado en el Digital Services Act, el número de beneficiarios de un servicio nunca puede exceder la suma de la población de la Unión Europea y las empresas activas en la UE. Según Eurostat—la entidad estadística de la Unión Europea—, la estimación de la población de la UE el 1 de enero de 2022 fue de 446,8 millones, mientras que el número calculado de empresas en 2021 ascendió a 30,1 millones. Gracias a esta información, es factible determinar el nivel máximo de posibles usuarios y el porcentaje de usuarios alcanzados para cada una de las redes sociales previamente mencionadas.

Comparando estos datos con los datos proporcionados por parte de las redes sociales, podemos tener una clasificación de las plataformas con más usuarios activos en los países de la Unión Europea y el porcentaje calculado sobre el conjunto de población y empresas activas (número máximo de posibles usuarios de 476,9 millones): YouTube (Google), 401,7 millones (el 84,23 %); Facebook (Meta), 255 millones (el 53,47 %); Instagram (Meta), 250 millones (el 53,42 %); TikTok, 125 millones (el 26,21 %); Snapchat, 96,8 millones (el 20,30 %).

A pesar de su amplia popularidad como red social, X (anteriormente, Twitter) no puede ser incluida en esta comparativa debido a dos razones fundamentales. En primer lugar, sus estándares para calcular el promedio de usuarios activos mensuales en los países de la Unión Europea difieren, ya que se basan en los últimos 45 días en lugar de un mes completo. En segundo lugar, la ausencia de datos relativos al 2022 y 2023 (el último informe de transparencia cubre el período de julio a diciembre de 2021) limita la capacidad de realizar un análisis detallado y equitativo en términos de contenido moderado.

YouTube

YouTube fue fundado en febrero de 2005 y la página web se lanzó en abril del mismo año. Permitía a los usuarios subir, compartir y ver vídeos en línea. En poco tiempo, YouTube se volvió extremadamente popular debido a su facilidad de uso y la posibilidad de que cualquiera pudiera compartir vídeos con una audiencia global. En 2006, Google adquirió YouTube por \$1.65 mil millones de dólares.

A lo largo de los años, YouTube ha evolucionado y diversificado su contenido, desde vídeos caseros hasta canales de creadores profesionales, *bloggers*, músicos y más. La plataforma también introdujo funciones como la monetización de vídeos a través de anuncios.

YouTube ha influido en la cultura de internet significativamente y ha permitido que innumerables personas compartan sus voces, talentos y pasiones con el mundo. La plataforma sigue siendo una de las más visitadas y utilizadas a nivel global.

En términos de moderación de contenidos, YouTube opera con un sistema de categorías que presenta similitudes significativas con TikTok.

- Spam y prácticas engañosas
 - Interacciones falsas
 - Suplantación de identidad
 - Enlaces externos
 - Spam, prácticas engañosas y estafas
- Contenido sensible
 - Seguridad infantil
 - Miniaturas
 - Desnudos y contenido sexual
 - Suicidio y autolesiones
- Contenido violento o peligroso
 - Acoso y ciberacoso
 - Contenido dañino o peligroso
 - Incitación al odio
 - Organizaciones criminales violentas
 - Contenido violento o explícito
 - Política sobre desinformación acerca de la covid-19
- Productos regulados
 - Armas de fuego
 - Comercialización de productos o servicios ilegales o regulados

Esta correspondencia se muestra ventajosa al analizar los datos relativos a los contenidos retirados por YouTube entre enero y marzo de 2023. A pesar de contar con una lista de alrededor de 16 categorías, únicamente 9 de ellas alcanzan al menos el 1 % del total de vídeos eliminados por no cumplir con los estándares de la plataforma. Las categorías que representan menos del 1 % en conjunto se agrupan bajo la etiqueta «otros», sumando un 1,1 % del total.

Tabla 5.2. Contenidos eliminados a nivel global por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría YouTube. De enero a marzo de 2023	Publicaciones totales eliminadas	%
Seguridad infantil	2.222.925	34,26%
Contenido dañino o peligroso	1.355.928	20,90%
Contenido violento o explícito	1.011.206	15,59%
Desnudos y contenido sexual	664.643	10,24%

Acoso y ciberacoso	494.351	7,62%
Spam, prácticas engañosas y estafas	342.567	5,28%
Incitación al odio	177.921	2,74%
Organizaciones criminales violentas	77.038	1,19%
Otros	71.388	1,10%
Interacciones falsas	69.929	1,08%
Total	6.487.896	100,00%

Fuente: YouTube, informes de cumplimiento de las normas de la comunidad (enero/marzo 2023, publicado en mayo de 2023).

Mediante el análisis de los datos proporcionados para el periodo de enero a marzo de 2023 es posible detectar que la categoría «seguridad infantil» se erige como la predominante, liderando con un 34,26% de publicaciones eliminadas. Sin embargo, se distingue una diferencia con TikTok, ya que en YouTube los datos se exponen todavía en una forma agregada. Esta agrupación impide discernir el peso específico de cada una de las subcategorías que componen esta clasificación:

- Sexualización de menores
- Actos perjudiciales o peligrosos que involucran a menores
- Causar angustia emocional a menores
- Contenido familiar engañoso
- Ciberacoso y hostigamiento que involucra a menores.

Paralelamente, es relevante notar que la categoría «desnudos y contenido sexual», tradicionalmente fundamental para detectar la presencia de contenido pornográfico en una red social, abarca un 10,24% del total, posicionándose en el cuarto lugar.

Los datos proporcionados por YouTube para el periodo de enero a marzo de 2023 revelan interesantes patrones en cuanto al número de visualizaciones antes de la eliminación de un contenido. Del análisis se desprende que el 40,4% de los vídeos fueron eliminados sin haber acumulado ninguna visualización previa. Dentro de este panorama, el 31,9% tuvo entre una y diez visualizaciones, mientras que el restante 27,7% registró más de diez visualizaciones.

Respecto al análisis del mercado español, al igual que en TikTok, la única información accesible en los informes de transparencia se relaciona con el número total de vídeos eliminados por incumplimiento de las normas de la comunidad. En el caso de España, en el periodo de enero a marzo de 2023 se han suprimido alrededor de 31 194 vídeos debido a su falta de conformidad con las directrices de la comunidad.

Las redes sociales del grupo Meta

En 2004, Facebook tuvo sus inicios como una red social orientada a universitarios, pero evolucionó hasta alcanzar el estatus de plataforma global líder. En 2012, adquirió Instagram como parte de su estrategia para ampliar su alcance. Luego, en diciembre de 2021, Facebook dio a conocer su plan de reestructuración y transformación en Meta, la entidad matriz que engloba plataformas como Facebook, Instagram, WhatsApp y Oculus. Cada una de estas plataformas mantiene su identidad individual mientras opera bajo el paraguas de Meta.

Facebook e Instagram cuentan con un sistema de moderación y, dentro de este marco de moderación, los contenidos eliminados, al igual que en otras redes sociales, son clasificados en una serie de categorías y subcategorías:

- Violencia y comportamiento criminal
- Organizaciones peligrosas: terrorismo y odio organizado
- Bienes y servicios restringidos: drogas y armas de fuego
- Violencia e incitación
- Seguridad
- Suicidio y autolesiones
- Peligro para menores: desnudez, abuso físico y explotación sexual
- Acoso y hostigamiento
- Contenido objetable
- Discurso de odio
- Contenido violento y gráfico
- Desnudez y actividad sexual de adultos
- Integridad y autenticidad
- Cuentas falsas
- Correo basura (*spam*)

Las categorías empleadas por Facebook e Instagram guardan una notable similitud con las que utiliza TikTok. En esta línea, es factible llevar a cabo una comparación entre aquellas que revisiten mayor relevancia.

Tabla 5.3. Porcentaje de contenidos borrados a nivel global por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría Facebook. De enero a marzo de 2023	Publicaciones totales eliminadas	%
Desnudez y actividad sexual de adultos	38.600.000	33,30%
Acoso y hostigamiento	6.900.000	5,95%
Peligro para menores: desnudez y abuso físico	1.900.000	1,64%
Peligro para menores: explotación Sexual	8.900.000	7,68%
Organizaciones peligrosas: odio organizado	923.300	0,80%
Organizaciones peligrosas: terrorismo	14.500.000	12,51%
Discurso de odio	10.700.000	9,23%
Bienes regulados: drogas	3.100.000	2,67%
Bienes regulados: armas de fuego	1.300.000	1,12%
Suicidio y autolesiones	3.100.000	2,67%
Violencia e incitación	12.400.000	10,70%
Contenido violento y gráfico	13.600.000	11,73%
Total de Facebook	115.923.300	100,00%

Fuente: Meta, informes de cumplimiento de las normas de la comunidad (enero/marzo de 2023, publicado en mayo de 2023).

Antes de proceder con el análisis de los datos de Facebook, se llevó a cabo una comparación para verificar la coincidencia de categorías con Instagram. Los resultados indican que la única diferencia se encuentra en la categoría de «correo basura» (*spam*). Sin embargo, es importante destacar que los datos correspondientes a la categoría «correo basura» (*spam*) en Facebook muestran cifras notablemente altas en la base de datos (1600 millones de contenidos moderados por esta razón, lo que representa más del 90 % del total). Estas cifras divergen significativamente en comparación con los datos de todas las demás redes sociales, donde la proporción de *spam* varía entre el 0,51 % en TikTok, el

5,28% en YouTube y el 10,33% en Snapchat. Por lo tanto, con base en estas dos consideraciones, se ha optado por excluir los datos relacionados con la categoría «correo basura» (*spam*) de la tabla anterior.

Basándonos en los datos proporcionados para el período de enero a marzo de 2023, podemos extraer algunas conclusiones relevantes sobre la moderación de contenidos en Facebook. La categoría que evidencia la eliminación más pronunciada de publicaciones es «desnudez y actividad sexual de adultos», representando un 33,30% del total. Al sumar las categorías vinculadas con la protección de los menores, como «desnudez y abuso físico» y «explotación sexual», las cuales en conjunto constituyen el 9,32% del total de eliminaciones, el agregado de los contenidos moderados asciende a un 42,62% del total. Este porcentaje subraya la pertinencia de estas categorías en lo que respecta al riesgo de colonización pornográfica en la plataforma.

Tabla 5.4. Contenidos borrados a nivel global por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría Instagram. De enero a marzo de 2023	Publicaciones totales eliminadas	%
Desnudez y actividad sexual de adultos	11.700.000	20,81%
Acoso y hostigamiento	6.600.000	11,74%
Peligro para menores: desnudez y abuso físico	567.100	1,01%
Peligro para menores: explotación sexual	8.700.000	15,48%
Organizaciones peligrosas: odio organizado	408.000	0,73%
Organizaciones peligrosas: terrorismo	1.600.000	2,85%
Discurso de odio	5.100.000	9,07%
Bienes regulados: drogas	3.100.000	5,52%
Bienes regulados: armas de fuego	235.000	0,42%
Suicidio y autolesiones	5.400.000	9,61%
Violencia e incitación	7.700.000	13,70%
Contenido violento y gráfico	5.100.000	9,07%
Total Instagram	56.210.100	100,00%

Fuente: Meta, informes de cumplimiento de las normas de la comunidad (enero/marzo de 2023, publicado en mayo de 2023).

En el caso de Instagram, se pueden observar datos similares, la principal causa de eliminación es «desnudez y actividad sexual de adultos», que representa un 20,81 % de las eliminaciones totales. Esta proporción es más reducida en comparación con Facebook, donde esta categoría constituye el 33,3 % de las eliminaciones.

Además, en Instagram, las categorías relacionadas con peligro para menores, como «desnudez y abuso físico», junto con «explotación sexual», en conjunto representan el 16,49 % de las eliminaciones totales. Esta proporción es mayor que la de Facebook, donde estas categorías representan el 9,32 % de las eliminaciones.

Dentro del ámbito del mercado español, a diferencia de TikTok, YouTube y Snapchat, el Grupo Meta no proporciona datos sobre la cantidad total de contenidos moderados en el país en Facebook e Instagram. Debido a esta falta de información, resulta impracticable realizar un análisis de ámbito nacional de estas plataformas.

Snapchat

Snapchat fue creada en 2011. En ese mismo año, se lanzó la primera versión de la aplicación bajo el nombre Picaboo, que permitía a los usuarios enviar fotografías que desaparecerían después de un corto período. En 2012, la aplicación adoptó el nombre de Snapchat y siguió enriqueciendo sus funciones, agregando la capacidad de enviar mensajes de texto y vídeos breves. Una de las particularidades más sobresalientes de Snapchat fue la introducción de *snaps*, que son imágenes o vídeos que los destinatarios pueden visualizar durante un lapso limitado antes de desvanecerse. En 2013, presentó las «historias», que habilitan a los usuarios a compartir imágenes y vídeos disponibles para sus amigos durante un periodo de 24 horas. A lo largo de los años, Snapchat ha continuado su desarrollo y adaptación a las tendencias tecnológicas y las preferencias de sus usuarios. Ha ampliado sus funcionalidades y se ha consolidado como una de las plataformas de redes sociales más influyentes, especialmente entre el público joven.

De la misma manera que las otras redes sociales objeto de la comparativa, también Snapchat cuenta con un sistema de mode-

ración de los contenidos compartidos por parte de los usuarios. A continuación, se presentan las categorías clave en las que lleva a cabo la moderación de contenidos: contenido sexual, acoso, amenazas y violencia, autolesiones y suicidio, información falsa, suplantación de identidad, *spam*, drogas, armas, otros bienes regulados, discurso de odio, explotación y abuso sexual infantil, terrorismo y extremismo violento.

Tabla 5.5. Contenidos borrados a nivel global por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría Snapchat. De julio a diciembre de 2022	Publicaciones totales eliminadas	%
Contenido sexual	3.800.915	59,76%
Acoso	660.317	10,38%
Correo no deseado (<i>spam</i>)	657.077	10,33%
Explotación y abuso sexual infantil	527.787	8,30%
Drogas	293.018	4,61%
Amenazas y violencia	167.811	2,64%
Otros bienes regulados	133.177	2,09%
Discurso de odio	51.007	0,80%
Armas	33.935	0,53%
Autolesiones y suicidio	20.054	0,32%
Suplantación de identidad	14.431	0,23%
Información falsa	1.065	0,02%
Total Snapchat	6.360.594	100,00%

Fuente: Snapchat, informe de transparencia (julio/diciembre 2022, publicado el 20 de junio de 2023).

Basándonos en los datos proporcionados, podemos deducir que la categoría que lidera en términos de porcentaje de publicaciones eliminadas es «contenido sexual», abarcando un 59,76% del total. Al igual que en las otras plataformas previamente mencionadas, la eliminación de contenido sexual y la atención a la explotación y abuso sexual infantil, que representa el 8,30% del total, resaltan como áreas cruciales de enfoque en la plataforma.

En lo que concierne a los datos relacionados con el mercado español, Snapchat es la única red social que nos brinda tanto el recuento total de contenidos moderados como la distribución en las diversas categorías.

Tabla 5.6. Contenidos borrados en España por no cumplir con las directrices de la comunidad

Categoría Snapchat España. De julio a diciembre de 2022	Publicaciones totales eliminadas	%
Contenido sexual	11.055	68,87%
Correo basura (<i>spam</i>)	2.558	15,94%
Acoso y hostigamiento	1.277	7,96%
Explotación y abuso sexual infantil	335	2,09%
Otros bienes regulados	271	1,69%
Amenazas y violencia	225	1,40%
Drogas	207	1,29%
Discurso de odio	69	0,43%
Suplantación de identidad	28	0,17%
Armas	15	0,09%
Autolesiones y suicidio	11	0,07%
Información falsa	0	0,00%
Total	16.051	100,00%

Fuente: Snapchat, informe de transparencia (julio/diciembre de 2022, publicado el 20 de junio de 2023).

Basándonos en los datos proporcionados para el mercado español es posible notar que la categoría «contenido sexual» acapara la mayor parte de las publicaciones eliminadas, representando un 68,87% del total. Además, las eliminaciones relacionadas con la explotación y el abuso sexual infantil (2,09%) también destacan como porcentajes significativos, lo que subraya la importancia de abordar estos problemas en el entorno en línea.

Cómo anticipado en la sección anterior, Snapchat es la única red social en compartir el *violative view rate*, o la tasa de visuali-

zaciones infractoras. Este término, trasladado como tal al contexto de plataformas en línea y redes sociales, alude a la proporción de visualizaciones de contenido que contravienen las normas y políticas comunitarias en relación con el total de visualizaciones. De forma más precisa, esta métrica refleja el porcentaje de visualizaciones de contenido compuesto por vídeos que transgreden las directrices y regulaciones estipuladas por la plataforma.

A lo largo del período de análisis, hemos constatado un promedio de tasa de visualizaciones infractoras del 0,06%. Esto denota que de cada 10 000 visualizaciones de contenidos en Snapchat, seis presentaban material que contravenía las directrices de la comunidad.

5.8. Comparativa entre redes sociales

Las tendencias en la moderación de contenido en las redes sociales a nivel global

Como se mencionó previamente, la moderación de contenidos en el ámbito de las redes sociales representa una actividad de esencial relevancia, destinada a asegurar que las plataformas ofrezcan un entorno seguro y apropiado para sus usuarios. La supresión de contenidos que sean considerados inapropiados, peligrosos o perjudiciales constituye una medida de singular importancia en la preservación de la cohesión y el bienestar de las comunidades virtuales. Mediante el análisis de los datos relativos al conjunto de contenidos que han sido eliminados en diversas redes sociales a lo largo de distintos trimestres, se nos brinda la oportunidad de adquirir conocimientos valiosos en torno a las tendencias que imperan y los retos que se presentan en el ámbito de la moderación de contenidos en el contexto digital actual. Es pertinente resaltar que este análisis se circunscribe exclusivamente a los datos asociados con la eliminación de contenidos multimedia, tales como vídeos y fotografías, mientras que la eliminación de cuentas de usuarios y comentarios, entre otras modalidades, se excluye del alcance de esta investigación.

Tabla 5.7. Contenidos eliminados en millones a nivel global por no cumplir con las directrices de las redes sociales

Contenidos eliminados en millones	Ene - Mar 2021	Abr - Jun 2021	Jul - Sep 2021	Oct - Dic 2021	Ene - Mar 2022	Abr - Jun 2022	Jul - Sep 2022	Oct - Dic 2022	Ene - Mar 2023
1 - YouTube	9,57	6,28	6,23	3,75	3,88	4,50	5,60	5,66	6,49
2 - Facebook	134,00	164,10	154,30	133,00	151,90	180,20	145,60	123,90	115,01
3 - Instagram	31,51	37,26	46,14	42,40	40,11	45,88	45,90	51,53	55,57
4 - TikTok	61,95	81,52	91,45	85,79	102,31	113,81	110,95	85,68	91,00
5 - Snapchat	6,63	6,63	6,26	6,26	5,69	5,69	6,36	6,36	N/A
Total	243,66	295,79	304,37	271,20	303,88	350,08	314,42	273,13	268,07

Fuentes: informes de cumplimiento de las normas de la comunidad de YouTube, Meta, TikTok y Snapchat.

Globalmente, se aprecia una tendencia ascendente en la magnitud del contenido sometido a procesos de moderación entre el primer trimestre de 2021 y el tercer trimestre de 2022. Sin embargo, a partir del cuarto trimestre de 2022, se observa un patrón de estabilización en torno a una cifra aproximada de 275 millones de elementos moderados en el mundo por cada trimestre.

Al focalizar el análisis en las plataformas examinadas, surge un enfoque específico en las dinámicas de Facebook (Meta) y TikTok, dada su notable cantidad de contenidos sujetos a eliminación. Facebook (Meta) exhibe una presencia constante y notablemente elevada de contenido eliminado que se manifiesta de manera sostenida a lo largo del período considerado. En contraste, TikTok ha experimentado un aumento sustancial de más del 50% en la totalidad de contenidos sometidos a moderación durante el intervalo que abarca desde el primer trimestre de 2021 hasta el tercer trimestre de 2022. Este aumento corresponde a la expansión significativa en el número global de usuarios de la plataforma. No obstante, a partir del cuarto trimestre de 2022, emerge un ajuste similar al del modelo general observado a nivel global, con una consolidación en torno a un volumen de aproximadamente 90 millones de contenidos moderados por trimestre.

El análisis también revela una estabilidad constante en el caso de Snapchat, manifestándose a través de una constancia en la cantidad de contenidos sujetos a eliminación durante los ocho

trimestres examinados. Dentro de cada semestre de informes, destaca la coherencia en el mantenimiento de un número cercano a los seis millones de elementos moderados.

No obstante, es crucial discernir que la cantidad de contenidos eliminados no necesariamente encarna un reflejo directo de la calidad y la integridad de la experiencia del usuario. Los factores subyacentes a cada instancia de eliminación son diversos y varían en complejidad. Por ende, la adopción de enfoques analíticos que combinen tanto la cuantificación rigurosa como la exploración cualitativa resulta esencial para lograr una aprehensión íntegra de cómo las plataformas de redes sociales están enfrentando los desafíos inherentes a la moderación y, a su vez, forjando entornos virtuales seguros.

La distribución del contenido pornográfico que involucra adultos en las redes sociales

La distribución del contenido pornográfico que involucra a adultos en las redes sociales representa un tema de suma relevancia en el panorama digital contemporáneo. El análisis de los porcentajes de contenido sexual y pornográfico en diversas plataformas ofrece una perspectiva crucial sobre la prevalencia y las tendencias cambiantes de este tipo de contenido en línea.

Tabla 5.8. Porcentaje de contenidos eliminados a nivel global por no cumplir con las directrices de las redes sociales en relación con desnudos y contenido sexual con adultos

Desnudos y contenido sexual con adultos	Ene - Mar 2021	Abr - Jun 2021	Jul - Sep 2021	Oct - Dic 2021	Ene - Mar 2022	Abr - Jun 2022	Jul - Sep 2022	Oct - Dic 2022	Ene - Mar 2023	Promedio
YouTube	16,5%	16,8%	18,4%	18,4%	16,9%	14,8%	13,7%	12,1%	10,2%	15,3%
Facebook	23,8%	20,0%	22,5%	20,5%	20,4%	21,3%	20,2%	23,5%	33,6%	22,9%
Instagram	33,0%	25,2%	23,6%	26,7%	25,9%	22,4%	24,8%	21,0%	21,1%	24,9%
TikTok	21,1%	20,9%	16,6%	19,5%	21,8%	21,2%	21,0%	27,4%	27,2%	21,9%
Snapchat	70,4%	70,4%	74,7%	74,7%	63,4%	63,4%	59,8%	59,8%	N/A	67,1%
Promedio	33,0%	30,7%	31,1%	32,0%	29,7%	28,6%	27,9%	28,7%	N/A	30,4%

Fuentes: informes de cumplimiento de las normas de la comunidad de YouTube, Meta, TikTok y Snapchat.

En términos generales, los porcentajes relativos al contenido sexual y pornográfico exhiben variaciones notables a lo largo de los trimestres examinados en diversas plataformas. A pesar de que el promedio de cada trimestre mantiene una estabilidad en torno al 30 %, es evidente que algunas plataformas experimentan fluctuaciones en estos indicadores. Un análisis más detenido de los informes de cumplimiento de las normas de la comunidad sugiere que estas variaciones tienden a manifestarse en momentos de ajustes en las políticas de moderación.

Entre las plataformas evaluadas, Snapchat sobresale con los porcentajes más elevados, mientras que TikTok y YouTube presentan tasas más medidas en comparación con otras redes sociales, aunque resulta imperativo subrayar que estos valores porcentuales no constituyen una métrica de calidad ni seguridad infalible. A fin de establecer una correlación de relevancia entre los indicadores porcentuales y el nivel de seguridad en las plataformas de redes sociales, es esencial auspiciar la inclusión de un conjunto más amplio de datos concernientes a contenidos de naturaleza pornográfica que involucren a individuos menores de edad. Esta consideración se manifiesta de manera especialmente significativa en los casos en los cuales las plataformas de redes sociales proveen este tipo de información y, asimismo, cuando existe comparabilidad entre los datos procedentes de distintas redes sociales.

La distribución del contenido pornográfico que involucra a menores en las redes sociales

Hemos cerrado el apartado anterior especificando que estos datos se pueden aplicar solo los casos en que «las plataformas de redes sociales proveen este tipo de información y, asimismo, cuando existe comparabilidad entre los datos procedentes de distintas redes sociales». Esta puntualización es necesaria, porque la falta de datos y la no comparabilidad entre las diferentes redes sociales ha sido desde el principio uno de los obstáculos más grandes para el análisis del fenómeno de la colonización pornográfica al interior de las redes sociales. Este tema, de importancia crucial en la realización del análisis ha resultado ser el más complicado para investigar. Con referencia a cada una de las redes sociales analizadas nos hemos encontrados estos obstáculos:

- YouTube: en el contexto de YouTube, la información concerniente a los vídeos sometidos a moderación debido a su contenido de sexualización de menores, acciones perjudiciales o peligrosas que involucran a menores, vídeos con potencial de causar daño emocional a menores, contenido familiar engañoso, así como instancias de acoso y ciberacoso en las que menores están involucrados se encuentra agrupada bajo la denominación general de «seguridad infantil». Sin embargo, es importante señalar que los informes de cumplimiento de normas de la comunidad proporcionados por YouTube no desglosan los datos relativos a estas subcategorías. La adopción de la macrocategoría de seguridad infantil para este análisis no sería viable por el considerable porcentaje de vídeos que no guardan relación con las subcategorías de nuestro interés; en particular, la sexualización de menores.
- Meta: en el primer trimestre de 2021, tanto Facebook como Instagram experimentaron un cambio en la categorización de los contenidos eliminados. La macrocategoría que engloba los desnudos y la explotación sexual de menores fue desglosada en dos categorías individuales. A partir de este momento, se ha observado un aumento significativo en la detección de vídeos relacionados con la explotación sexual de menores. Este ajuste en los criterios de catalogación de contenidos eliminados ha propiciado un incremento en la cantidad de contenidos eliminados, lo que ha generado datos más precisos en torno a las razones subyacentes a las eliminaciones de contenido en ambas plataformas pertenecientes al grupo Meta.
- TikTok: tal como se anticipó en la sección que aborda la evolución del impacto del contenido pornográfico en TikTok, los informes correspondientes a los años 2020 y 2021 proporcionan una visión parcial, ya que no detallan las subcategorías específicas a las cuales pertenecen los contenidos eliminados en la clasificación de «protección de menores». Al igual que en el caso de YouTube, los datos presentados en forma agregada de esta manera resultan inaplicables para llevar a cabo una comparativa debido a la considerable proporción de contenidos moderados por razones distintas a la eliminación por presencia de desnudos y explotación sexual de menores.
- No obstante, a partir del informe de cumplimiento de normas de la comunidad correspondiente al trimestre enero/

marzo de 2022, se ha implementado una subdivisión en cinco subcategorías dentro de la macrocategoría de riesgos para los menores. Estas subcategorías son: desnudez y actividad sexual que involucran a menores, actividades peligrosas realizadas por menores, daño físico y psicológico a menores, comportamiento de acoso, comportamiento de acercamiento (*grooming*) y explotación sexual de menores. Como resultado de esta actualización, los datos relativos a TikTok serán objeto de análisis únicamente a partir del primer trimestre de 2022, permitiendo una comprensión más precisa de las tendencias y los patrones en relación con los contenidos que impactan a menores en la plataforma.

- Snapchat: a diferencia de las demás redes sociales sujetas a análisis, que emiten sus informes de cumplimiento de normas de la comunidad en base trimestral, Snapchat opta por una periodicidad semestral en su divulgación. Además, es importante destacar que existe un intervalo de tiempo prolongado entre la finalización del semestre y la publicación de los informes, que puede extenderse a más de seis meses. A título de ejemplo, el informe concerniente al período de julio a diciembre de 2022 ha sido publicado en fecha 20 de junio de

Tabla 5.9. Porcentaje de contenidos eliminados a nivel global por no cumplir con las directrices de las redes sociales en relación con desnudos y contenido sexual con menores

Peligro para menores: desnudez, abuso físico y explotación sexual	Ene - Mar 2021	Abr - Jun 2021	Jul - Sep 2021	Oct - Dic 2021	Ene - Mar 2022	Abr - Jun 2022	Jul - Sep 2022	Oct - Dic 2022	Ene - Mar 2023	Pro-medio
YouTube	N/A	N/A								
Facebook	3,7%	17,0%	14,9%	16,2%	12,2%	12,4%	22,3%	22,4%	9,4%	14,5%
Instagram	2,6%	5,0%	4,6%	8,5%	5,2%	3,7%	5,0%	20,0%	16,7%	7,9%
TikTok	N/A	N/A	N/A	N/A	31,9%	34,0%	34,4%	23,7%	17,6%	28,3%
Snapchat	1,8%	1,8%	3,2%	3,2%	13,1%	13,1%	8,3%	8,3%	N/A	6,6%
Promedio	2,7%	7,9%	7,6%	9,3%	15,6%	15,8%	17,5%	18,6%	14,6%	14,3%

Fuentes: informes de cumplimiento de las normas de la comunidad de YouTube, Meta, TikTok y Snapchat.

2023. En razón de esta circunstancia, resulta imposible incorporar los datos relativos al primer trimestre de 2023 de Snapchat en el presente análisis.

A partir de los datos proporcionados sobre la exposición de menores a peligros relacionados con desnudez, abuso físico y explotación sexual en las redes sociales, emerge que TikTok se posiciona como la plataforma con el porcentaje más elevado, mientras que Facebook e Instagram también experimentan oscilaciones, aunque con porcentajes más moderados en comparación con TikTok. En contraste, Snapchat mantiene una coherencia relativa en sus índices de peligro para menores, exhibiendo valores inferiores en comparación con otras plataformas evaluadas.

El promedio de la categoría a lo largo de los trimestres analizados se sitúa en torno al 14,3%. Se aprecia una tendencia general al alza en los porcentajes desde 2021 hasta 2022, seguida de una disminución en el primer trimestre de 2023. Destacable es también el descenso del porcentaje en TikTok, pasando del 34,4% al 17,6% en los dos últimos trimestres analizados, mientras que paralelamente Instagram experimenta un incremento del 5% al 16,7%.

Resumen de los datos anteriores

Sintetizando la información previamente expuesta, es factible condensar la incidencia de vídeos eliminados por incumplimiento de las directrices de la comunidad en cuanto a contenido pornográfico, abarcando tanto a adultos como a menores, en una tabla resumen.

A partir de los datos relativos al porcentaje total de contenido pornográfico en diversas plataformas de redes sociales se evidencian notables disparidades en los porcentajes de contenido pornográfico entre las plataformas objeto de análisis. No es posible realizar un análisis de los datos de YouTube, ya que para ninguno de los trimestres examinados se dispone de información discernible sobre los contenidos eliminados por no cumplir con las directrices de la comunidad en relación con desnudos y contenido sexual con menores. Consistentemente, Snapchat se destaca al mostrar los porcentajes más elevados, mientras que TikTok también revela porcentajes significativos, aunque inferiores a los

Tabla 5.10. Porcentaje de contenidos eliminados a nivel global por no cumplir con las directrices de las redes sociales en relación con desnudos y contenido sexual con adultos y menores

Total contenido pornografico (%)	Ene - Mar 2022	Abr - Jun 2022	Jul - Sep 2022	Oct - Dic 2022	Ene - Mar 2023	Promedio
YouTube	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Facebook	32,65%	33,68%	42,45%	45,84%	42,95%	39,5%
Instagram	31,17%	26,11%	29,85%	40,99%	37,73%	33,2%
TikTok	53,70%	55,24%	55,36%	51,08%	44,83%	52,0%
Snapchat	76,55%	76,55%	68,05%	68,05%	N/A	72,3%
Promedio	48,5%	47,9%	48,9%	51,5%	41,8%	49,3%

Fuentes: informes de cumplimiento de las normas de la comunidad de YouTube, Meta, TikTok y Snapchat.

de Snapchat. En comparación con las dos anteriores, Facebook e Instagram presentan porcentajes más moderados.

El promedio global de contenidos eliminados en todas las plataformas, debido a su contravención a las directrices de las redes sociales en lo que respecta a desnudos y contenido sexual con adultos y menores, se establece en aproximadamente un 49,3%. Esta cifra sugiere que aproximadamente la mitad de los vídeos eliminados están relacionados con contenido pornográfico.

En síntesis, los datos ilustran la variabilidad en los porcentajes de contenido pornográfico entre las plataformas y a lo largo del tiempo. Dicha variabilidad se encuentra influenciada por las políticas de moderación y la dinámica propia de cada plataforma. La consideración detenida de estos factores es esencial para una interpretación precisa de los resultados observados.

5.9. Conclusiones

Los datos obtenidos de los informes de cumplimiento de las normas de la comunidad de TikTok y otras redes sociales revelan que hasta el momento resulta inviable prevenir todas las interacciones con contenidos no deseados antes de que ocurran. Es evidente que se presentan obstáculos significativos para asegurar un entorno seguro en estas plataformas, y es esencial implementar

medidas y políticas eficaces para resguardar a los usuarios; en especial, a los menores.

A lo largo de estos años, he sido abordado en múltiples ocasiones con preguntas tales como: «¿es seguro TikTok para un joven de 13 años?», «¿qué red social es más riesgosa para los adolescentes?» o «¿cuáles son los riesgos más prominentes en las redes sociales?». A lo largo de este período, habría deseado poder brindar respuestas a estas y otras interrogantes. No obstante, este análisis ha demostrado de manera contundente que, con los datos proporcionados hasta ahora por parte de las redes sociales en sus informes de transparencia, resulta impracticable ofrecer respuestas exhaustivas y precisas a estas inquietudes.

Para ello sería necesario establecer una legislación que obligue a las redes sociales a divulgar datos comparables y categorías y subcategorías que sean completamente congruentes entre las diversas plataformas. Actualmente, ninguna de las plataformas analizadas presenta datos que sean completamente equiparables. El único dato comparable que se proporciona es el cumplimiento del artículo 24.2 del Digital Services Act, el cual requiere que los proveedores de redes sociales publiquen información acerca del promedio de «usuarios activos mensuales» en la Unión Europea.

Además, sería altamente provechoso que los procedimientos de verificación de la edad de los usuarios, los criterios de moderación de contenido y los algoritmos de aprendizaje de preferencias de usuario estén regulados para ser más transparentes y puedan ser controlados de manera más rigurosa.

En el contexto de este análisis, y con los datos presentados por TikTok y otras redes sociales en sus informes de transparencia, se ha logrado demostrar lo siguiente:

- En la actualidad, en TikTok, aproximadamente uno de cada seis contenidos y perfiles moderados está relacionado con cuentas sospechosas de pertenecer a menores de 13 años. Además, durante el trimestre de julio a septiembre de 2021, alrededor del 1,3 % de los usuarios activos en dicho período tenían menos de 13 años.
- Un porcentaje considerable de los contenidos moderados (casi el 50 % del total) en las redes sociales más utilizadas se relaciona con contenido pornográfico que involucra a adultos y a menores.

- Estos contenidos logran visualizaciones antes de ser moderados. Según el informe de cumplimiento de normas de la comunidad de TikTok correspondiente al periodo de enero a marzo de 2023, la tasa de eliminación antes de cualquier visualización es del 81 %, la tasa de eliminación en las primeras 24 horas es del 89,9 % y el 10,1 % restante permanece disponible por más de 24 horas antes de ser eliminado.

Estos datos no son suficientes para determinar si una red social es peligrosa, cuál es la más segura o el impacto que podrían tener contenidos indeseados si fueran visualizados por menores. No obstante, lo que se puede afirmar con certeza es que resulta necesario que los gobiernos intervengan para solicitar una mayor transparencia por parte de las redes sociales. Para evaluar el nivel de riesgo de una red social y compararlo con otras, resulta fundamental contar con categorías y subcategorías de moderación uniformes, datos relacionados con cuentas sospechosas de pertenecer a menores de 13 años, y la implementación de un sistema que obligue a las redes sociales a verificar la identidad de los usuarios antes de otorgarles acceso. Además, todas las plataformas deben proporcionar un dato esencial como la tasa de visualizaciones de contenido inapropiado, lo cual permitirá comprender rápidamente el verdadero nivel de riesgo en comparación con otras plataformas.

Es importante tener en cuenta que las empresas de redes sociales no son organizaciones benéficas, por lo que no podemos esperar que actúen únicamente en función de proteger a los usuarios, su seguridad y sus intereses sin una regulación gubernamental. Debemos ser conscientes de que una empresa no asumirá costos adicionales para adaptar sus protocolos de transparencia a menos que exista una ley que lo exija explícitamente. Mientras sigamos permitiendo que las redes sociales decidan qué información compartir y cómo hacerlo, otorgamos un margen demasiado amplio para la supervisión precisa de los riesgos para los usuarios.

Resulta fundamental analizar detenidamente las implicaciones de la colonización pornográfica en las redes sociales, evaluar su impacto en la sociedad y explorar soluciones adecuadas para abordar este fenómeno cada vez más predominante. Esto implica considerar medidas como la implementación de políticas

más eficaces por parte de las plataformas, la educación y concienciación de los usuarios acerca de los riesgos relacionados con el consumo de contenido pornográfico y fomentar un diálogo abierto y reflexivo sobre la sexualidad en la era digital. Solo mediante un enfoque completo y colaborativo será posible afrontar los desafíos planteados por la colonización pornográfica en las redes sociales y proteger a la sociedad de sus efectos adversos.

Referencias

- Barassi. V. (2021, 23 de noviembre). *L'impatto di Alexa & Co su privacy e diritti dei bambini*. *Agenda Digitale*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/intelligenza-artificiale-nelle-nostre-case-limpatto-di-alexa-co-su-privacy-e-diritti-dei-bambini/>
- Bavastro. G. (2021). *I love TikTok*. Epoké.
- Bavastro. G. (2022). Què convé conèixer de TikTok? En: *Estudi de l'impacte de les xarxes socials* (pp. 191-202). Fundació Universitat-Empresa de les Illes Balears MP. <http://www.calvia.com/servlet/model.web.ShowDoc?KDOCUMENTACIO=63253&TABLENAME=WEB.DOCUMENTACIO&pageProcessKey=LOADINGDOCUMENT&ts=1667222518770>
- Eurostat (European Commission) (2023). *Key figures on Europe*. <https://www.doi.org/10.2785/494153>
- Federal Trade Commission (2013). *Children's online privacy protection rule (COPPA)*. <https://www.ftc.gov/enforcement/rules/rulemaking-regulatory-reform-proceedings/childrens-online-privacy-protection-rule>
- Federal Trade Commission (2019). *YouTube complaint for permanent injunction*. https://www.ftc.gov/system/files/documents/cases/youtu-be_complaint.pdf
- Google (2023). *YouTube community guidelines enforcement*. <https://transparencyreport.google.com/youtube-policy/removals>
- Gu, L., Gao, X. y Li, Y. (2022). What drives me to use TikTok: a latent profile analysis of users' motives. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.992824>
- Hern. A. (2022). How TikTok's algorithm made it a success: 'it pushes the boundaries'. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2022/oct/23/tiktok-rise-algorithm-popularity>

- Meta (2023). *Community standards enforcement report*. <https://transparency.fb.com/data/community-standards-enforcement/>
- Montag, C., Yang, H. y Elhai, J. D. (2021). On the psychology of TikTok use: a first glimpse from empirical findings. *Front. Public Health*, 9, 641673. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.641673>
- Snapchat (2023). *Informe de transparencia*. <https://values.snap.com/es/privacy/transparency>
- TikTok (2018a). *Musical.ly and TikTok unite to debut new worldwide short-form video platform upgraded app, titled TikTok, now available globally*. <https://newsroom.tiktok.com/en-us/musical-ly-and>
- TikTok (2018b). *How TikTok recommends videos #ForYou*. <https://newsroom.tiktok.com/en-us/how-tiktok-recommends-videos-for-you>
- TikTok (2021). *¡Mil millones de gracias!* <https://newsroom.tiktok.com/es-es/la-comunidad-global-de-tiktok-alcanza-los-mil-millones-de-usuarios-globales>
- TikTok (2023). *TikTok anuncia actualización a las normas de la comunidad*. <https://newsroom.tiktok.com/es-latam/actualizacion-normas-de-la-comunidad>
- Twitter (2022). *Rules enforcement report number 20*. <https://transparency.twitter.com/en/resources.html>
- Yao, M. (2021). *Examination of underlying factors in success of TikTok*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210601.051>

La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica

NIRA SANTANA

Experta en videojuegos desde la perspectiva de género

6.1. Introducción: una aproximación a la situación de las mujeres en la industria de los videojuegos

En 2009, la Comisión de Cultura del Congreso de las Diputadas y los Diputados considera el videojuego como un producto cultural (Agencias, 2009), equiparable a la literatura, la música o el cine, entre otras. Evidentemente, el videojuego está permeado por nuestra cultura patriarcal, siendo no solo receptor, sino emisor de valores sexistas.

Realizando un mapeo por las principales problemáticas que afectan a la industria de los videojuegos en la actualidad, observamos un trinomio ampliable y lleno de ramificaciones, que señala los obstáculos a los que se enfrentan las mujeres.

En primer lugar, estamos ante un sector masculinizado, con subrepresentación en relación con la presencia de mujeres como profesionales de la industria y creadoras del producto. Hablamos de una problemática cuantitativa con un bajo porcentaje de mujeres contratadas en el sector a nivel nacional, pero también hablamos de una cuestión cualitativa donde no solo acceden en menor número a puestos de responsabilidad y de toma de decisiones, sino que existe brecha salarial.

Por otro lado, y en relación la representación corporal de las mujeres y en las narrativas presentes en los relatos que cuentan los videojuegos, seguimos observando una imagen estereotipada, con cuerpos hipersexualizados y papeles secundarios o de-

pendientes de los hombres que protagonizan las historias representadas.

Y, en tercer término, la problemática de las ciberviolencias machistas en el contexto de las partidas, o también conocidas y llamadas de forma no inclusiva «partidas multijugador online». En estos espacios, las mujeres que juegan a videojuegos siguen sufriendo discriminación y acoso machista, sumado al ciberacoso extendido en la comunidad *gamer* y al que las empresas que albergan estas plataformas parecen no poner freno.

No obstante, cabe señalar, que estas tres cuestiones mencionadas no son las únicas ni bastarían para abordar un problema con una dimensión aún no explorada en profundidad y con los matices que requiere, no solo para abordar un diagnóstico, sino para aportar las soluciones conducentes a una industria de los videojuegos igualitaria.

6.2. Las mujeres en la creación de videojuegos

En la actualidad, y según el último *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*, las mujeres solo son el 24,3% del total de personas empleadas en la industria en España (DEV, 2023).

Por otro lado, en 2023, el informe de CIMA *Estudio sobre estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria de los videojuegos* (Asociación Cultural Arsgames, 2023) señalaba que el 57% de estudios españoles sigue sin contar con políticas específicas para fomentar la igualdad de género en la plantilla, subiendo un 6% respecto al año anterior, es decir, este año hay menos empresas con un plan. Además, también desciende el número de estudios que cuentan con protocolos para afrontar casos de acoso y discriminación, concretamente solo el 52% lo tienen. El dato es cuantitativo, pero se materializa en la vida real de las mujeres con consecuencias como la dificultad para conciliar o estar desprotegidas frente al acoso sexual en sus puestos de trabajo.

En los últimos años, grandes empresas del sector han sido protagonistas de titulares acusadas de discriminación, acoso sexual y desigualdad salarial hacia las mujeres. Es el caso de Activision Blizzard, demandada en 2022 por el Departamento de Igualdad en el Empleo y la Vivienda de California después de

una investigación de dos años, que se vio obligada a llevar a cabo una investigación interna en la que se han estudiado más de 700 casos y denuncias (Brugat, 2022).

Tanto en la demanda hecha por el Estado de California como en el reportaje del *The Wall Street Journal* se denuncia la cultura *frat boy*, o también llamada *bro culture*, en Activision Blizzard. Estos conceptos hacen referencia a comportamientos que incluyen comentarios machistas, actos discriminatorios y de acoso sexual, así como consumo de alcohol en las oficinas, mientras que el trabajo de ellos se derivaba a las mujeres del equipo que además sufrían comentarios relativos a su físico y amenazas de violación grupal.

De la misma forma y el mismo año, la empresa Riot Games tuvo que compensar con 77 millones de dólares a más de 2300 trabajadoras y extrabajadoras de la compañía por acoso sexual, discriminación de género en los sueldos y decisiones de promoción sobre las empleadas (Beauregard, 2022).

Los personajes que representan a mujeres tanto en Riot Games como en Activision Blizzard son hipersexualizados; sus cuerpos, animaciones y vestimentas son pornificadas. Esto tiene una relación directa con el tratamiento vejatorio de las mujeres en dichas empresas. A este respecto, y mientras que las situaciones de acoso a las trabajadoras tenían lugar, en una mesa redonda, el expresidente de Blizzard, J. Allen Brack, y el desarrollador Afrasiabi se mofaban de una chica al preguntar por la hipersexualización de los personajes femeninos en uno de sus videojuegos (Zas Marcos, 2021).

Por otro lado, reflejar agresiones sexuales a mujeres en videojuegos como el GTA insensibiliza a los jugadores frente al dolor y el sufrimiento de las mujeres en situación de violencia de género, según concluía un estudio publicado en 2016 en la revista científica *Plos One* (Sáez, 2016). Uno de los investigadores del estudio señala que la combinación de la violencia y el sexismo en los videojuegos hacía que los chicos se identificaran con creencias como que la masculinidad era ser agresivo o incluso justificar la validez de cualquier medio para tener sexo con una mujer.

6.3. Personajes que representan a mujeres

Como manifestaciones culturales, los videojuegos influyen profundamente en quienes los consumen. Así lo confirma un estudio publicado en 2017 por la revista de psicología *Frontiers of Psychology* (Bègue, 2017), que concluyó que los videojuegos con contenido sexista pueden generar conductas negativas y del mismo tipo en el plano *offline*. Este hallazgo se basó en el análisis del comportamiento de 13 520 menores de entre 11 y 19 años.

Considerar el poder inmersivo de los videojuegos implica reconocer que, a diferencia de otros productos culturales, estos nos sumergen en mundos de posibilidades donde tomamos decisiones en cada momento de la historia o relato presentado.

Si la industria de los videojuegos en España está compuesta en más del 70 % por hombres, la consecuencia directa de la falta de diversidad en los equipos es la falta de diversidad en el producto, cuyos diseños están basados en las necesidades, demandas, expectativas e imaginario colectivo de los hombres.

El estudio *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuego* (Santana Rodríguez, 2020) recogía la opinión de adolescentes en relación con el producto y sus representaciones corporales y narrativas.

Uno de los datos reseñables del citado informe es que siete de cada diez mujeres afirmaban conocer videojuegos sexistas (73,8 %) y así lo afirmaba también el 59,3 % de los hombres encuestados.

El aura de innovación que rodea a los videojuegos puede llevarnos a equívocos al asumir que los avances tecnológicos se traducen automáticamente en progresos sociales, especialmente en términos de contenido narrativo y visual. A pesar de esta aparente vanguardia, los videojuegos son el resultado del trabajo de equipos con mochilas cargadas de prejuicios sexistas que influyen en su desempeño profesional.

La falta de perspectiva de género e interseccional en los equipos de desarrollo se refleja directamente en el producto final. La conciencia y la sensibilización de la plantilla son esenciales para evitar la creación y difusión de videojuegos con contenidos sexistas, homófobos o racistas, entre otros.

Por otro lado, la homogeneidad de los equipos, mayoritariamente conformados por hombres blancos cisgénero, tiene como

resultado personajes que parecen ser réplicas directas de sus creadores y su imaginario. Este fenómeno fue destacado en el estudio *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos*, en el que casi la mitad de sus participantes identificaron la objetualización y cosificación sexual de las mujeres como formas de discriminación en los videojuegos.

La hipersexualización y fragmentación del físico de los personajes femeninos, así como la vestimenta y sonidos con contenido sexual fueron señalados como características definitorias de este problema. Además, se observa que la posición de la cámara en el juego y en las cinemáticas a menudo relega el papel narrativo y argumental del personaje, centrándose en partes específicas del cuerpo de las mujeres, como los glúteos o senos.

Por otro lado, un 30% de las personas encuestadas indicó la presencia de violencia hacia las mujeres en los videojuegos, manifestada a través de escenas de prostitución, sumisión, torturas, violaciones, asesinatos, maltrato, insultos, acoso, manoseos y esclavismo. En resumen, se evidencia discriminación, machismo y violencia de género en estas representaciones.

Un porcentaje menor (7%) destacó la ausencia o falta de protagonismo de mujeres como otra forma de sexismo en los videojuegos. Además, un 3% señaló la persistencia de la representación de mujeres como personajes dependientes o salvadas por hombres, mostrando una imagen frágil y vulnerable sin elementos narrativos que les otorguen valor o una actitud activa ante las adversidades planteadas en el hilo argumental.

6.4. Narrativas de sumisión y violencia de género

En 2004, Amnistía Internacional publicaba el informe: *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres* (Amnistía Internacional, 2004), en el que constata el acceso de menores de edad a videojuegos con contenidos que banalizan la violencia y promovían el desprecio por la dignidad humana y la igualdad entre mujeres y hombres. Además, y tras tomar una muestra representativa de aquellos videojuegos que fomentan la discriminación contra las mujeres, concluye que dicha discriminación no se circunscribe únicamente

te al escaso número de mujeres representadas en los productos diseñados o en las narrativas de inferioridad y sometimiento de las mismas, sino en el fomento y banalización de la violencia contra las mujeres.

Uno de los videojuegos citados por AI es el superventas desarrollado por la compañía de videojuegos Rockstar, *Grand Theft Auto (GTA)*, donde, entre otras cuestiones controvertidas, se permite al jugador participar en actividades violentas hacia mujeres, como pagar a una mujer en un prostíbulo, y luego agredirla y atropellarla con un coche hasta la muerte para recuperar el dinero y ganar puntos.

No es de extrañar que Rockstar banalice con estas cuestiones si tenemos en cuenta que en 2019 se publicaba que la empresa estaba pagando un 64% menos a las trabajadoras respecto a sus compañeros (20minutos, 2018).

Mientras *GTA* sigue siendo uno de los videojuegos más vendidos a nivel mundial, la plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation, Steam, estuvo envuelta en una sonada polémica tras publicitar en 2019 el videojuego *Rape day*, un título que nos pone en la piel de un asesino que debe matar y violar brutalmente a mujeres. Tras las múltiples críticas, el videojuego fue retirado de la plataforma.

Tampoco es algo nuevo, ya que uno de los primeros videojuegos en los que se representaban violaciones fue *La venganza de Custer (Custer's revenge)*, publicado en Estados Unidos en 1982, cuyo objetivo era violar a una mujer.

El debate sobre qué tipo de contenido es abusivo, machista o misógino sigue presente, y las repercusiones de estos comportamientos influyen en los jugadores e impactan directamente en las jugadoras que ven cómo su imagen se convierte en objeto de aberraciones en el mundo virtual.

6.5. La industria pornográfica y su relación con las narrativas de sumisión y violencia de género en los videojuegos

Para entender la convergencia entre el desarrollo de videojuegos que fomentan la cultura de la violación y la industria pornográfi-

ca basta con conocer las declaraciones de Desk Plant, desarrollador del mencionado título *Rape day*:

Si mi juego y yo acabamos siendo baneados, me aseguraré de que exista una plataforma de contenido para todo tipo de juegos pornográficos legales y de calidad. Me aseguraré de que proporcione una base estable para que la industria del juego porno crezca y florezca. (MB, 2019)

Un año antes de la polémica y de las declaraciones de Plant, ya Steam lanzaba su primer videojuego porno en la plataforma, viéndose envuelta en múltiples polémicas desde entonces. Steam no solo ha tenido que retirar juegos como el mencionado *Rape day*, sino que en 2018 tuvo que empezar a retirar títulos con contenidos de carácter sexual y que podían incitar a la explotación infantil, eliminando videojuegos donde los personajes tienen aspecto de niñas o niños, e incluso lleven ropa que lo pueda indicar, como trajes de colegial (Equipo Vrutal, 2018).

En 2023, la iniciativa Pantallas Amigas publicó un artículo en su web en el que ofrecía herramientas para que las familias puedan activar el control parental en Steam (Pantallas Amigas, 2023). No obstante, y ante el desconocimiento de las familias de este tipo de medidas para proteger a menores, urge investigar qué ocurre cuando cualquier menor sin restricciones accede a la plataforma y que medidas son tomadas por la misma para verificar la edad en los perfiles de acceso.

6.6. La incursión de la industria pornográfica en los esports

Los esports o deportes electrónicos, son competiciones de videojuegos en las que las jugadoras y jugadores compiten entre sí en equipos o de forma individual. Tal y como sucede en los deportes tradicionales, los esports tienen reglas específicas para cada juego y hay torneos y campeonatos a nivel local, nacional e internacional.

En lo que respecta a la audiencia de los esports, esta ha crecido exponencialmente en los últimos años, y los eventos son

transmitidos en directo a través de plataformas en línea, atrayendo a público de todo el mundo.

Según AEVI, la Asociación Española de Videojuegos, en los últimos años los esports han generado millones de euros en España y se espera un crecimiento significativo en los próximos años (AEVI, 2020; AEVI, 2018). Más allá de quienes juegan profesionalmente, los deportes electrónicos generan puestos de trabajo para diversos perfiles: editoras y plataformas, promotores y promotoras de competiciones, *casters*, patrocinios, organización de eventos, etc. También profesionales del diseño, la informática, la publicidad, el comercio, y profesionales del ámbito jurídico, de la psicología o de la fisioterapia, etc.

En el último informe de AEVI, podemos observar que las mujeres actualmente son el 36 % de la audiencia de esports en España, el mayor porcentaje de Europa. Un dato positivo pero que no se traduce en más mujeres en la escena competitiva.

En la actualidad, las mujeres son el 48 % del total de quienes juegan –casi el 50 %–. Sin embargo, las ciberviolencias machistas (el acoso por razón de género en las partidas en línea) obstaculiza la experiencia de juego, generando un terreno hostil para las jugadoras, que en ocasiones ocultan su género bajo un pseudónimo masculino o silencian el micro. Esto último no se aplica en las competiciones, en las retransmisiones o redes sociales del equipo, donde deben ser visibles y, por tanto, expuestas a los insultos, las amenazas y el acoso; lo que termina por disuadirlas de continuar en este ámbito.

Las principales asociaciones mundiales de la industria del videojuego acordaron en noviembre de 2019 un conjunto de principios universales para el ámbito de los esports. Y son los siguientes: seguridad y bienestar, integridad y juego limpio, respeto y diversidad, experiencia de juego positiva y enriquecedora. Principios universales que aún no se garantizan a las mujeres que deciden dar el salto a la escena competitiva.

El propio informe de AEVI y el último libro blanco de los esports señalan que la industria debe y está trabajando para implementar medidas que ayuden a aumentar la representación de mujeres en todos los niveles de competición, pero no especifica qué medidas son, ni quiénes las están llevando a cabo.

Por otro lado, quienes se dedican profesionalmente a los esports participan en estos torneos para ganar premios en efectivo,

reconocimiento y, en algunos casos, contratos con equipos patrocinados. En este punto es donde la industria pornográfica ha intervenido. Concretamente, en 2014 YouPorn presenta oficialmente su equipo de esports eligiendo un equipo español para hacerlo. Se trata de Play2Win, un equipo de Dota2 que a partir de ese momento compite bajo el nombre de YP ((Moreno, 2014). Esta noticia generó un intenso debate con detractores que argumentaban que este tipo de patrocinadores vinculados a la pornografía no deberían estar permitidos en competiciones de esports, donde el número de menores de edad es importante. De hecho, en 2016, dirigentes de la liga ESL (Electronic Sport League) decidieron expulsar de esta al equipo YP argumentando que «la publicidad pornográfica no es legal en el mercado que operamos» (Sempere, 2026; Univisión, 2016). Sin embargo, este hecho no ha disuadido a la compañía, pues en 2018 patrocinó el primer campeonato de esports para adultos con el videojuego erótico para móviles *Tits 'n' tanks*. Además de un premio en efectivo, quienes ganaron recibían suscripción prémium gratuita de 12 meses a YouPorn (Redacción Record, 2012).

Asimismo, es importante observar el tipo de videojuegos patrocinado y el público al que están dirigidos, ya que en 2017 YouPorn contrata a Jason «Bizarro Flame» Yoon, un jugador en el Top-100 de la clasificación americana de *Smash Bros* (González y García, 2017).

Super Smash Bros es una serie de videojuegos de lucha distribuido por Nintendo, que presenta personajes de Nintendo y de otras compañías de videojuegos. El juego es PEGI 12, y la compañía desarrolladora aseguraba hace unos años que el juego ha sido el más vendido de la empresa en toda su historia (Ibarra, 2019), por lo que es importante atender a su repercusión y proyección internacional, dirigida principalmente a público infantil, y su vinculación con la industria pornográfica.

6.7. El consumo de pornografía basada en los videojuegos que son tendencia

En 2023, PornHub mostraba un listado de los principales juegos y sus personajes más buscados en la web (Martín Turrión, 2023).

El videojuego más buscado es *Fornite*, seguido de *Overwatch*, *Minecraft*, *Pokémon*, *Atomic Heart*, y *Genshin Impact*, en este orden. En cuanto a personajes, Chun-Li de *Fornite* es el más buscado, seguido de Tifa (*Final fantasy*), Dva (*Overwatch*), Lara Croft (*Tomb Raider*) y Lady Dimitrescu (*Resident evil*), también en este orden.

Es destacable que todos los personajes de entre los cinco más buscados en PornHub están hipersexualizados en el videojuego que los contiene. Por otro lado, dentro del listado de los juegos más buscados, *Genshin impact*, *Fornite* y *Overwatch* son PEGI 12, y *Minecraft* y *Pokémon*, PEGI 7, con un gran porcentaje de público infantil y adolescente entre quienes juegan.

Por otro lado, cabe mencionar las búsquedas realizadas en páginas de pornografía tras el lanzamiento de determinados videojuegos. Es el caso de la publicación en 2018 del videojuego de *Rockstar red dead redemption 2* y el incremento de búsquedas en YouPorn y PornHub no solo en relación con el título del juego, sino en búsquedas relacionadas con el salvaje Oeste con términos como *cowboy*, *wild west* o *western*. Concretamente, se registró un crecimiento del 857% en YouPorn, y un 731% en PornHub durante el primer fin de semana que el juego estuvo a la venta.

PornHub señaló que las búsquedas eran mayoritariamente realizadas por hombres, un 1165% en comparación con las mujeres. Además, la web también reveló que los *millennials* hacían un 93% más este tipo de búsquedas que las personas mayores de 35 años. Siendo conscientes del escaso control en el acceso a esta plataforma por parte de los menores, evidentemente nos falta conocer qué ocurre en este sentido (Naranjo, 2018; 20 minutos, 2018).

6.8. *Grooming* y captación de menores con fines de explotación sexual en videojuegos

La infancia y la adolescencia son constantemente advertidas de los peligros que se encuentran en el espacio *offline*. Sin embargo, bajo la errónea creencia de que en sus hogares y en el contexto de una inocente partida en línea de videojuegos con amistades

no hay riesgos, las redes de explotación y trata operan con el objetivo de captar a menores. A través de los chats integrados en los propios juegos, los pedófilos encuentran un canal para hablar con menores con el objetivo de animarlos a seguir contactando por otros canales de comunicación como las redes sociales. A partir de ahí, solicitan encuentros físicos o fotos y vídeos íntimos, y amenazan con publicarlos en redes sociales si la menor o el menor no acceden a sus peticiones. También se da el caso de promociones para acceder a juegos o las ventajas de estos como monedas del juego, a cambio de fotografías íntimas.

En 2023, y con motivo Día Europea para la Protección de la Infancia frente al Abuso y la Explotación Sexual, la organización Diaconía España lanzó la campaña de sensibilización *Tu juego, ¿tus reglas?* con el objetivo de alertar sobre los riesgos que se esconden detrás de avatares e identidades virtuales utilizadas en videojuegos (Europa Press, 2023).

Entre los datos que aporta la entidad, comparten que dos de cada tres jóvenes expresan que regularmente son animados a abandonar foros abiertos para hablar con personas en privado. Además, señalan que uno de cada cuatro menores sigue hablando con alguien en internet que le hizo sentirse incómodo.

La organización expone como ejemplo el videojuego *FIFA* (San Narciso, 2023). Un juego PEGI 3 que –aseguran– está lleno de pedófilos. Frente a la pasividad de las compañías desarrolladoras de los juegos y responsables de sus plataformas a la hora de aprobar medidas para evitarlo, las situaciones de riesgos se extienden a títulos como *Fornite*, *Call of duty* o *Super Smash Bros*, entre otros.

Por otro lado, Diaconía España señala que, sumado a las técnicas de manipulación de los agresores, hay una falsa percepción de control y seguridad en la población joven que hace que se sienta más segura a la hora de compartir información íntima en el contexto online. Además, los avatares confieren también una falsa sensación de anonimato y seguridad.

Teniendo en cuenta lo anterior, desde la campaña *Tu juego, ¿tus reglas?* instan a las familias a supervisar, acompañar y aprender cómo se utilizan dichos juegos para evitar posibles peligros, promoviendo una actitud crítica en menores.

Una cuestión interesante de la iniciativa es la creación de un videojuego por parte de la entidad con el fin de que las familias

y los menores que juegan puedan detectar casos sospechosos de captación y herramientas para actuar en situaciones de riesgo en el contexto de las partidas online.

6.9. Más allá de los videojuegos: riesgos asociados a la configuración de entornos virtuales

En octubre de 2021, Mark Zuckerberg lanzaba Horizon Worlds, una aplicación con la que se accede a un universo virtual. Dos meses más tarde, una usuaria llamada Nina Jane Patel denunció una agresión sexual en la que describía que «60 segundos después de entrar, me acosaron verbal y sexualmente. Tres o cuatro avatares masculinos, con voces de hombre, violaron en grupo a mi avatar y sacaron fotos. Mientras intentaba escaparme me gritaba: «¡No finjas que no te ha encantado!» y «Ve a masturbarte con la foto» (Herrera, 2022).

Para acceder a Horizon es imprescindible utilizar unas gafas de realidad virtual. Al retirarte dichas gafas, abandonas automáticamente el entorno virtual. Además, existe la opción de activar una barrera de seguridad, la cual, según lo narrado por esta usuaria, no pudo habilitar debido a un bloqueo experimentado al encontrarse inmersa en la escena.

Si participar en un videojuego nos sumerge en una experiencia única donde existe la posibilidad de jugar en primera persona y tomar decisiones a través de la perspectiva de un personaje, la realidad virtual va más allá en términos de inmersión. Los entornos virtuales nos permiten vivenciar estas situaciones de una manera tan intensa o similar como si realmente hubieran ocurrido en el mundo real.

Si consideramos los datos mencionados acerca de las ciberviolencias machistas en el contexto de los videojuegos y asumimos que estas situaciones se replicarán en internet en 3D, sumado al poder inmersivo superior de la realidad virtual en comparación con la experiencia de jugar con videojuegos, es evidente que este tema no puede ser pasado por alto y requiere una acción urgente. Estamos en un momento crucial en el surgimiento de este universo digital, y abordar el acoso por razón de género

no solo implica reflexionar sobre ello, sino proponer medidas y acciones con carácter prioritario. Es crucial reconocer que detrás de las identidades virtuales y avatares utilizados en internet en 3D hay personas reales que experimentan reglas y emociones del mundo real.

En este sentido, la Dra. Eleonora Esposito, investigadora del Instituto Cultura y Sociedad (ICS) de la Universidad de Navarra y experta nacional destacada en el Instituto Europeo para la Igualdad de Género (EIGE), destaca:

El impacto psicológico es enorme. Los investigadores coinciden en que la violencia cibernética puede tener muchos efectos negativos sobre el bienestar físico y emocional, el desarrollo cognitivo y el rendimiento escolar o laboral. Puede conducir a la depresión, la vergüenza, el estrés, el aislamiento, la culpa y el daño infligido. (López, 2022).

Además de Horizon Worlds, otro entorno virtual masivo que preocupa especialmente es la plataforma VR Chat, un espacio donde podemos crear avatares en 3D y, mediante gafas de realidad virtual, interactuar con otras personas y explorar este mundo inmersivo.

El uso de VR Chat sitúa la edad de entrada en 13 años. Quienes usan la plataforma pueden visitar restaurantes o parques, pero también *strip clubs*, entre otros lugares. Hay personas que se han hecho réplicas de su imagen real, e incluso cuentan con dispositivos que capturan su movimiento real, o utilizan trajes hápticos para que la experiencia sea más sensorial. Se puede acceder a bailes privados y sexo virtual, y, aunque dichos espacios limitan la entrada a menores, no hay medidas que verifiquen de forma correcta la entrada, por lo que es una posibilidad a la que están expuestos los menores que acceden a la plataforma.

De hecho, una investigadora de la BBC entró en la plataforma haciéndose pasar por una menor de 13 sin ningún tipo de verificación de su identidad por parte de VR Chat (Redacción El Universal, 2022). Una vez dentro de la plataforma, la periodista se encontró con avatares manteniendo relaciones sexuales y accedió a clubs de *striptease* sin ningún tipo de moderación o supervisión por parte de la plataforma. Además, relata que recibió material sexual, insultos racistas, acoso sexual y amenazas de

violación por parte de personas adultas que creían que era una menor.

Cuando los responsables de VRChat fueron preguntados al respecto, comentaron que «el comportamiento depredador y tóxico no tiene cabida en la plataforma», pero no especificaron cómo iban a controlar y frenar esta situación (Levanta la Cabeza, 2023). Situación esta última que se repite como extensión a lo que ocurre en la industria de los videojuegos y que plantea la necesidad de tomar medidas urgentes no solo para diagnosticar el problema, sino para aportar soluciones.

6.10. Conclusiones

En 2009, la Comisión de Cultura del Congreso de las Diputadas y los Diputados consideró el videojuego como un producto cultural equiparable a la literatura, la música o el cine. Sin embargo, el videojuego está permeado por la cultura patriarcal y actúa como receptor y emisor de valores sexistas.

Al analizar las problemáticas actuales de la industria de los videojuegos, se identifican tres aspectos principales que afectan a las mujeres. En primer lugar, el sector está masculinizado, con una baja representación de mujeres como profesionales y creadoras, tanto cuantitativa como cualitativamente, con brecha salarial y limitado acceso a puestos de liderazgo. En segundo lugar, persiste la representación estereotipada de las mujeres en los videojuegos, con cuerpos hipersexualizados y roles secundarios. Finalmente, en el rol de jugadoras, las mujeres siguen sufriendo ciberviolencia machista, manifestada a través de situaciones de discriminación y acoso en partidas multijugador online.

En cuanto a la participación de mujeres en la creación de videojuegos en España, el último *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos* indica que representan el 24,3 % de las personas empleadas en la industria. Además, un informe de CIMA señala que gran parte de los estudios españoles carece de políticas específicas para promover la igualdad de género, lo que, entre otras cuestiones, afecta a la conciliación y expone a las mujeres al acoso sexual en el trabajo. Como ejemplo, grandes empresas como Activision Blizzard y Riot Games se han enfrentado a acusaciones de discriminación, acoso sexual y desigualdad salarial.

La representación de mujeres a través de personajes de videojuegos también es problemática, con hipersexualización y cosificación, y con una relación directa con el tratamiento de las mujeres en las empresas. Esto se refleja en casos como los de Activision Blizzard y Riot Games, donde los personajes femeninos son sexualizados, y paralelamente altos ejecutivos y trabajadores han estado involucrados en casos de acoso sexual. Además, estudios apuntan a que la presencia de agresiones sexuales a mujeres en videojuegos como *GTA* puede desensibilizar a los jugadores ante la violencia de género.

En España, donde la industria de videojuegos está mayoritariamente compuesta por hombres, la falta de diversidad en los equipos se traduce en productos basados en las necesidades e imaginario colectivo masculino. Algunos estudios muestran que mujeres y hombres identifican videojuegos sexistas, por lo que son necesarias perspectivas de género e interseccionales en los equipos de desarrollo.

Las narrativas de sumisión y violencia de género en videojuegos han sido objeto de críticas y denuncias. La violencia hacia las mujeres en algunos títulos, como *GTA*, puede contribuir a la normalización de comportamientos violentos y sexistas entre los jugadores.

La industria pornográfica también ha influido en los videojuegos, como evidencian casos de patrocinio de equipos de deportes por parte de sitios pornográficos. La convergencia entre videojuegos y pornografía plantea preocupaciones éticas y de seguridad, especialmente cuando se trata de audiencias jóvenes.

El consumo de pornografía en videojuegos populares como *Fortnite* y *Overwatch* ha llevado a personajes hipersexualizados a ocupar los primeros lugares en búsquedas en webs de pornografía. Esta conexión entre videojuegos populares y contenido sexual plantea preguntas sobre la responsabilidad de la industria y el impacto en menores.

La configuración de entornos virtuales, como en el caso de *Horizon Worlds* de Mark Zuckerberg, ha llevado a situaciones de acoso sexual en realidad virtual. La inmersión intensa en estos entornos virtuales plantea desafíos en la prevención del acoso y la protección de la seguridad y bienestar, especialmente de menores.

También en VR Chat, una plataforma de realidad virtual social, se han registrado casos de comportamientos inapropiados y

acoso sexual. Los entornos virtuales de VR Chat permiten una interacción más directa y realista entre usuarias y usuarios, lo que ha llevado a situaciones de acoso más intensas. Las limitaciones actuales en términos de moderación y control de contenidos presentan desafíos adicionales para garantizar un entorno seguro y respetuoso.

La falta de medidas efectivas de seguridad en VR Chat ha resultado en numerosos informes de incidentes de acoso sexual y comportamientos ofensivos. La inmersión en entornos virtuales intensifica la experiencia y, por lo tanto, la necesidad de abordar estas cuestiones con mayor urgencia.

La inclusión de herramientas de moderación más avanzadas y sistemas de denuncia más accesibles en plataformas como VR Chat se presenta como una necesidad inmediata para contrarrestar y prevenir el acoso sexual. Además, la promoción de normas de conducta claras y la educación sobre la importancia del respeto en entornos virtuales son esenciales para construir una comunidad segura en VR Chat y en otros espacios inmersivos.

La industria de los videojuegos se enfrenta desafíos significativos en términos de igualdad, representación y seguridad online. Se requiere un enfoque integral que aborde tanto la cultura interna de las empresas como las interacciones online y la convergencia con otras industrias como la pornográfica.

Referencias

- Agencias (2009). El Congreso aprueba apoyar la industria cultural del videojuego. *Diario de Sevilla*. https://www.diariodesevilla.es/tecnologia/Congreso-aprueba-industria-cultural-videojuego_0_244175597.html
- Amnistía Internacional (2004). *Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*. Amnistía Internacional.
- Asociación Cultural Arsgames (2023). *Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego 2022*. CIMA, Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales.
- Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. (2023). *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2022*. DEV.

- Asociación Española de Videojuegos (2018). *Libro blanco de los esports en España*. AEVI.
- Asociación Española de Videojuegos (2020). *Los esports en España: situación actual y posición de la industria*. AEVI.
- Beaugard, L. P. (2022). Riot Games acuerda pagar 100 millones de dólares por un caso de discriminación de sus empleadas. *El País* <https://elpais.com/tecnologia/2022-07-22/riot-games-acuerda-pagar-100-millones-de-dolares-por-un-caso-de-discriminacion-de-sus-empleadas.html>
- Bègue, L. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in Psychology*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00466/full>
- Brugat, M. (2022). Activision Blizzard despide a 37 empleados por las denuncias de acoso. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20220118/7994188/activision-blizzard-despide-37-empleados-denuncias-acoso-bobby-kotick.html>
- Díez Gutiérrez, E. J. y Terrón Bañuelos, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Suplemento Exedra de 2014, Sexualidade, Género e Educação* (pp. 222-232).
- Equipo Vrutal (2018). Steam está eliminando juegos eróticos con protagonistas que parezcan niños/niñas. *Vrutal*. <https://www.vrutal.com/noticias/37638-steam-esta-eliminando-juegos-eroticos-con-protagonistas-que-parezcan-ninos-ninas/p/2>
- Europa Press (2023). «Tu juego, ¿tus reglas?», los peligros de la explotación sexual a menores en videojuegos online. *Europa Press*. <https://www.europapress.es/epsocial/infancia/noticia-juego-reglas-peligros-explotacion-sexual-menores-videojuegos-online-2023113172555.html>
- González, S. y García, E. (2017). El equipo de eSports de YouPorn se inicia en Smash, *MeriStation AS*. https://as.com/meristation/2015/06/09/noticias/1433866980_145998.html
- Herrera, H. (2022). Una mujer denuncia haber sido «violada virtualmente» en el metaverso de Facebook. *La Razón*. <https://www.larazon.es/sociedad/20220204/gzg6k47hvrdaqpiwmdrlnfdcbpm.html> Consultado en diciembre de 2023. <https://diaconia.es/desactivatrata/que-hacemos/nuestras-campanas/trata-y-videojuegos-tu-juego-tus-reglas/>
- Ibarra, V. (2019). Nintendo afirma que Super Smash Bros Ultimate es para todas las edades. *PlayerOne*. <https://playerone.vg/2019/02/01/nintendo-smash-todas-las-edades/>

- Levanta la Cabeza (2023). Acoso en el metaverso: violencia ancestral en una nueva dimensión. *Compromiso Atresmedia*. https://compromiso.atresmedia.com/levanta-la-cabeza/actualidad/acoso-metaverso-violencia-ancestral-nueva-dimension_2023020863e411c8fa7e600001e2a84d.html
- López, C. (2022). «60 segundos después de entrar me acosaron»: la misoginia del mundo real se replica en el metaverso. *El País*. <https://elpais.com/smoda/feminismo/metaverso-acoso-violencia-sexual-mujeres.html>
- Martín Turrión, M. (2023). Pornhub revela cuáles son los videojuegos y personajes más buscados en su página. *Marca*. <https://www.marca.com/videojuegos/juegos/2023/12/19/65816361268e3ec53b8b45a5.html>
- Martínez-Oña, M. M. y Muñoz-Muñoz, A. M. (2020) Agresiones a mujeres a través de los videojuegos. *South Florida Journal of Development*, 2 (1), 236-248.
- MB, F. (2019). Qué sucede con *Rape day*, el videojuego que te pone en el papel de un violador, y qué clase de precedente puede suponer para Steam. *Vida Extra*. <https://www.vidaextra.com/industria/que-sucede-rape-day-videojuego-que-te-pone-papel-violador-que-clase-precedente-puede-suponer-para-steam>
- Moreno, D. (2014). El equipo de eSports de Youporn es español. *El Diario*. https://www.eldiario.es/juegoreviews/noticias/equipo-esports-youporn-espanol_1_4483890.html
- Naranjo, J. C. (2018). Un videojuego dispara el consumo de cine para adultos inspirado en el Salvaje Oeste. *El Español*. https://cronicaglobal.elespanol.com/cronica-directo/20181114/un-videojuego-dispara-el-inspirado-salvaje-oeste/353214759_0.html
- Pantallas Amigas (2023). Cómo activar el control parental en la tienda digital de videojuegos steam. *Pantallas Amigas*. <https://www.pantallasamigas.net/como-activar-control-parental-tienda-digital-videojuegos-steam/>
- Redacción El Universal (2022). VRChat la peligrosa app del metaverso que permite a menores acceder a contenido sexual. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/vrchat-la-peligrosa-app-del-metaverso-que-permite-menores-acceder-contenido-sexual/>
- Redacción Record (2012). Youporn patrocina primer campeonato de esports para adultos. *Record*. <https://www.record.com.mx/esports/youporn-patrocina-primer-campeonato-de-esports-para-adultos>

- Univisión (2016). YouPorn tiene un equipo de eSports y no lo dejan competir. ¿Por qué? *Univisión*. <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/youporn-tiene-un-equipo-de-esports-y-no-lo-dejan-competir-por-que>
- Sáez, C. (2016). Los videojuegos sexistas favorecen actitudes tolerantes hacia la violencia de género. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/ciencia/cuerpo-humano/20160413/401079957490/videojuegos-violentos-sexistas-menos-empatia-victimas-violencia-de-genero.html>
- San Narciso, M. G. (2023). El FIFA está lleno de pedófilos: chats de videojuegos como entrada a la trata de menores. *El Periódico de España*. <https://www.epe.es/es/sociedad/20231113/fifa-lleno-pedofilos-chats-videojuegos-puerta-entrada-trata-menores-94552376>
- Santana Rodríguez, N. (2020). *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Sempere, J. M. (2016). La ESL expulsa a un equipo de eSports patrocinado por YouPorn. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.es/equipo-patrocinado-por-youporn-expulsado-de-la-esl>
- Zas Marcos, M. (2021). Años de violencia sexual desatan un terremoto sin precedentes en el mundo del videojuego. *El Diario*. https://www.eldiario.es/cultura/violencia-sexual-terremoto-activision-playstation_1_8520475.html
- 20minutos (2018a). Brecha salarial en el mundo de los videojuegos: los datos señalan al estudio de Grand Theft Auto. *20minutos*. <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/brecha-salarial-videojuegos-rockstar-gta-3308482/0/>
- 20minutos (2018b). El éxito de Red Dead Redemption 2 llega hasta las búsquedas en Pornhub. *20minutos*. <https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/red-dead-redemption-exito-busquedas-pornhub-3484053/0/>

Colonización de la pornografía en aplicaciones de mensajería instantánea: el caso de WhatsApp

ITSASO BIOTA-PIÑEIRO

MARÍA DOSIL-SANTAMARÍA

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

7.1. Introducción

En las últimas décadas, debido al auge de internet y el fácil acceso a las nuevas tecnologías, la producción y consumo de pornografía online ha aumentado exponencialmente (Atwood *et al.*, 2018; Ogboru, 2016; Paasonen, 2016). Los nuevos avances tecnológicos y el incremento indiscriminado de este consumo han generado profundos cambios culturales que han devenido en un fenómeno social conocido como «pornificación de la cultura», donde las industrias del sexo, como la pornografía, tienen una influencia y trascendencia cada vez mayor. En ese sentido, una de las realidades más graves a las que se enfrentan las sociedades contemporáneas es que las narrativas y valores de estas industrias están penetrando lo cotidiano y reconfigurando las sensibilidades, subjetividades y prácticas sexuales de jóvenes y adultos (Favaro *et al.*, 2016).

Una de las formas en las que esta nueva pornografía online (NPO) está penetrando en la cotidianidad de las personas es la colonización de las redes sociales virtuales (Ballester *et al.*, 2023). Además, dado su potencial de difusión y su facilidad de acceso a través de internet, se está convirtiendo en el principal agente socializador de la juventud en la sexualidad. Así pues, las redes sociales, inicialmente diseñadas para la conexión y el intercambio de experiencias, se han convertido en terrenos propicios para la difusión masiva de contenido explícito (Bozzola *et al.*, 2022; Gámez-Gua-

dix *et al.*, 2017). Asimismo, el mensaje misógino de la pornografía tiene especial calado entre los hombres como consecuencia de su narrativa androcéntrica (Alario, 2021; Sambade, 2020).

Mientras que las redes sociales suelen ser utilizadas para compartir contenido de manera más pública, aplicaciones de mensajería como WhatsApp son ampliamente utilizadas para la comunicación directa entre individuos y grupos más pequeños, de manera más privada, lo que facilita la propagación de este tipo de contenido y, por lo tanto, dificulta su detección. En cuanto a la prevalencia del uso de aplicaciones de mensajería instantánea entre la juventud, estudios de ámbito nacional señalan que el 90,7 % de adolescentes utilizan la aplicación WhatsApp como principal herramienta de mensajería instantánea (Golpe-Ferreiro *et al.*, 2017).

En las últimas décadas ha sido significativo el aumento de imágenes pornográficas circulando mediante esta aplicación de mensajería instantánea, a las que tienen acceso niños, niñas y adolescentes (en adelante, NNA) desde edades muy tempranas. Ciertamente, la esencia misma de WhatsApp, diseñada para facilitar la comunicación rápida y directa, ha permitido que el contenido inapropiado se propague de manera más eficiente, sobre todo entre chicos y hombres heterosexuales (Toder y Barak-Brandes, 2022). La facilidad con la que las imágenes pueden ser compartidas ha llevado a un aumento significativo de la presencia de material sexual (Gámez-Guadix *et al.*, 2017; Mori *et al.*, 2020), pedófilo (Iqbal *et al.*, 2017; Postal y Nakamura, 2017) e imágenes sexuales que se distribuyen sin consentimiento de las víctimas (Salter *et al.*, 2013).

7.2. Conceptualización de la era digital

En la era digital, la conectividad instantánea a través de plataformas de mensajería como WhatsApp ha transformado la forma en que nos comunicamos. El éxito de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) ha originado que internet y las redes sociales sean más accesibles para la sociedad, aportando así un mundo lleno de oportunidades y herramientas para su desarrollo (Maldonado *et al.*, 2019).

No existe una definición única de redes sociales virtuales. Las redes sociales se identifican como un espacio de internet donde

las personas pueden publicar información de todo tipo y compartirla con diferentes personas, sean conocidas o no. Del mismo modo, se determina que llevan a formar una identidad virtual y a su vez permiten conservar los viejos vínculos y construir nuevas relaciones. Por lo que se puede decir que el propósito de las redes sociales es agrupar personas y cautivar a todo tipo de perfiles (Pérez-Wiesner *et al.*, 2014).

Internet ha tenido un crecimiento vertiginoso y ha alcanzado una gran trascendencia, transformándose en un lugar donde habita la juventud (Donoso-Vázquez y Rebollo-Catalán, 2018). Esta magnitud se debe a la creación de los *smartphones* en 2007, dado que revolucionaron la forma de comunicarse y relacionarse. Además, permitió que una gran cantidad de personas pudieran conectarse a internet las 24 horas (Gendler, 2021). Así pues, las viejas y nuevas aplicaciones de internet se han reconvertido en redes sociales, pasando a citarse la web 2.0 o las redes sociales 2.0 (Orihuela-Colliva, 2008), ya que las personas usuarias son las creadoras de los contenidos que van a emplear los demás miembros (Espinar y González, 2009). Existen otras redes, como OnlyFans 3.0, que van más allá del intercambio de contenidos y la comunicación, y se emplean para «generar ingresos» (Trenado, 2022).

Al inicio del 2000 tienen su origen redes como LinkedIn o Myspace (Pérez-Wiesner *et al.*, 2014). Por otro lado, en 2004 nace Facebook –la red social más popular a nivel global– y un año después, YouTube –la primera plataforma exclusiva para compartir materiales audiovisuales–. Posteriormente, en 2006 se crea la primera red social de *microblogging*, Twitter. En 2009 sale a la luz WhatsApp, la aplicación líder de mensajería instantánea, y en 2010 nacen las redes sociales Instagram y Pinterest, las cuales se centran en la imagen. En 2011 se origina Twitch, una plataforma de *streaming* de videojuegos y esports. Finalmente, en 2016 se lanza TikTok (De la Hera, 2021).

Por tanto, las TIC han adquirido una gran importancia en nuestra vida diaria a lo largo de los años, debido a que se trata de un área donde «lo real y lo virtual son a menudo indisociables y se han transformado en planos paralelos cuyas fronteras se desdibujan» (Del Prete y Redon, 2020; Machado, 2017). A su vez, están ocasionando que se solventen inconvenientes tradicionales, pese a que paralelamente se están extendiendo los pro-

blemas que parecían pequeños, o que se hallaban ocultos, y están causando otros nuevos (Montero-O’Farrill, 2006).

7.3. Contextualización de las aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales

Es importante remarcar que las redes sociales virtuales no solo son las herramientas de comunicación más recurrentes para las NNA, sino que, además, son un recurso para establecer y conservar nuevas relaciones interpersonales y formar grupos de amistades más amplios. De ahí que uno de los rasgos más atractivos de estas es ser un agente activo en la interacción social (Echeburúa y De Corral, 2010; Martínez-Ferrer y Moreno, 2017). Así pues, la red no es neutral, dado que es una red de comunicación compuesta por personas. Por lo cual hay que considerar que las redes sociales funcionan dependiendo de las actitudes, los valores y las creencias de las personas que las utilizan (Montero-O’Farrill, 2006).

Al igual que no hay una única definición sobre qué son las redes sociales, tampoco hay una categorización única que clasifique los múltiples espacios virtuales que existen (Espinar y González, 2009). Tal y como se recoge en la tabla 7.1, el Observato-

Tabla 7.1. Clasificación de redes sociales

REDES GENE- RALISTAS O DE OCIO	Su propósito es favorecer e impulsar las relaciones personales entre sus usuarios/as.	Plataformas de intercambio de contenidos e información. Facilita a los/as usuarios/as herramientas simples y sencillas con el fin de intercambiar y publicar contenidos digitales como audiovisuales o textos, entre otros. Ejemplos: Youtube, Google Video...
		Redes sociales basadas en perfiles. Es el tipo de servicio más representativo del ocio. Ejemplos: Facebook o Tuenti.
		Redes <i>microblogging</i> o <i>nanoblogging</i> . Permiten proporcionar al resto de usuarios/as información clara, fácil y rápida sobre las acciones que se están llevando a cabo. Ejemplos: X o Yammer.
REDES DE CON- TENIDO PROFE- SIONAL	Su objetivo es crear contactos a nivel profesional con varios sujetos que tengan interés para el usuario/a. Ejemplo: LinkedIn y Xing.	

Fuente: Observatorio de la Seguridad de la Información (2009).

rio de la Seguridad de la Información (2009) manifiesta que las redes sociales se pueden clasificar conforme al público al que se orientan o al tipo de contenido que contienen.

7.4. Colonización de la pornografía en las redes sociales

En la actualidad, es común encontrarse con contenido sexual explícito en redes sociales –sobre todo en X– y plataformas de mensajería instantánea como WhatsApp. La facilidad con la que se pueden compartir imágenes y vídeos ha llevado a una proliferación de contenido explícito, muchas veces sin el consentimiento de las personas involucradas (Bozzola *et al.*, 2022).

En España en torno al 25 % de los chicos ve, entre los 13 y los 18 años, más de mil horas de pornografía; nivel que se podría calificar de dedicación de alta frecuencia, con probable consumo problemático de pornografía (CPP)¹ (Ballester *et al.*, 2022). Es preocupante la creciente tendencia a sexualizar a las mujeres en línea, sobre todo entre chicos y hombres heterosexuales (Toder y Barak-Brandes, 2021). La cosificación y reducción de las mujeres a objetos sexuales en imágenes y comentarios reflejan patrones culturales arraigados que persisten en la era digital y que forman parte de lo que algunas pensadoras e investigadoras feministas denominan pornificación de la cultura (De Miguel, 2020).

Una de las formas en las que la pornificación de la cultura puede verse reflejada en el mundo online es el significativo aumento de la NPO, que está colonizando las redes sociales virtuales (Ballester *et al.*, 2023). De hecho, el *casting* mundial de pornografía se realiza en redes sociales, captando a chicas que obtienen muchos *likes* con sus imágenes sexualizadas, invitándolas a crear páginas de segunda capa a las que acceder mediante pago (Ballester *et al.*, 2023).

En la actualidad, el tipo de pornografía que está colonizando las redes se caracteriza por un claro enfoque hacia la satisfacción

1. El CPP se refiere a las situaciones en las que el consumo se vuelve compulsivo, alterando las actividades normalizadas de las personas afectadas: dedicándoles mucho tiempo, dejando de hacer otras actividades sociales o educativas y generando síntomas como estrés y ansiedad, entre otros.

de los deseos masculinos, donde se observa una clara hegemonía de las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres (Boyle, 2010; Hirdman, 2007; Séguin *et al.*, 2018). Por ello, varios investigadores y expertos han señalado que la pornografía está asociada a la desigualdad de género, al sexismo y a la violencia contra las mujeres (Paasonen, 2016). Ciertamente, las imágenes que pueden encontrarse en este tipo de pornografía están constituidas por todo tipo de violencias sexuales, donde se cosifica a las mujeres y se normaliza, legitima y banaliza la violencia contra ellas.

Numerosos estudios demuestran que el consumo de pornografía puede producir consecuencias relacionadas con la violencia sexual, como facilitar conductas agresivas en las relaciones sexuales, perpetuar los estereotipos de género y roles sexuales, o tratar a la mujer como un objeto (Kohut *et al.*, 2017). Un metanálisis realizado por Wrigh *et al.* (2015) encontró asociaciones entre el visionado de pornografía y el comportamiento violento. Según este estudio, los hombres que consumen pornografía son más propensos a practicar o desear prácticas dominantes y degradantes, como el amordazamiento y la asfixia. También descubrieron que las mujeres que consumen pornografía son más propensas a practicar o desear prácticas sumisas. Según este metanálisis, un estudio longitudinal entre adolescentes reveló que ver pornografía se asocia con comportamientos sexualmente violentos a lo largo de la vida.

7.5. Tipos de pornografía presentes en WhatsApp

WhatsApp ha sido históricamente una de las aplicaciones de mensajería más populares y ampliamente utilizadas en todo el mundo. En el año 2023 fue la tercera aplicación más utilizada a nivel mundial, por detrás de Instagram y Facebook (We Are Social, 2023). Millones de personas lo utilizan para enviar mensajes de texto, realizar llamadas de voz y vídeo y compartir archivos multimedia. La popularidad de esta aplicación varía según la región y otros factores demográficos, puesto que otras aplicaciones de mensajería, como Facebook Messenger, WeChat, Telegram y Signal, también tienen una base de usuarios considerable y han ganado popularidad en diferentes regiones y contextos.

No obstante, en España, la aplicación preferida para enviar mensajes y realizar videollamadas es WhatsApp (93,6%) (Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, 2023).

En líneas generales, la mayoría de las plataformas de redes sociales y mensajería requieren que los usuarios/as sean mayores de cierta edad para registrarse. En España, la legislación establece que los NNA de 14 años no pueden acceder a las redes sociales, excepto si lo hacen con consentimiento de sus progenitores o tutores legales. No obstante, este límite de edad no está regulado específicamente en una norma jurídica que indique la edad de acceso a las aplicaciones y redes sociales, sino que dicha limitación se obtiene del Reglamento General de Protección de Datos europeo,² el cual prohíbe a cualquier empresa el registro de datos de menores de 14 años. La aplicación de esta norma se traduce en que, a partir de los 14 años, las personas menores de edad pueden tener su propia cuenta de redes sociales y prestar consentimiento para transferir datos de carácter personal, incluidas imágenes y fotografías en plataformas como Instagram, TikTok, Twitter, Facebook, Twitch, etc.

En el caso de WhatsApp, en la Unión Europea (UE) los usuarios menores de 16 años necesitan el consentimiento de los progenitores o de los tutores legales para utilizarlo. Sin embargo, hoy en día cualquier persona puede registrarse en WhatsApp a través de un número de teléfono móvil, puesto que el único filtro que establece la plataforma para certificar la edad es una pregunta al inicio del registro.

Cuando alguien se registra en la plataforma, debe adherirse a normas de uso responsables, lo que implica no participar en actividades ilegales, no acosar a otros usuarios ni compartir contenido inapropiado (WhatsApp, 2023). Asimismo, las y los usuarios no deben compartir información personal de otros sin su consentimiento ni compartir contenido violento, amenazante, difamatorio o sexualmente explícito sin consentimiento.

Sin embargo, el fácil acceso a estas aplicaciones y la facilidad con la que las imágenes pueden ser compartidas ha llevado a un aumento significativo en la presencia de material pornográfico a

2. El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) es la normativa que regula el tratamiento de datos personales en el ámbito geográfico de la Unión Europea (UE). Fue publicado el 17 de abril de 2016, derogando la antigua Directiva 95/46/CE.

través del *sexting* consensuado o coercitivo (vídeos, imágenes, *gifs* y *stickers*), pedófilo (Iqbal *et al.*, 2017; Postal y Nakamura, 2017) y mediante la extorsión y distribución de imágenes sexuales sin consentimiento de las víctimas, o «sextorsión» (Salter *et al.*, 2013).

Intercambio de material pornográfico en WhatsApp: el *sexting* consensuado y la influencia de la pornografía

WhatsApp, conocida por su simplicidad y eficacia en la comunicación, ha visto un aumento sustancial en el intercambio de contenido visual, incluido material pornográfico en diversas formas (Lenhart *et al.*, 2009): desde *sexting*, imágenes y vídeos pornográficos, hasta *gifs* y *stickers* de naturaleza sexual. Así pues, los NNA no tienen por qué acceder a portales de pornografía específicos, puesto que a través del mismo WhatsApp pueden enviar y recibir este tipo de contenido.

El envío y recepción de este contenido puede ser intencional o involuntario. En cuanto al intencional o consensuado, la forma de compartir material sexual más conocida es el *sexting*. A pesar de que varía según el estudio, según Judge (2012), el *sexting* puede interpretarse de forma general como el envío, la recepción y el reenvío de mensajes de texto, imágenes o vídeos desnudos, semidesnudos o sexualmente explícitos a través del teléfono móvil u otros dispositivos (Agustina y Gómez-Durán, 2016; Hoffman, 2011; McGhee, 2013; Ojeda-Pérez, 2021; Rubinkam, 2008). Además, el *sexting* no está solo presente entre los más jóvenes, se desarrolla también según se avanza en la edad (Madigan, 2018).

En cuanto a la relación entre pornografía y *sexting*, la evidencia científica nacional e internacional ha demostrado asociaciones significativas entre el *sexting* y el consumo de pornografía (Agustina y Gomez-Durán, 2012; Agustina *et al.*, 2016; Van Ouytsel *et al.*, 2014). Por un lado, Agustina y Gómez-Durán (2016) encontraron una correlación positiva entre las conductas de *hard* y *soft sexting* con la variable de actitud favorable ante la pornografía y su uso. Por otro lado, Stanley *et al.* (2018) realizaron una investigación en profundidad en la que encuestaron a 4564 jóvenes de entre 14 y 17 años de cinco países europeos, y analizaron la relación entre el visionado habitual de pornografía en línea, la

coacción y los abusos sexuales y el *sexting*. Además de la encuesta, que se completó en centros escolares, se realizaron 91 entrevistas a jóvenes que tenían experiencia directa de violencia interpersonal y abusos en sus propias relaciones. Según la investigación, ver pornografía en línea se asoció con una probabilidad significativamente mayor de haber enviado imágenes o mensajes sexuales para los chicos de casi todos los países. Las entrevistas cualitativas ilustraron que, aunque el *sexting* está normalizado y es percibido positivamente por la mayoría de los jóvenes, tiene el potencial de reproducir características sexistas de la pornografía como el control y la humillación.

Respecto a la prevalencia del *sexting* entre NNA, según un estudio, hasta un 39 % recibió mensajes sexuales durante el último año (Smahel *et al.*, 2020). Varios estudios han determinado que el *sexting* es un fenómeno que comienza a edades tempranas y que su incidencia aumenta con la edad (Benotsch *et al.*, 2013; Mitchell *et al.*, 2012). Los resultados de un metaanálisis reciente (Mori *et al.*, 2020) indicaron que aproximadamente el 40 % de los «adultos jóvenes» han enviado o recibido imágenes sexuales (Mori *et al.*, 2020). Los estudios que exploraron específicamente el *sexting* recíproco informaron de tasas más altas (48 %), que parecen estar aumentando con el tiempo.

Según otros estudios, solo el 3 % de los adolescentes de 12 años practican *sexting*, mientras que a los 18 años este porcentaje aumenta hasta el 32 % (Dake *et al.*, 2012). En cuanto al sexo, en la actualidad existen fuertes discrepancias entre los resultados de diferentes estudios. Algunos de ellos concluyen que los chicos son más propensos al *sexting* que las chicas (Strassberg *et al.*, 2013). Por el contrario, otras investigaciones han demostrado que esta práctica no está influenciada por el sexo (Dake *et al.*, 2012; Gámez-Guadix *et al.*, 2017).

En cuanto a las consecuencias que puede producir el *sexting*, según Gámez-Guadix *et al.* (2017), entre ellas pueden encontrarse conductas sexuales de riesgo, la generación de pornografía infantil o una mayor probabilidad de victimización online. El *sexting* coaccionado se asoció con un mayor grado de estrés ansioso, depresivo y traumático, y con otros síntomas de psicopatología; también se correlacionó con la victimización por violencia de pareja (VPI) (Drouin *et al.*, 2015; Gassó *et al.*, 2021). Según Morelli *et al.* (2016), quienes se ven más involucrados en

conductas de *sexting* suelen ser perpetradores y víctimas de violencia en el noviazgo.

Algunas de las formas de victimización más graves son la coerción o presión para realizar *sexting*, así como la distribución de fotos o vídeos a terceros sin el consentimiento de quién las envió, pudiendo incluso pasar del *sexting* a la *sextorsión*, cuando estas imágenes son empleadas para chantajear o extorsionar. Una de las consecuencias más graves de este abuso, además de las consecuencias psicosociales para la víctima, es que estas imágenes pasan a ser material pornográfico que utilizan terceros para compartirlo a través de WhatsApp.

Material pornográfico en WhatsApp como consecuencia del *sexting* coercitivo y la *sextorsión*, una forma de violencia sexual digital

El *sexting* coercitivo y la *sextorsión*, también erróneamente conocido como *revenge porn* (pornografía de venganza), son dos formas de violencia sexual digital (VSD) que se perpetran en plataformas de mensajería instantánea como WhatsApp. El *sexting* coercitivo se caracteriza por la amenaza o presión para hacer *sexting*, y la *sextorsión* por la amenaza de divulgar imágenes íntimas para extorsionar a la víctima. En el caso de la *sextorsión*, las imágenes sexuales de las víctimas pasan a ser material pornográfico que utilizan terceros para subirlo a páginas de pornografía online o para compartirlo a través de WhatsApp.

En cuanto al *sexting* coercitivo, estudios recientes sugieren que entre el 20% y el 33% de las personas en edad universitaria han sufrido coacción para hacer *sexting* (Drouin *et al.*, 2015; Gassó *et al.*, 2021). Asimismo, algunos estudios indican que sobre todo las chicas jóvenes envían imágenes sexuales (principalmente a chicos jóvenes), por la coerción o presión individual o del grupo de iguales, o por presión sociocultural (Englander, 2012; Gassó *et al.*, 2021; Gill, 2012; McGlynn *et al.*, 2007; Ringrose *et al.*, 2012).

En cuanto a las diferencias referidas al sexo, en estudios recientes con 293 adultos de España mostraban diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres. Los hombres presentaban una mayor probabilidad de ejercer coerción y las mujeres una mayor probabilidad de ser víctimas del *sexting* coercitivo (Gassó, 2021).

Según un estudio de Raine *et al.* (2020) donde se estudia la relación entre el consumo de pornografía y el *sexting*, se concluyó que particularmente las chicas jóvenes pueden sufrir coacción y presión para participar en el *sexting* y sufrir consecuencias más negativas que los chicos jóvenes si las imágenes se hacen públicas. Esta distribución no consensuada de imágenes va más allá de la mera violación de la privacidad; constituye un acto de violencia sexual digital (VSD) que puede tener consecuencias devastadoras para las víctimas.

Lamentablemente, tal y como indica Magro (2023), en los delitos relacionados con la VSD se constata la existencia de «cifras negras de criminalidad», teniendo en cuenta que es un tipo delictivo que se caracteriza por la «ocultación» generalizada de los hechos delictivos, pues en muchos casos son las propias víctimas las que lo ocultan y no lo denuncian, precisamente porque están extorsionadas e intimidadas por las consecuencias sociales que pueden sufrir cuando los victimarios las amenazan con compartir en redes sociales sus imágenes sexuales.

En ese sentido, en los últimos años han crecido los delitos relacionados con la sextorsión en España. Ciertamente, WhatsApp, siendo en España la plataforma de mensajería más popular, se ha convertido en un terreno propicio para compartir material pornográfico proveniente en un inicio del *sexting* consensuado, puesto que la facilidad de compartir imágenes en WhatsApp ha ampliado la escala y el alcance de esta forma de abuso. En España, es conocido el «caso Iveco», por su repercusión mediática y social en mayo de 2019 (Valdés, 2019). Una empleada de la empresa, Verónica, se suicidó el 25 de mayo en su domicilio de Madrid. Llevaba más de un mes bajo presión, ya que un vídeo sexual en el que aparecía había estado circulando entre sus compañeros de trabajo (Roselló, 2019). Ella grabó el vídeo hace unos años, mientras practicaba *sexting* consentido con una expareja, pero no había dado permiso para que se compartiera. El vídeo se difundió por primera vez a un grupo de unas 20 personas y después a más de 200 empleados de la empresa a través de grupos de WhatsApp (Roselló, 2019). El jueves 23 de mayo, en una reunión con la responsable de Recursos Humanos de la empresa, esta informó de lo que estaba ocurriendo y dio un nombre. La empresa le contestó que «se trataba de una cuestión personal, y no laboral» (Valdés, 2019). Desgraciadamente, no es un hecho

aislado, por eso es importante analizar el fenómeno desde una perspectiva social, teniendo en cuenta a los agresores y testigos (Idoiaga *et al.*, 2022).

La sextorsión es una amenaza y una realidad, donde en la mayoría de los casos las víctimas son mujeres y un 70% de las víctimas son adolescentes (Magro, 2023).

Grupos de distribución de pedofilia a través de Whatsapp

En los últimos años, se ha observado un preocupante aumento en la distribución de material pedófilo en línea (Holt *et al.*, 2010; Schell *et al.*, 2007); en concreto a través de plataformas de mensajería instantánea. Destaca especialmente el uso de WhatsApp para tales fines delictivos.

La pedofilia es un delito grave y una violación flagrante de los derechos de la infancia (Durkin, 1997). Sin embargo, proporcionar datos precisos y actualizados sobre la prevalencia de la pedofilia en plataformas de mensajería instantánea como WhatsApp es complicado debido a la naturaleza clandestina de estas actividades y a las restricciones en la divulgación de información. Ciertamente, los grupos de chat privados y la facilidad de compartir archivos multimedia han contribuido a la propagación de este material de manera alarmante. La encriptación de extremo a extremo, diseñada para proteger la privacidad de los usuarios, también ha creado desafíos adicionales para la detección y prevención de este tipo de contenido.

El avance de las nuevas tecnologías y de la inteligencia artificial (IA) ha generado que tengamos que enfrentarnos a nuevos retos que implican la lucha contra la pedofilia online (Iqbal *et al.*, 2017; Kherfi *et al.*, 2004). Según Internet Watch Foundation (IWF) –organismo benéfico de control de seguridad sobre el abuso sexual infantil en internet–, en todo el mundo hay cada vez más pedófilos utilizando software de IA disponible gratuitamente para crear material pedófilo.

En cualquier caso, la distribución de material pedófilo a través de WhatsApp tiene consecuencias devastadoras para las víctimas involucradas. Los NNA que son objeto de abuso y explotación se enfrentan a traumas emocionales y psicológicos que pueden afectar a su desarrollo a corto y largo plazo. Además, la propagación en línea de este material contribuye a la revictimización.

zación constante, ya que las imágenes o vídeos pueden circular indefinidamente, exacerbando el daño.

Según Soldino y Guardiola (2017), la utilización de aplicaciones móviles como Whatsapp para la obtención de pornografía infantil ha ido por delante de los intentos de impedir el tráfico ilícito, limitando la posibilidad de penetración de los investigadores, acostumbrados durante los últimos años al intercambio de archivos a través de las redes *peer to peer* (Fiscalía General del Estado, 2016).

Si bien es cierto que es difícil establecer una prevalencia clara sobre la dimensión de este fenómeno, son numerosos los casos que han saltado a la prensa española en los últimos años. En el año 2017, la Policía Nacional, en colaboración con Interpol y Europol, detuvo a un total de 39 personas, 17 de ellas en España. En el marco de la operación llevada a cabo fueron analizados 96 grupos de la aplicación de mensajería instantánea con temática exclusivamente pedófila; se investigó a 135 usuarios de 18 países de Europa, Centroamérica y Sudamérica, y se estudiaron más de 360 000 archivos multimedia. Según *El Mundo* (2017), la investigación encargada del caso concluyó que los archivos analizados se caracterizaban por un «evidente trato vejatorio y una desmesurada brutalidad sobre las víctimas, de edades comprendidas entre 0 y 8 años».

Asimismo, según el *El Diario.es*, en el año 2019 la Policía Nacional detuvo a dos jóvenes en Valladolid por difundir *stickers* con contenidos de pornografía infantil en grupos de WhatsApp, uno de los cuales contaba con más de 200 participantes. Los participantes publicaban *stickers* en los que se mostraban a menores de edad, incluso a bebés siendo agredidos sexualmente.

7.6. Conclusiones

Este trabajo contribuye a conocer las diversas formas de colonización que la pornografía está llevando a cabo en la aplicación de mensajería más ampliamente utilizada en todo el mundo, WhatsApp. El análisis realizado permite concluir que la citada aplicación, utilizada por millones de personas adultas y NNA a diario, es una plataforma en la que el contenido sexualmente explícito tiene cada vez mayor presencia. A continuación, se resu-

men las principales conclusiones que se extraen del análisis realizado:

- Los NNA están siendo expuestos a contenido sexualmente explícito, violento e incluso pedófilo, sin ningún tipo de filtro. La presencia de material pornográfico y pedófilo en plataformas de mensajería instantánea como WhatsApp subraya la urgencia de mejorar los filtros y mecanismos de control parental que se establecen para el uso de este tipo de aplicaciones. La protección de los NNA frente a la exposición involuntaria a contenido sexual inapropiado debe ser una prioridad. Para ello, la colaboración entre instituciones socioeducativas, gobiernos y empresas tecnológicas es esencial.
- El *sexting* consensuado, cuya prevalencia a través de WhatsApp está aumentando por el incremento del consumo de pornografía, tiene en la actualidad unos límites muy difusos con el *sexting* coercitivo, donde se ejerce presión o manipulación para obtener imágenes sexuales de la otra persona. Este último comportamiento revela la existencia de relaciones desiguales de poder y destaca la importancia de la concienciación sobre el consentimiento, la violencia sexual digital y la necesidad urgente de seguir investigando ambos fenómenos desde un enfoque feminista.
- Como consecuencia del *sexting* consensuado y coercitivo también están aumentando la sextorsión y la difusión no consensuada de contenido íntimo a través de WhatsApp. Esta difusión de imágenes fruto del *sexting* sin el consentimiento de las personas involucradas, y que acaba siendo material pornográfico entre terceros, es un fenómeno alarmante y un tipo de violencia sexual digital. La violación de la privacidad y la vulneración de los derechos de las víctimas evidencian la necesidad de legislaciones más efectivas y medidas de seguridad más rigurosas por parte de estas aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp y otras plataformas de mensajería o redes sociales similares, que deben asumir la responsabilidad de garantizar un entorno seguro para sus usuarios, sobre todo para los NNA. Esto implica la implementación de políticas claras, la detección proactiva de contenido ilegal y la colaboración con las autoridades para abordar casos de explotación sexual, violencia sexual y abuso de NNA.

- La promoción de una educación digital y el uso de las redes y la concienciación y sensibilización sobre la violencia sexual digital es urgente. Para ello, se debe trabajar especialmente con jóvenes y NNA, para fomentar conductas digitales seguras, promover el respeto y comprender las implicaciones legales de compartir contenido íntimo.

En conclusión, afrontar el fenómeno de la colonización de la pornografía en WhatsApp requiere un enfoque integral que combine medidas socioeducativas, legales y tecnológicas. La protección de la privacidad, el consentimiento y la seguridad de los usuarios/as deben ser prioritarios para garantizar un entorno en línea más seguro y ético. Así, será necesaria una educación afectivosexual integral que contemple la prevención de la violencia sexual tanto en línea como fuera de ella. Asimismo, la investigación continua en esta área es esencial para comprender mejor los factores que influyen en la violencia sexual digital y mejorar así los futuros programas de prevención.

Referencias

- Agustina, J. R. y Gómez-Durán, E. L. (2012). Sexting: research criteria of a globalized social phenomenon. *Archives of Sexual Behavior*, 41, 1325-1328.
- Alario, M. (2021). *Política sexual de la pornografía. Sexo, desigualdad, violencia*. Cátedra.
- Attwood, F., Smith, C. y Barker, M. (2018). 'I'm just curious and still exploring myself': Young people and pornography. *New Media & Society*, 20(10), 3738-3759.
- Ballester, L. B., Dosil-santamaria, M., Villena, A. M. y Testa, G. (2023). La nueva pornografía online y los procesos de naturalización de la violencia sexual. En: *Una mirada interdisciplinaria hacia las violencias sexuales* (pp. 233-250). Octaedro.
- Ballester, L., Rosón, C., Facal, T. y Gómez, R. (2022). Nueva pornografía y desconexión empática. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 6 (1), 67-105.
- Benotsch, E. G., Snipes, D. J., Martin, A. M. y Bull, S. S. (2013). Sexting, substance use, and sexual risk behavior in young adults. *Journal of Adolescent Health*, 52 (3), 307-313.

- Boyle, K. (2010). *Everyday pornography*. Routledge.
- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E. et al. (2022). The use of social media in children and adolescents: scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19 (16), 9960.
- Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (2023, 26 de mayo). Ocho de cada diez internautas usan la mensajería instantánea diariamente en su smartphone. CNM. <https://www.cnmc.es/prensa/panel-usos-internet-servicios-ott-cnmc-20230526>
- Dake, J. A., Price, J. H., Maziarz, L. y Ward, B. (2012). Prevalence and correlates of sexting behavior in adolescents. *American Journal of Sexuality Education*, 7 (1), 1-15.
- De la Cal, L. (2023, 30 de noviembre). La IA ayuda a los pedófilos a generar pornografía infantil en webs japonesas. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/internacional/2023/11/30/656749dde4d4d8231d8b4582.html>
- De la Hera, C. (2021). Historia de las redes sociales: cómo nacieron y cuál fue su evolución. *Marketing 4 Ecommerce*. <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/>
- De Miguel, A. (2020). Sobre la pornografía y la educación sexual: ¿puede «el sexo» legitimar la humillación y la violencia? *Gaceta Sanitaria*, 35 (4) 379-382. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S021391112030039X>
- Del Prete, A. y Redon, S. (2020). Las redes sociales online: espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19 (1), 86-96.
- Donoso-Vázquez, T. D. y Rebollo Catalán, Á. R. (2018). *Violencias de género en entornos virtuales*. Octaedro.
- Drouin, M., Ross, J. y Tobin, E. (2015). Sexting: a new, digital vehicle for intimate partner aggression? *Computers in Human Behavior*, 50, 197-204.
- Durkin, K. F. (1997). Misuse of the Internet by pedophiles: implications for law enforcement and probation practice. *Federal Probation*, 61, 14-18
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22 (2), 91-96.
- elDiariocyl (2019, 16 de octubre). La policía detiene a dos jóvenes en Valladolid por compartir pornografía infantil mediante *stickers* de WhatsApp. *El Diario.es*. https://www.eldiario.es/castilla-y-leon/sucesos/policia-valladolid-compartir-pornografia-whatsapp_1_1310895.html

- Englander, E. (2012). Low risk associated with most teenage sexting: a study of 617 18-year-olds. *MARC Research Reports*, 6. https://vc.bridgew.edu/marc_reports/6/
- Englander, E. (2012). Low risk associated with most teenage sexting: a study of 617 18-year-olds. *MARC Research Reports*, 6. https://vc.bridgew.edu/marc_reports/6/
- Espinar-Ruiz, E. y González-Río, M. J. (2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales: un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismos*, 14, 87-105.
- Gassó, A. M., Mueller-Johnson, K., Agustina, J. R. y Gómez-Durán, E. L. (2021). Exploring sexting and online sexual victimization during the COVID-19 pandemic lockdown. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (12), 6662.
- Gendler, M. A. (2021). Internet, algoritmos y democracia: ¿del sueño a la pesadilla? *Nueva Sociedad*, 294. <https://nuso.org/articulo/internet-algoritmos-y-democracia/>
- Hirdman, A. (2007). (In)visibility and the Display of gendered desire: masculinity in mainstream soft-and hardcore pornography. *NORA. Nordic Journal of Women's Studies*, 15 (2-3), 158-171.
- Hoffman, J. (2011). States struggle with minors' sexting. *New York Times*.
- Holt, K., Kissinger, J., Spickler, C. y Roush, V. (2021). Pornography use and sexual offending: an examination of perceptions of role and risk. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, <https://doi.org/10.1177/0306624X211049183>
- Holt, T. J., Blevins, K. R. y Burkert, N. (2010). Considering the pedophile subculture online. *Sexual Abuse*, 22 (1), 3-24. <https://doi.org/10.1177/1079063209344979>
- Idoiaga, N., Dosil-Santamaria, M. D., Txertudi, M. B. y Saez, I. A. (2022). Image-based abuse: debate and reflections on the Iveco case in Spain on Twitter. *Journal of Interpersonal Violence*, 37 (9-10), NP7178-NP7201.
- Iqbal, S., Zakar, R., Zakar, M. Z. y Fischer, F. (2017). Perceptions of adolescents' sexual and reproductive health and rights: a cross-sectional study in Lahore District, Pakistan. *BMC International Health and Human Rights*, 17 (1), 1-13.
- Judge, A. M. (2012). Sexting among US adolescents: psychological and legal perspectives. *Harvard Review of Psychiatry*, 20 (2), 86-96.
- Kherfi, M. L., Ziou, D. y Bernardi, A. (2004). Image retrieval from the world wide web: issues, techniques, and systems. *ACM Computing Surveys (Csur)*, 36 (1), 35-67.

- Kohut, T., Fisher, W. A. y Campbell, L. (2017). Perceived effects of pornography on the couple relationship: Initial findings of open-ended, participant-informed, «bottom-up» research. *Archives of Sexual Behavior*, 46 (2), 585-602.
- Lantigua, I (18 de abril de 2017). Detenidas 39 personas en el mayor golpe contra la pornografía infantil a través de WhatsApp. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/sociedad/2017/04/18/58f5e40ce2704e9a298b4665.html>
- Lenhart, A. (2009). Teens and sexting. A project of the Pew Research Center. <http://www.pewinternet.org/Reports/2009/Teens-and-Sexting.aspx>
- Machado, E. S. (2017). Ciberfeminismo: disidencias corporales y género itinerante. *Revell-Revista de Estudos Literários da UEMS*, 3 (17), 47-75.
- Madigan, S., Ly, A., Rash, C. L., Van Ouytsel, J. y Temple, J. R. (2018). Prevalence of multiple forms of sexting behavior among youth: a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 172 (4), 327-335.
- Magro, V. (2023). Cómo prevenir la sextorsion y cómo se sancionan los ataques sexuales on line tras la Ley Orgánica 4/2023 de 27 de abril. *Diarioley*. <https://acortar.link/iSmdPT>
- Maldonado Barea, G. A., García González, J. y Sampedro Requena, B. E. (2019). El efecto de las TIC y redes sociales en estudiantes universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.
- Martínez-Ferrer, B. y Moreno, D. (2017). Dependencia de las redes sociales virtuales y violencia escolar en adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2 (1), 105-114.
- McGhee, J. (2013). Police investigating sexually explicit photos found at hailes Franciscan. *dnainfo*. <http://www.dnainfo.com/chicago/20131108/bronzeville/police-investigating-sexually-explicit-photos-found-at-hailes-franciscan>
- McGlynn, C., Rackley, E. y Westmarland, N. (2007). *Positions on the politics of porn: debate on Government plans to criminalise the possession of extreme pornography*. Durham University.
- Mitchell, K. J., Finkelhor, D., Jones, L. M. y Wolak, J. (2012). Prevalence and characteristics of youth sexting: a national study. *Pediatrics*, 129, 13-20.
- Montero-O'Farrill, J. L. (2006). Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la sociedad y la educación. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.

- Mori, C., Cooke, J. E., Temple, J. R., Ly, A., Lu, Y., Anderson, N. *et al.* (2020). The prevalence of sexting behaviors among emerging adults: a meta-analysis. *Archives of Sexual Behavior*, 49, 1103-1119.
- Observatorio de la Seguridad de la Información (2009). *Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online*. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, Agencia Española de Protección de Datos.
- Ogboru, J. O., Olugbamigbe, O. A., Olarewaju, C. A. y Adedeji, A. O. (2016). The influence of exposure to Internet pornography on sexual behaviour of adolescents. *Science & Technology*, 2, 147-155.
- Ojeda-Pérez, M. (2021). *Sexting en la adolescencia: prevalencia, factores asociados y líneas de actuación psicoeducativa* (tesis doctoral). Universidad de Sevilla.
- Orihuela-Colliva, J. L. (2008). Internet: la hora de las redes sociales. *Nueva Revista de Política, Cultura y Arte*, 119, 57-65.
- Paasonen, S. (2016). Visceral pedagogies: pornography, affect, and safety in the university classroom. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 38 (5), 427-444.
- Pérez-Wiesner, M., López-Muñoz, F. y Fernández-Martín, M. P. (2014). El fenómeno de las redes sociales: evolución y perfil del usuario. *Edupsykhé. Revista de Psicología y Educación*, 13 (1). 93-118. <https://doi.org/10.57087/edupsykhe.v13i1.3888>
- Postal, J. G. y Nakamura, E. F. (2017). Utilizando Teoria da Informação para Identificar Conversas de Pedofilia em Redes Sociais de Mensagens Instantâneas. En: *Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos* (pp. 1328-1341). SBC.
- Raine, G., Khouja, C., Scott, R., Wright, K. y Sowden, A. J. (2020). Pornography use and sexting amongst children and young people: a systematic overview of reviews. *Systematic Reviews*, 9, 1-12.
- Ringrose, J., Gill, R., Livingstone, S. y Harvey, L. (2012). A qualitative study of children, young people and 'sexting': a report prepared for the NSPCC. *LSE Research Online*.
- Ringrose, J., Harvey, L., Gill, R. y Livingstone, S. (2013). Teen girls, sexual double standards and 'sexting': Gendered value in digital image exchange. *Feminist Theory*, 14 (3), 305-323.
- Roselló, E. (2019, 31 de mayo). Concentración en Madrid en memoria de la trabajadora de Iveco: Verónica no se suicidó, a Verónica la mataron. *Público*. <https://www.publico.es/sociedad/caso-iveco-veronica-no-suicido-veronica-mataron.html>

- Rubinkam, M. (2008, 25 de enero). Cell phone porn scandal hits U.S. school: at least 40 high school students believed to have received images. *MSNBC.com*. <http://www.msnbc.msn.com>
- Salter, M., Crofts, T. y Lee, M. (2013). Beyond criminalisation and responsabilisation: sexting, gender and young people. *Current Issues in Criminal Justice*, 24 (3), 301-316.
- Sambade, CI (2020). *Masculinidades, violencia e igualdad: el (auto)control de los hombres como estrategia de poder social*. Universidad de Valladolid.
- Schell, B. H., Martin, M. V., Hung, P. C. y Rueda, L. (2007). Cyber child pornography: a review paper of the social and legal issues and remedies, and a proposed technological solution. *Aggression and Violent Behavior*, 12 (1), 45-63.
- Séguin L. J., Rodrigue C. y Lavigne J. (2018). Consuming ecstasy: representations of male and female orgasm in mainstream pornography. *The Journal of Sex Research*, 55 (3), 348-356. <https://doi.org/10.1080/00224499.2017.1332152>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K. et al. (2020). *EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries*. <https://orfee.hepl.ch/bitstream/handle/20.500.12162/5299/EU-Kids-Online-2020-March2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soldino, V. y Guardiola-García, J. (2017). Pornografía infantil: cambios en las formas de obtención y distribución. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 19 (28), 1-25.
- Stanley, N., Barter, C., Wood, M., Aghtaie, N., Larkins, C., Lanau, A. y Överlien, C. (2018). Pornography, sexual coercion and abuse and sexting in young people's intimate relationships: an European study. *Journal of Interpersonal Violence*, 33 (19), 2919-2944.

Los vínculos materiales y simbólicos de la pornografía y la prostitución

MARTA TORRES HERRERO
Asociación Amar Dragoste

8.1. Introducción

Pese al denodado esfuerzo realizado desde la industria del sexo y algunos sectores de la academia por identificar la pornografía y la prostitución como dos realidades sociales diferentes, lo cierto es que muchos más son los vínculos y similitudes que los unen y relacionan que diferencias que las separan y distancian. Bien al contrario, y como afirma Rosa Cobo (2019), la pornografía es un fenómeno funcionalmente vinculado a la prostitución, hasta el extremo de convertirse en su auténtica pedagogía. La pornografía es el pilar que sostiene el sistema prostitucional (Szil, 2004).

Esta afirmación la podemos corroborar en el trabajo diario de intervención que nuestra asociación Amar Dragoste realiza con mujeres supervivientes de la pornografía, la prostitución y la trata de mujeres con fines de explotación sexual. Sus testimonios nos indican que son dos realidades que no solo se vinculan, confunden y entrecruzan en diferentes momentos del relato, sino que, además, se necesitan y retroalimentan. La voz de las supervivientes se ha convertido, tanto en la escena pública de la denuncia como en el trabajo diario de nuestra intervención, en el más poderoso relato frente a aquellas voces que pretenden hacernos creer que prostitución y pornografía son una expresión de la libertad sexual de las mujeres, una moderna y transgresora forma de empoderamiento. Las mujeres han llegado a tomar la palabra,

no solo para relatar lo vivido, sino para teorizar al respecto con análisis críticos especialmente fértiles y ricos para la mejor profundización y avance de la teoría feminista que ellas mismas producen en tanto que formadoras y teóricas (Tiganus, 2021).

Tanto la pornografía como la prostitución son dos instituciones patriarcales basadas en la sujeción de mujeres y niñas a fin de proveer a los hombres del privilegio de uso sexual sobre ellas (Gutierrez y Cuervo, 2023). Ambas acciones fueron diseñadas por los hombres, ignorando por completo el deseo sexual de las mujeres, y en ausencia de toda reciprocidad. Por eso, Peter Szil (2004) afirma que la pornografía y la prostitución no solo son asuntos esencialmente masculinos (que afectan a las mujeres), sino que tocan los asuntos más importantes de la condición masculina. Pese a ser un asunto eminentemente masculino, como afirma Rosa Cobo (2021), daña a las mujeres que participan en la industria del sexo y a todas las mujeres en su conjunto.

En la pornografía, las mujeres aparecen representadas como una cosa que se adquiere y se usa (MacKinnon, 1995). La pornificación de la cultura e hipersexualización de las mujeres, unido a la porno socialización de los varones desde edades cada vez más tempranas en una sexualidad hegemónica, han representado el caldo de cultivo ideal para generar una demanda masculina de prostitución, convencida que el cuerpo y el sexo de la mujeres es accesible, comerciable e intercambiable.

La industria del sexo se empeña en crear y recrear un relato basado en el consentimiento y la libre elección de las mujeres. Natasha Walker (2010) nos explica cómo esta industria ha utilizado el discurso de empoderamiento femenino y la libre elección para exculpar de toda responsabilidad a los varones. Creer e interiorizar que todos los actos prostitucionales y pornográficos son realizados en un escenario de igualdad, consentimiento y libertad es, ni más ni menos, que negar la sistemática violencia sexual y violación de los derechos humanos que se producen en los actos porno-prostituyentes.

Más aún, como indica Mónica Alario (2021), la violencia es el elemento esencial de la pornografía, por encima del contenido sexual. Y esta violencia no es solo sexual, física o psicológica, sino también simbólica (Sambade, 2017). Por este motivo, la industria del sexo necesita la teoría del libre consentimiento para erotizar y mitificar la violencia sexual en el imaginario popular,

induciendo creencias en los hombres de que todas las mujeres desean prostituirse o ser violadas (Alario, 2021).

Los discursos del consentimiento libre también les permite pensar que son las mujeres las que se ofrecen a ellas mismas como vehículos sexuales de placer masculino, y los varones los que acceden a un mercado sexual de mujeres libres. Se crea un relato de igualdad y de derechos, de reciprocidad y proporcionalidad. Un relato *win-win*, cuyo resultado final es la normalización social del acceso al cuerpo de las mujeres mediante el visionado de imágenes en la pornografía, o la compra de «servicios sexuales» en la prostitución.

Es un relato muy poderoso en una sociedad capitalista, donde el individualismo, la propiedad privada y la libre disposición y adquisición de bienes y servicios, incluidos los sexuales, son valores en auge. La ley de la oferta y la demanda legitima social y económicamente los sistemas de pornografía y prostitución. El pago directo o indirecto por un acto sexual garantiza la impunidad del varón, que pasa a ser percibido por la sociedad como un legítimo y anónimo «consumidor» de pornografía o «cliente» de prostitución.

Contrastando con este argumentario de normalización, la realidad es que tanto la pornografía como la prostitución forman parte de un continuo de la violencia en la que la dominación masculina es trasladada, como dice Szil (2004), al terreno de lo sexual. La pornografía es el primer elemento de este continuo. Representa escenas cada vez más violentas, y siempre bajo el presupuesto implícito de que existe consentimiento por parte de las mujeres (Sambade, 2023). Posteriormente, esta violencia continúa y se materializa en los espacios de prostitución donde se escenifica lo interiorizado a través de una pantalla: fantasías sexuales de uso y abuso de las mujeres.

La explotación sexual a través de la pornografía también es un continuo de violencia. Un acto pornográfico no solo explota a la persona en el momento de realizarlo, sino que persiste en el ciberespacio por tiempo ilimitado (Serat 2021). En la práctica, esto supone una revictimización perpetua de las mujeres, una hipereposición de las violencias sufridas y un importante obstáculo en sus procesos de recuperación.

La violencia y dominación masculina, junto a la deshumanización, cosificación, degradación y humillación de las mujeres,

constituyen el centro neurálgico de los actos sexuales pornográficos y prostituyentes. Pornografía y prostitución son a la vez causa y consecuencia de un mismo proceso: hipersexualización, cosificación y posterior mercantilización de las mujeres.

El discurso «transgresor» y moderno de la chica empoderada detrás de una cámara, o de la puerta de un piso o club contrasta radicalmente con los relatos de las víctimas y supervivientes con las que intervenimos. Ellas nos refieren pasados de violencia, abusos sexuales en la infancia, engaños, coacciones o situaciones de especial necesidad o vulnerabilidad.

Durante siete años un amigo de mi madre abusó de mí. Nadie hizo nada por detenerlo, ni siquiera mi madre. Durante años odié a los hombres, solo quería que ellos sufrieran lo mismo que había sufrido yo. Me marcó para siempre en mi vida de adulta, y en todo lo que después me pasó.

Además, el miedo, la coacción y la amenaza siguen apareciendo una vez abandonadas la prostitución o la pornografía.

Como la policía descubrió mis grabaciones en la red y tuve que ser testigo en el caso, durante mucho tiempo seguí teniendo miedo, porque me seguían amenazando si hablaba. Necesitaba protección policial cada vez que salía a la calle, pues temía que me hicieran daño a mí o a alguien de mi familia.

La libertad y la pretendida capacidad de elección de las mujeres contrastan una vez más con las experiencias vividas en la industria del sexo. Ellas relatan los sentimientos de degradación y autodesprecio ocasionados por la conducta irrespetuosa de los prostituidores y su pánico estremecedor cuando conocen un nuevo prostituidor (Tiganus, 2021).

Cada vez venían más chicos jóvenes, muy jóvenes. Chicos que lo habían visto todo en la pornografía. Me daban mucho más miedo los nuevos clientes que los de siempre, porque nunca sabías qué te iban a pedir. Estos eran los peores.

Nos llama poderosamente la atención cómo puede producirse una disparidad tan grande entre la propaganda de la industria

sexual que bendice las bondades de la prostitución y la pornografía, y los testimonios de las prostitutas y supervivientes, que nos hablan de violencia, estigma, sufrimiento y humillación.

No te puedes negar. Ellos deciden lo que quieren hacer, y si es algo que han visto en el porno, todavía peor.

Me convertí en una máquina sexual, querían que hiciera lo mismo que habían visto en la pornografía. Esa era su fantasía, lo que buscaban era repetir lo que habían visto. X me obligaba a hacerlo, algunas veces durante horas y sin descanso. Tuve clientes cuya fantasía era tener sexo sin parar, y durante días podía estar encerrada con ellos en la habitación teniendo sexo, sin prácticamente comer, ni dormir.

Ya hemos empezado a vislumbrar algunos de los importantes vínculos que unen a la pornografía con la prostitución, como sistemas sincronizados de violencia y explotación sexual de las mujeres. Para llegar a entender por qué en nuestros días el porno es parte fundamental del imaginario popular sexual, es necesario conocer algo de su historia y de sus orígenes.

El punto de inflexión fue la revolución sexual de las mujeres de los años sesenta y setenta. Supuso un cambio de paradigma radical en la sociedad hacia una nueva y «transgresora» conceptualización de la pornografía y la prostitución como expresiones de la libertad sexual de las mujeres. Prostitución y pornografía fueron conceptualizadas como «trabajo sexual» y el negocio de la explotación, como «industria del sexo». Pornógrafos y proxenetas fueron catalogados como empresarios, y los consumidores de pornografía y prostitución, como legítimos «clientes» o usuarios.

A pesar de que las mujeres no solo son cosificadas sexualmente por grupos de varones, sino también convertidas en mercancías sobre las que se edifica la industria del sexo (Cobo, 2019), el relato de la individualidad, la libertad y el consentimiento de las mujeres fue mayoritariamente validado por la clase política, social y económica. Como afirma Jeffreys (2011), el principal beneficiario de la revolución sexual fue la industria internacional del sexo.

8.2. De la romantización de la pornografía a la construcción del relato de la prostitución

En efecto, la gran explosión de la pornografía se produjo en la década de los sesenta y setenta, los años de conquista de numerosos derechos sexuales y reproductivos para las mujeres. El control y la censura de la pornografía en los países occidentales se fueron flexibilizando paulatinamente, gracias a la influencia de esta revolución sexual (Jeffreys, 2011). La pornografía pasó de ser un negocio marginal y mal considerado, a una industria *mainstream* y con renombre internacional. Sin embargo, en palabras de la propia autora, esta revolución solo preservó el derecho de los hombres al acceso a las mujeres como juguetes, tanto en sus relaciones sexuales como en la pornografía y la prostitución. Desde entonces, la industria pornográfica ha crecido de manera exponencial, convirtiéndose en uno de los negocios más lucrativos en todo el mundo.

Lo cierto es que actualmente está socialmente aceptada y constituye un fenómeno de masas; la mera posibilidad de cuestionarla se conceptualiza como un atentado a la libertad de expresión (Cobo, 2021). Peter Szil (2018) denuncia que existe una tácita alianza entre la industria pornográfica y los formadores de la opinión pública que hace que cualquiera que quiera desmascarse de la pornografía fácilmente pueda verse remitido al campo del oscurantismo católico o de los enemigos de la libertad de prensa. Al mismo tiempo que se expande la producción pornográfica, desciende la oposición a la pornografía (Cobo, 2021).

El resultado es que después de más de cincuenta años, la industria del sexo ha conseguido proyectar una imagen romantizada de la pornografía y, por ende, de la prostitución. Como si ambas instituciones fueran el resultado lógico de la liberación sexual de las mujeres, un derecho adquirido, o lo que Amelia Tiganus (2021) conceptualiza como explotación de su propio «capital erótico». Sheila Jeffreys (2011) afirma que la pornografía ha convertido la industria del sexo en algo *cool*. El ancestral derecho de los hombres de acceder a los cuerpos de las mujeres es presentado como algo realmente moderno. Consecuentemente, esta «estetización de la violencia sexual» (Richard Poulin, 2005)

también ha repercutido en un embellecimiento de la prostitución y de las diversas modalidades de explotación sexual.

La pornografía se ha convertido en el *marketing* de la prostitución (Szil, 2018). Hoy más que nunca la industria del sexo necesita la pornografía para blanquear, justificar y fortalecer la compraventa de mujeres y niñas en los mercados prostituyentes. El cuerpo y el sexo femenino son presentados como instrumentos de trabajo femenino, un trabajo que nada tiene que ver con la opresión de sexo o clase, sino con una oportunidad de progreso social y de emancipación personal y económica de las mujeres.

8.3. El porno, una escuela de prostitución

En diferentes capítulos de este libro hemos podido comprobar que la pornografía influye inexorablemente en la construcción del deseo sexual masculino, incita a una conducta hipersexualizada en la adolescencia y llega ser el caldo de cultivo para la formación en serie del depredador sexual (Sambade, 2023).

En este apartado vamos a ver, además, cómo la pornografía influye definitivamente en una construcción de un deseo sexual masculino prostituyente (Alario, 2018). Porque, como dice Rosa Cobo (2021), la pornografía es el laboratorio de la prostitución, ya que promueve el tránsito de los valores consumidores de pornografía hacia el consumo de prostitución.

Estudios recientes como el de Ballester *et al.* (2019) o el de Canet y Martínez (2023) demuestran la conexión entre el consumo de pornografía y el consumo de prostitución. La teoría aprendida en una pantalla es escenificada posteriormente en un espacio de prostitución, real o virtual. Lo visionado constituye un entrenamiento antes de estrenarse en el ejercicio de la violencia sexual directa en el consumo de prostitución (Gutiérrez y Cuervo, 2023). Dicen estas autoras que un consumo frecuente y temprano de pornografía es una de las principales causas de demanda de actos sexuales pagados.

Lo que enseña la pornografía es ese gusto por el sexo despersonalizado, sin ningún tipo de sentimiento, empatía, conexión emocional o interés mutuo (Farley, 2022). Un sexo que devalúa el deseo sexual femenino y coloca la voluntad masculina en un lugar principal y privilegiado, que es exactamente lo mismo que

rige la lógica de la demanda del acceso sexual por precio a las prostitutas (Alario, 2018).

La pornografía es una práctica política que subordina a las mujeres (MacKinnon, 1995). Sin embargo, la socialización en una sexualidad violenta desde edades muy tempranas a través de la pornografía, junto con la normalización y banalización del uso de la prostitución, ha despolitizado completamente el debate, relegándolo al ámbito de lo privado, de la individualidad y de la libre elección. Contextualizar ambas instituciones en el marco del deseo las desvincula de cualquier carácter político (Cobo, 2018). Los niños crecen pensando que es lícito y normal acceder a los cuerpos de las mujeres para desarrollar su propia sexualidad, la cual es interiorizada como un derecho. Y las mujeres crecen en la creencia de la superioridad sexual de los hombres, la cual es interiorizada como un privilegio natural masculino.

Un estudio realizado por Melissa Farley en 2007 desveló que un 47 % de las mujeres en situación de prostitución habían declarado haber sido obligadas por los prostituidores a hacer lo que ellos habían visto anteriormente en la pornografía. Habitúndolos a la violación de los cuerpos de las mujeres, la pornografía cumple la función de insensibilizarles ante su posible sufrimiento. Para cosificar y mercantilizar a la mujer es necesario que el comprador de sexo apague primero sus sentimientos y elimine su empatía hacia la mujer que se prostituye (Farley, 2022). La pornografía sirve para enseñar a los hombres a cosificar a las mujeres; así solo ven en ellas el objeto sexual, la muñeca, y quedan libres de cualquier cuestionamiento ético o moral, para después poder acceder al mercado de la prostitución «con toda legitimidad».

Me tenía que peinar, ponerme guapa y vestirme sexi, como las mujeres que habían visto en las películas. Me cambiaron el nombre, la edad. Yo era lo que ellos querían que fuera. Les importas una mierda. Cuando acababan, se iban y ni me miraban.

La pornografía también enseña a los varones la hiperdisponibilidad sexual de las mujeres al otro lado de una pantalla, en una calle, o detrás de una puerta, para ser grabadas, visionadas o prostitutas. Son pornificables y prostituibles 24 horas, 365 días al año.

También influye directamente en la configuración de la sexualidad de las mujeres, como si solo fueran deseables cuando encarnan el modelo hipersexualizado de femeneidad o cuando asumen un rol masoquista en la relación (Favaro y De Miguel, 2016).

Amelia Tiganus (2021) relata cómo la pornografía también es utilizada para instruir a las mujeres prostituidas, quienes son obligadas a visionar pornografía durante largas horas y jornadas. Este adoctrinamiento sexual les recuerda la posición de dominio y poder de los hombres, y su condición de inferioridad en tanto que objetos sexuales o producto. En los relatos de las mujeres con las que hemos intervenido, encontramos testimonios que se repiten:

En el piso me obligaban a ver porno todo el día. Así sabía lo que tenía que hacer en todo momento. Había porno por todas partes. Es imposible olvidarte ni un solo momento. Lo teníamos que tener muy claro para luego ser buenas delante de los clientes.

Algunos clientes primero querían que viéramos el porno juntos para que tuviera bien claro qué es lo querían. A veces se enfadaban porque no era tan buena como las de los vídeos. Eso también era un problema porque no solo se enfadaba él, sino también mis jefes.

8.4. Prostitución 2.0 y pornografía filmada

Sheila Jeffreys ya nos dijo en el año 2011 que la pornografía es prostitución filmada. En la actualidad, esta afirmación cobra más sentido que nunca. La pretendida frontera entre prostitución y pornografía se diluye todavía más ante un fenómeno que en los últimos años, y muy especialmente desde la crisis de la covid-19, ha experimentado un importante crecimiento gracias también a la expansión mundial de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

El combinado de nuevas tecnologías, globalización e industria sexual resulta perfecto para seguir explotando sexualmente a las mujeres y a las niñas en un nuevo escenario virtual porno-prostituyente; una vez más, bajo la premisa neoliberal de libre elección y consentimiento.

El resultado es que asistimos a un fenómeno de deslocalización y digitalización del espacio prostitucional (Médicos del

Mundo, 2023). Los espacios prostibularios clásicos, (calles, burdeles, etc) se están trasladando al espacio virtual (páginas especializadas, aplicaciones, *webcamers* o plataformas digitales).

Plataformas de repercusión mundial con millones de usuarios como OnlyFans aparecen en escena para blanquear el negocio de la explotación sexual. Son los productores, pornógrafos y proxenetas quienes piden a la mujer que tenga una actividad sexual frente a un dispositivo de vídeo con el objeto de provocar la excitación del consumidor de porno, a cambio de una compensación de dinero. Muchos de estos actos se hacen con violencia, humillación, violación y degradación (Serat, 2021).

Estamos ante una prostitución retransmitida en línea, que, utilizando el espacio virtual para su difusión y medios audiovisuales para su realización, contempla las mismas lógicas y códigos patriarcales de explotación y violencia que la prostitución convencional. La prostitución 2.0 está vinculada íntimamente a la prostitución, la produce y crea demanda (Serat 2021). Dice esta autora que la relación entre prostitución virtual o filmada y prostitución convencional es circular porque sin prostitución no habría prostitución virtual, y mientras haya este tipo de pornografía, habrá prostitución.

Para satisfacer a la ingente demanda de mujeres en prostitución 2.0, la industria sexual busca nuevas formas de reclutamiento de mujeres. La Federación de Mujeres Jóvenes (2024) confirma que se captan mujeres y niñas para hacer un porno *amateur* en internet a través de aplicaciones como OnlyFans, IsMyGirl, Manyvids, Justforfans, Tinder, IWantFanClub y otras similares (Federación de Mujeres Jóvenes, 2024). También afirma que OnlyFans es empleada como plataforma de captación por parte de empresas productoras de pornografía, redes de trata y prostitución. Estas inducen a las jóvenes a realizar una pornografía autoproducida que es la antesala de la prostitución y de una más que posible explotación sexual a manos de las redes de trata que operan tras la web (Ballester *et al.*, 2021).

En realidad, OnlyFans es un negocio encubierto de pornografía y prostitución integrado perfectamente en el globalizado y diversificado negocio del sexo (Federación de Mujeres Jóvenes, 2024). Sin embargo, las mujeres que cuelgan estos contenidos pornográficos no interpretan su negocio como prostitución, ni se ven a ellas mismas como mujeres prostituidas o víctimas de

explotación sexual. A través de la exhibición en línea de sus cuerpos, se catalogan como creadoras de su propio contenido, además de sus propias jefas, obviando que sus imágenes sexuales son colgadas en plataformas gestionadas por terceras personas que obtienen notables beneficios por su difusión.

Este nuevo discurso de empoderamiento de las mujeres creadoras de contenidos sexuales, viene a unirse y reforzar el ya clásico de las «trabajadoras sexuales», que también se dicen empoderadas a través de su actividad prostitucional.

A su vez, los hombres consumidores de prostitución 2.0 no se identifican con el putero tradicional. La frontera de una pantalla, la no existencia de encuentro físico sexual y el pago de un dinero a una plataforma legal les exime de toda responsabilidad. A sus propios ojos, solo están comprando un acto sexual retransmitido en línea, libremente realizado por una mujer, en el que ellos solo intervienen como meros espectadores. Su acción es pasiva y legítima. Lo único en lo que se pueden llegar a identificar con un putero tradicional es en su deseo de anonimato, privacidad e invisibilidad.

El proxenetismo también es blanqueado en esta nueva forma de prostitución. Los ciberproxenetas son percibidos como meros intermediarios o gestores que, a través de plataformas como las *sugar daddies*, facilitan a las jóvenes mujeres contactos con potenciales «clientes».

Prostitución clásica, pornografía y prostitución 2.0 están profundamente interconectadas. Algunas mujeres nos relatan que eran obligadas a realizar sesiones interminables de grabación de material sexual sin su consentimiento. Ese material era utilizado como elemento de extorsión para evitar que abandonaran la prostitución o como material para ser vendido en la industria pornográfica. Con gran impotencia, denuncian que algunos de estos materiales todavía están disponibles en la red y sus cuerpos siguen apareciendo como reclamos publicitarios, sin que ellas puedan hacer nada al respecto.

Las plataformas y webs pornográficas también facilitan el paso de un consumo de pornografía y prostitución virtual, a un consumo presencial o clásico a través de una oferta de prostitución de proximidad. La pornografía *mainstream* ofrece gratuitamente la mayoría de los vídeos, vinculándolos a la publicidad y a los contactos de prostitución (Cobo, 2019). A través de venta-

nas emergentes (*pups ups*) ofertan «servicios sexuales» deslocalizados. Puteros tradicionales y nuevos puteros pueden acceder a mujeres que no se encuentran en el mercado convencional. A través de mensajes privados, y siempre previo pago, pueden solicitar contactos de carácter físico o grabaciones exclusivas.

8.5. La industria sexual: el negocio del siglo XXI

Si en el plano político y social, la gran explosión de la pornografía tuvo su origen en la revolución sexual, en el plano económico, esta explosión se vio principalmente motivada por la globalización de la economía. Los vínculos existentes entre neoliberalismo y consumo de pornografía o prostitución posibilitaron su globalización. Cuando interseccionan la sexualización extrema y la industria, se encuentran las demandas patriarcales y capitalistas, y en esta intersección aparecen espacios para la cultura de legitimación de la prostitución (Cobo, 2019).

La prostitución y la pornografía son, en sí mismas, actos sexuales de carácter comercial: en la pornografía, las empresas pornográficas pagan a mujeres para que realicen actos sexuales delante de una cámara; en la prostitución, la industria del sexo paga a mujeres para que realicen actos sexuales delante de un putero. La realidad es que estamos ante una misma industria, un mismo negocio, la doble cara de una misma moneda (Serat, 2021).

El negocio es el mismo, las prácticas violentas también. El catálogo se ha ampliado y la oferta es ilimitada. Pornógrafos, tratantes y proxenetas comparten mujeres, consumidores e ingresos. Trabajan con mercancía humana que es utilizable, reutilizable e intercambiable. La rentabilidad es incalculable.

Ya hemos visto que la pornografía también es parte de la industria de la explotación sexual de las mujeres, una de las tres que más dinero mueven en el mundo (Alario, 2023). El porno *amateur* está transformando el mercado del sexo. Se estima que este tipo de proyección genera 1000 millones de dólares anualmente, y esta cifra continúa creciendo (Gabriel 2017, p. 11, citado por Cobo, 2019).

Sin embargo, es realmente difícil cuantificar cuánto dinero mueve esta industria tanto a nivel mundial como interno, pues estamos hablando de actividades que se mueven al margen de la ley

y cuyo objeto principal radica en la explotación de personas, una actividad ilícita y clandestina, fuera de las estadísticas oficiales.

La extrema diversificación de la oferta sexual ha provocado un aumento incesante de la demanda masculina. La poderosa industria del sexo estimula la expansión de muchas otras áreas de esta industria global y contribuye a crear la población demandante que llenará los clubes de *strippers* y los prostíbulos (Jeffreys, 2011).

UNODOC estimó en 2010 que un 39% de los varones españoles eran consumidores de prostitución: el primer país en Europa y el tercero en el mundo. En 2014, el Instituto Nacional de Estadística estimó en un 35% el valor de la prostitución en el conjunto del producto interior bruto (PIB) (Hernández, 2018).

En los últimos años se han formado redes globales de empresas de pornografía que están interconectadas y muchas de ellas vinculadas a otros sectores de la economía criminal (Cobo, 2019). Sus vínculos con el negocio de la trata de seres humanos son destapados por autoras como Farley (2015), que afirma que la pornografía se podría ajustar a la definición legal de trata en la medida en que el pornógrafo recluta, incita u obtiene a las personas mostradas en la pornografía con el fin de fotografiar actos sexuales comerciales.

Podemos concluir que la industria del sexo es el negocio del siglo XXI. Un negocio blindado, que no solo está avalado por un ultraliberalismo que legitima la trata y explotación sexual de mujeres y niñas, sino también por una cultura patriarcal de dominación masculina, por políticas de legalización de los sistemas de pornografía y prostitución, y por la aceptación social de su existencia.

8.6. Un mundo sin explotación sexual

La oferta de violencia y sexo que nos propone la industria del sexo es sencillamente incompatible con la observancia de los derechos humanos y la dignidad de las personas; muy especialmente del tan invocado derecho a la libertad de elección.

¿Libertad de quién? ¿Elección de qué? ¿Quién es libre en un mundo donde la opresión es la base de su existencia?

Un mundo en libertad es básicamente un mundo sin esclavitud, libre de cualquier forma de violencia hacia las mujeres y las

niñas. Los testimonios de mujeres pornificadas y prostitutas –las verdaderas conocedoras de la industria del sexo– nos hablan de violencia, humillación y ausencia de derechos. Sus voces nos reclaman un mundo sin explotación sexual, sin prostitución y sin pornografía.

Luchar contra la explotación sexual de mujeres y niñas es luchar por la libertad. La responsabilidad de un Estado democrático de derecho, basado en la igualdad real y efectiva de mujeres y hombres, pasa por adoptar políticas y legislaciones abolicionistas de la prostitución y la pornografía, políticas que incluyen medidas integrales de protección de las víctimas, educación sexual en igualdad, prevención de la demanda, concienciación y sensibilización del conjunto de la sociedad.

Referencias

- Alario, M. (2018). La influencia del imaginario de la pornografía hegemónica en la construcción del deseo sexual masculino prostituyente: un análisis de la demanda de la prostitución. *Asparkia: Investigación Feminista*, 33, 61 -79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6697190>
- Alario, M. (2021). *Política sexual de la pornografía*. Cátedra.
- Alario, M. (2023). La violencia sexual. Pornografía. En: *El impacto del consumo masculino de pornografía en el ejercicio de la violencia sexual* (pp. 22-46). Lobby Europeo de Mujeres en España (LEM).
- Ballester, L. et al. (2019). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes*. Octaedro.
- Ballester, L. et al. (2021). Nueva pornografía y desconexión empática. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 6 (1), 67-105. https://www.researchgate.net/publication/360473896_Nueva_pornografia_y_desconexion_empatica/link/62792fa5973bbb29cc6ebee/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Canet-Benavent, E. y Martínez, L. (2023). El consumo de pornografía en el alumnado universitario. *Revista Internacional de Humanidades*, 19 (1), 1-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8840235>
- Cobo, R. (2019). El imaginario pornográfico como pedagogía de la prostitución. *Oñati Socio Legal Series*, 9 (S1). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3247769

- Cobo, R. (2021). *La prostitución en el corazón del capitalismo*. Catarata.
- Gutiérrez, A. y Cuervo, A. (2023). Links between pornography consumption and demand for prostitution. Evidence from academia and activism. *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 12 (2), 142-162. <https://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/generos/article/view/11944/4161>
- Farley, M. (2007). Renting an organ for ten minutes: what tricks tell us about prostitution, pornography and trafficking. En: *Pornography: driving the demand for international sex trafficking*. Captive Daughters Media. <https://www.prostitutionresearch.com/FarleyRentinganOrgan11-06.pdf>
- Farley, M. et al. (2015). Comparing sex buyers with me who do not buy sex: new data on prostitution and trafficking. *Journal of Interpersonal Violence*, 1-25. https://www.researchgate.net/publication/281443339_Comparing_Sex_Buyers_With_Men_Who_Do_Not_Buy_Sex_New_Data_on_Prostitution_and_Trafficking
- Farley, M. et al. (2022). *Los hombres que pagan por sexo en Alemania y lo que nos enseñan sobre el fracaso del modelo de prostitución legal: un informe de seis países sobre el comercio sexual desde la perspectiva de los puteros que son socialmente invisibles*. <https://prostitutionresearch.com/wp-content/uploads/2022/11/Puteros-espanol-11-8-2.pdf>
- Favaro, L. y De Miguel, A. (2016). *¿Pornografía feminista, pornografía antirracista y pornografía antiglobalización? Para una crítica del proceso de pornificación cultural*. Labrys. <https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/23948/1/Critica%20pornificacion.pdf>
- Federación de Mujeres Jóvenes (2024). *Onlyfans. Un espacio blanqueado del negocio del sexo*.
- Hernández, M. (2018, 1 de septiembre). *La actividad de la prostitución supone el 0,35% del PIB nacional*. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/espana/2018/09/01/5b8990cb46163f05758b45e2.html>
- Jeffreys, S. (2011). *La industria de la vagina. La economía política de la comercialización global del sexo*. Paidós
- MacKinnon, C. A. (1995). *Hacia una teoría feminista del Estado*. Cátedra.
- Médicos del Mundo, (2023). *Prostitución en contextos digitales*. Subdirección General de Estudios. Instituto de las Mujeres Secretaría de Estado de Igualdad y contra la Violencia de Género. Ministerio de Igualdad.
- Poulin, R. (2005). *Prostitution. La mondialisation incarnée*. Sylepse.
- Sambade, I. (2017). *La instrumentalización de la sexualidad. Masculinidad patriarcal, pornografía y prostitución*. En: L. Nuño y A. De Miguel (dirs.). *Elementos para una teoría crítica del sistema prostitucional*. Comares.

- Sambade, I. (2023). La prostitución y la pornografía como agentes de socialización en la sexualidad patriarcal: construyendo al depredador sexual. En: A. Gutiérrez García (coord.). *Una mirada interdisciplinar hacia las violencias sexuales* (pp. 213-231). <https://octaedro.com/libro/una-mirada-interdisciplinar-hacia-las-violencias-sexuales/>
- Serat, M. (2021). ¿La pornografía es prostitución? *Tribuna Feminista*. <https://tribunafeminista.org/2021/09/la-pornografia-es-prostitucion/>
- Szil, P. (2004). *Los hombres, la pornografía y la prostitución*. Congreso Internacional «Las ciudades y la prostitución», Madrid.
- Szil, P. (2018). En manos de hombres: pornografía, trata, prostitución. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 3 (1), 113-135.
- Tiganus, A. (2021). *La revuelta de las putas. De víctima a activista*. Ediciones B.
- UNODOC (2010). Trata de personas hacia Europa con fines de explotación sexual. En: *The globalization of crime. A transnational organized crime threat assessment*. https://www.unodc.org/documents/publications/TiP_Europe_ES_LORES.pdf
- Walter, N. (2010). *Muñecas vivientes. El regreso del sexismo*. Turner Noema.

La droga de la que no hablamos. La droga perfecta

DANIEL (DANNY) SILVA RIBEIRO
Educador. Amar Dragoste

9.1. Introducción

Vamos a empezar este capítulo con un ejercicio de imaginación. Imaginaos una droga hipotética. En muchos aspectos, muy diferente a los famosos narcóticos que conocemos como la cocaína o la heroína, aunque su capacidad adictiva podría llegar a ser similar. Esta droga está siempre disponible. Hay tantísima fabricación que, aunque uno quisiera dedicarse completamente a consumirla sin hacer nada más en la vida, no se acabaría. Pero es que hay más, una misma «pieza» de esa droga puede ser consumida un número incontable de veces. En otras palabras, la cantidad disponible de ella en todo momento es prácticamente infinita. El acceso a esta droga puede ser realizado de manera completamente anónima, en la privacidad de una habitación o de un cuarto de baño. Incluso en un sitio público, su uso seguiría siendo anónimo, con los debidos cuidados. Su acceso no podría ser más fácil. No hay necesidad de buscar un traficante, ni de comprarla en una página de la *deep web* ni de hacer visitas nocturnas a sitios peligrosos para conseguirla. Está casi siempre disponible en el bolsillo del que la desee consumir. Su coste es cero. Sin dejar rastros en la cuenta bancaria para que algún familiar se dé cuenta, sin la necesidad de endeudarse para conseguir más (cosa muy común en los comportamientos adictivos). Pero hay otra característica muy peculiar (y problemática) de esta droga. Cuando una persona se siente adicta a ella y lo comenta con alguien,

la mayoría le responde que no pasa nada, que esto no es un problema. Es más, hay quien incluso estimula su consumo. En resumen, dadas las características y las condiciones ambientales anteriormente expuestas, esta sería la «droga perfecta».

Teniendo la descripción de esta «droga perfecta» en mente, ¿qué tipo de respuesta creerías apropiada para el control de su uso? Si supiéramos que su consumo conlleva unas consecuencias para la salud general de la población, especialmente para la infancia y la juventud, ¿crees que sería necesaria una respuesta a nivel gubernamental, educativo y familiar? Campañas de alta difusión en los medios, participación de entidades en la discusión pública acerca de cómo afrontar el problema, eventos de concienciación, carteles en los hospitales, paradas de autobús y por la ciudad... Sinceramente, creo que esta sería una respuesta apropiada para un problema de salud pública como el de una droga con estas características.

Creo que como lector ya sabes que, desafortunadamente, esta no es una situación hipotética. Esta droga existe, tiene todas esas características –y muchas más, pero no he querido alargar demasiado el ejercicio anterior–. Y sí, es considerada por muchos especialistas como un problema de salud pública. La nueva pornografía online es la droga perfecta. Pienso que si alguien hubiese intentado idear y crear algo así, que además tiene un potencial económico impresionante, no habría sido capaz de pensar en algo tan efectivo. Evidentemente, las intenciones de alguien que tuviera toda esa estrategia de alcance masivo no serían las mejores. No sería el desarrollo de una vida saludable. No sería aportar algo constructivo y positivo a la sociedad. Su deseo sería el mismo de todas las grandes industrias de nuestro mundo: la ganancia a través de cualquier medio, sin tener en cuenta las consecuencias negativas para la sociedad. Esto habla mucho de la industria que está por detrás de la llamada nueva pornografía online (NPO).

Según el Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad de España, aprobado por el Gobierno en el año de 1985, desde el año de 1990 se han hecho grandes campañas contra el consumo y la adicción a las drogas (Portal Plan Nacional sobre Drogas. Campañas preventivas del Plan Nacional sobre Drogas, s. f.). Son campañas financiadas por el Ministerio de Sanidad que, curiosamente, tiene por nombre completo: «Ministerio de

Sanidad, Consumo y Bienestar Social», tres palabras que, casualmente, están altamente vinculadas con el tema que estamos tratando en este libro. La última campaña realizada por este plan nacional tiene como objetivo la prevención del juego de apuestas (Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social – Campañas - Juego de Apuestas - #ImportanteNoParticipar, s. f.), otra lacra de nuestra sociedad que también afecta a un gran número de jóvenes. Y aun siendo un gran problema, digno de una campaña nacional, no se acerca ni de lejos al nivel de difusión que tiene el uso de pornografía, que, solo por usar un ejemplo, a diferencia de los juegos de apuestas, no deja ningún rastro económico que podría hacer que algún familiar sospeche de un problema de adicción.

Delante de esta realidad, me pregunto por qué aún no vemos una respuesta más contundente de parte de la sociedad y del Gobierno acerca de este gran problema. Podríamos plantear muchas teorías acerca de la respuesta a esta pregunta, pero una que creo que destaca es el gran desconocimiento del problema que conlleva el uso masivo de pornografía. Antes he mencionado que el uso de esta –a la que estoy llamando «la droga perfecta»– ya es considerado por muchos especialistas un problema de salud pública. Quiero justificar esta afirmación, sin extenderme demasiado en el tema.

Varios estudios relacionan el uso de pornografía con las disfunciones sexuales (Begovic y Örebro University, 2019; Park *et al.*, 2016; Sniewski y Farvid, 2020). Estas son comunes con el avance de la edad, pero la novedad con la NPO es el aumento de la incidencia de dichas disfunciones en menores de 40 años, e incluso menores de 30, según algunos estudios y relatos personales de profesionales con quienes he tenido contacto. También se relaciona su uso con trastornos de la salud mental y emocional como la depresión, la ansiedad, el aislamiento social, los trastornos de la alimentación y la autopercepción, entre otros (Mattebo *et al.*, s. f.; Razzaq y Rafiq, 2019; Tylka y Calogero, 2019). Y solo por añadir una razón más –la lista es demasiado larga para este capítulo–, su consumo también se asocia con la perpetuación de perspectivas sexistas y misóginas, llegando a incluir entre ellas una mayor tolerancia de la violencia sexual hacia las mujeres (Huntington *et al.*, 2022; Vaes *et al.*, 2019; Ward, 2016). Todos estos problemas y los que no he mencionado no

serían un problema de salud pública si los números del consumo de pornografía no fuesen los que son, especialmente entre los más jóvenes.

Según un estudio realizado por la Universidad de las Islas Baleares y el Instituto Balear de la Mujer (Ballester *et al.*, 2023), a través de una encuesta con un grupo de más de 3500 adolescentes de entre 13 y 18 años, más del 90% de ellos afirmó ver pornografía actualmente, casi el 40% afirmó que lo ven semanalmente y casi el 20% afirmó que lo ven a diario. Otro dato importante es que más del 70% afirman que suelen ver pornografía *hardcore* con más frecuencia que otros estilos (sabiendo que este tipo de pornografía contiene una cantidad significativa de violencia física y verbal). Los números de este estudio no son diferentes de otros muchos que son publicados en otras partes del mundo.

Es evidente que estamos delante de un problema de salud pública. Pero ¿por qué esto se ha convertido en un problema tan grande? ¿Es la pornografía comparable a otras drogas conocidas?

9.2. Efectos neurobiológicos

Es muy fácil entender que las drogas tienen la capacidad de generar cambios químicos en nuestro cerebro, porque, evidentemente, estas son sustancias químicas que entran en la corriente sanguínea; por lo tanto, pueden producir cambios y adaptaciones en el sistema nervioso. Lo que parece que no es tan evidente para la población general es qué estímulos ambientales pueden generar cambios igualmente significativos en el sistema nervioso que llevan a comportamientos adictivos. La prueba de esto está, por ejemplo, en la presencia del diagnóstico de la ludopatía en el último manual de clasificación de enfermedades de la OMS, el CIE-11-6C50 (*ICD-11 for mortality and morbidity statistics*, s. f.). Esta condición está clasificada dentro del campo de las adicciones conductuales, exactamente porque no hay un componente químico externo a ella, sino que esta se desarrolla por medio de cambios neuroquímicos completamente endógenos. Esta y otras adicciones conductuales son posibles porque nuestro cerebro tiene la capacidad de responder de manera muy potente a estímulos ambientales. ¿Como puede ser esto posible? Sin querer

ser demasiado técnico, creo que es importante entender algunos conceptos de nuestro sistema nervioso. Hablaremos principalmente de dos: el sistema de recompensa y motivación, y la función del córtex prefrontal.

La dopamina es un neurotransmisor muy importante para nuestro cuerpo. Es una parte de nuestro sistema de recompensa y motivación, siendo fundamental en la segunda parte: la motivación. Aunque la dopamina está relacionada con el placer, su función evolutiva no es la del disfrute del placer (para eso están principalmente los opiáceos endógenos, como las endorfinas), sino motivarnos a buscar algo que nuestro sistema nervioso considera importante para nuestra supervivencia y para la transmisión de nuestros genes. Algo importante que cabe tener en cuenta es que la cantidad de dopamina que será liberada en nuestro cerebro es dependiente de algunas características del estímulo. Cuanto mayor sea la novedad, la peculiaridad y la variedad del estímulo, mayor será la cantidad de dopamina liberada, y, como consecuencia, mayor será la motivación para volver a buscar el mismo estímulo o uno similar. Consecuentemente, cuanto más normal, predecible y familiar sea el estímulo, menor será la cantidad de dopamina y menor la motivación para volver a buscarlo.

No es difícil llegar a la conclusión de que la NPO es la combinación perfecta de las características de un estímulo que conlleva una liberación considerable de dopamina y, por lo tanto, una motivación importante para volver a buscarlo. Ya sería posible conseguir un estímulo importante de los niveles de dopamina en tiempos de *Playboy* y otras revistas pornográficas del siglo xx. Y aunque ese estímulo sería muy intenso inicialmente, perdería su fuerza a medida que uno siguiera viendo las mismas revistas o los mismos videos. La cantidad de contenido disponible en la NPO permite un control absoluto de los niveles de dopamina, manteniendo altos niveles con cada clic y con cada nueva pestaña del navegador abierta. Esto es, en otras palabras, una especie de jaqueo de nuestro sistema de recompensa, porque lo que hace es decir a nuestro cerebro que hay un número incontable de oportunidades de una relación sexual real, pero no estamos adaptados para reconocer la diferencia entre un estímulo real y uno ficticio. Marina Marroquí, educadora social y experta en violencia de género, comentó en una entrevista a RAC1 (radio catalana) que uno de los adolescentes en sus talleres afirmó (y lo

demostró) que puede llegar a ver a ocho «pares de tetas» diferentes en 60 segundos sin hacer muchos esfuerzos. El nivel de novedad, peculiaridad y variedad del estímulo es prácticamente infinito.

Otro efecto neurobiológico muy significativo se produce en la función del córtex prefrontal del cerebro. Si en nuestro centro de recompensa y motivación tenemos una expresión más «animal» de nuestros deseos y voluntades, en el córtex prefrontal tenemos una de las características más «racionales» de nuestro cerebro, que nos diferencia de otros animales. En otras palabras, tenemos en él un posible «filtro» para que nuestras decisiones sean más razonables que las de un animal que actúa solamente por instinto. Cuando te viene a la mente que «quizás esta no sea la mejor idea del mundo», aquí tienes tu córtex prefrontal trabajando. Resulta que hay estudios que comprobaron una relación negativa entre el uso de pornografía, y no solo una disminución de la actividad de esta área del cerebro (Negash *et al.*, 2016), sino que también encontraron una disminución de volumen físico en la corteza cerebral de sus usuarios (Kühn y Gallinat, 2014). Esto es llamado «hipofrontalidad», una condición común en varias enfermedades como la esquizofrenia o el trastorno bipolar, pero también considerado por muchos un prerrequisito en el diagnóstico de las adicciones. Aquí hay un apunte importante acerca de los niños y adolescentes. Sabemos que esta parte del cerebro no está completamente desarrollada hasta que el individuo tenga alrededor de 25 años (Sharma *et al.*, 2013) y que su desarrollo puede ser afectado por estímulos ambientales (Hodel, 2018). Esta realidad nos hace pensar que el efecto de un uso continuo de la NPO durante el desarrollo de niños y adolescentes puede tener consecuencias devastadoras en su capacidad futura de controlar su uso, pero también en su habilidad general para tomar buenas decisiones.

Pero la pregunta inicial de esta sección era si estos efectos del consumo de la NPO podrían ser comparados con los de una droga. Entendiendo los mecanismos explicados anteriormente, es muy fácil crear esta relación. Las drogas son conocidas por sobreestimular el sistema de recompensa y motivación; también por producir hipofrontalidad (National Institute on Drug Abuse, s. f.). La comparación entre la actividad cerebral de individuos diagnosticados con adicciones sexuales y la de los adictos a las

drogas ya es una hipótesis justificable (Voon *et al.*, 2014). Por lo tanto, una vez más –y ahora con más propiedad–, no es un disparate afirmar que la NPO es la «droga perfecta». Lo que sí es un disparate es que aún no hayamos tomado como sociedad decisiones más contundentes para controlarla y, principalmente, para proteger a nuestros niños y jóvenes de sus consecuencias.

9.3. Estímulo supernormal

Quizás el lector se esté preguntando: ¿cómo puede ser tan intenso el estímulo que genera la pornografía en el cerebro? Para contestar esta pregunta, quiero hablar de una estrategia muy utilizada en otras industrias que se aprovecha de una «mala adaptación» evolutiva de nuestros cerebros para conseguir que sigamos consumiendo sus productos y servicios. Quizás esta es una de las explicaciones del porqué la NPO tiene ese nivel de efectos en nuestro sistema nervioso.

El estímulo supernormal fue una teoría inicialmente desarrollada por el ganador del premio Nobel (1973) Nikolas Tinbergen. Esta teoría afirma que los animales, incluyendo los seres humanos, respondemos a estímulos exagerados de la realidad con mucha más intensidad e interés que si son representaciones normales de ella. Para ello, él y otros científicos realizaron varios experimentos para comprobar su teoría. Uno de ellos fue a través de la experimentación con diferentes tipos de aves. Los científicos observaron las características de un huevo típico de dichas aves y, a partir de ese patrón, crearon huevos con las mismas características pero exageradas: huevos más grandes, con un color más saturado y con más manchas. Los pájaros abandonaban sus huevos naturales por los «supernormales», aunque esto significara que no fuesen capaces de incubarlos por su exagerado tamaño. O sea, la respuesta al estímulo ignoraba completamente el objetivo de la preservación de la especie. Esta es la razón por la que he mencionado que esta es una «mala adaptación» evolutiva de nuestros cerebros.

Lo mismo pasa actualmente con la industria alimentaria. Todos los años, millones de dólares son invertidos con un único objetivo: crear alimentos «supernormales» capaces de estimular tanto nuestros sentidos que seremos prácticamente incapaces de

parar de consumirlos, aunque nutricionalmente no tengan ningún valor considerable. Una vez más, igual que con el caso de las aves mencionado anteriormente, nuestro cerebro debería ser capaz de priorizar lo que es ventajoso para la preservación de la especie; en otras palabras, nuestra nutrición y salud, pero no pasa esto cuando nos deparamos con estímulos supernormales. Un muy buen ejemplo de esta realidad es la prohibición de una variación de «Cheetos» en varios estados de los EUA, porque su consumo en muchos colegios e institutos fue considerado «problemático» (ABC News, s/f). El *snack* en cuestión fue calificado por muchos profesionales como un alimento «hiperpalatable», ya que no solo genera un estímulo supernormal por su sabor, sino también por su color, por su textura y hasta por el ruido que hace cuando es masticado. Un instituto del estado de Illinois afirmó vender más de 150 000 bolsas de este *snack* al año. La industria alimentaria sabe que puede producir unos ingresos cada vez mayores si consiguen que los alimentos sean prácticamente irresistibles para nuestros cerebros mal adaptados.

Volvamos al tema de este libro. La NPO es la expresión absoluta de un estímulo sexual supernormal. En ella, cada cuerpo está seleccionado, pero también trabajado y mejorado (muchas veces, a través de operaciones estéticas) para que sea la expresión más «exagerada» de lo que es considerado sexualmente deseable. Además de esto, la calidad de las cámaras, los ángulos utilizados, los enfoques, la iluminación; en resumen, toda la producción de la nueva pornografía está diseñada para ser un superestímulo visual y auditivo, especialmente para los hombres. El resultado de ello es evidente: la pornografía se convierte en una experiencia sexual «mucho más interesante» que la vida real, por lo menos para nuestros cerebros mal adaptados. Una consecuencia desastrosa de ese resultado es que ya se habla de un tipo de «disfunción eréctil inducida por pornografía» (PIED, en inglés) (Park *et al.*, 2016), que afecta a un número considerable de hombres jóvenes que empiezan a buscar ayuda profesional y en foros en internet. Un conocido foro de ayuda médica en inglés llamado medhelp.org, en su área dedicada a la disfunción eréctil, reportó que un 60% de casi 4000 hombres buscando ayuda eran menores de 25 años, siendo el término *porn* uno de los más mencionados por ellos en los foros (Superdrug, s. f.). Según relatos personales de hombres que sufrieron de PIED, los medicamentos co-

nocidos para el tratamiento de la disfunción eréctil no tuvieron ningún resultado, pero sí el distanciamiento absoluto de la pornografía. Un buen ejemplo es el de Gabe Deem, creador del blog rebootnation.org, que describió haber sufrido PIED por un consumo problemático de pornografía y que, después de un período de nueve meses sin consumirla, consiguió normalizar su función sexual sin uso de medicamentos (Rowney y James, 2014). Su blog tiene el objetivo de ayudar a personas que sufren disfunciones sexuales posiblemente causadas por un uso abusivo de pornografía.

Resumiendo, la industria pornográfica se aprovecha de estrategias que tienen en cuenta el funcionamiento de nuestros cerebros para hacer que su producto sea prácticamente irresistible, y esto es parte de la razón del porqué la NPO tiene un potencial adictivo tan alto.

9.4. La antigua pornografía vs. la NPO: las cuatro aes

A esta altura, quizás el lector se pregunte por qué decidí aprender y hablar sobre el tema de la pornografía, aun no siendo sexólogo ni psicólogo (soy fisioterapeuta). Yo fui expuesto de manera accidental a pornografía explícita cuando tenía alrededor de 5 años. Esto empezó un proceso de sexualización temprana y búsqueda por estimulación sexual que culminó con un uso problemático de pornografía que duró alrededor de doce años, empezando cuando yo tenía alrededor de 18 años. Pero el inicio de lo que considero mi uso problemático de pornografía tuvo mucho que ver con las condiciones ambientales en las que yo me encontraba en ese momento, muy diferentes a las que tenía cuando fui expuesto a ese vídeo pornográfico cuando era pequeño. Nací en 1986, por lo tanto, mi primera exposición a pornografía pasó a principios de la década de los noventa, cuando había un ambiente completamente diferente al que tenemos ahora. Por ello, quiero hablar de la nueva pornografía online en comparación con la antigua pornografía, la que estaba disponible cuando era niño y adolescente. Puedo decir con toda la seguridad que el nivel de mi problema habría sido completamente diferente

(mucho peor) si yo hubiese nacido ya en el siglo XXI. Llegado el año 2000, tuvieron lugar dos cambios importantes. El primero, con la invención y difusión de internet de banda ancha en el año 2000 (Edwards, 2020); el segundo, con la revolución tecnológica causada por los *smartphones* –especialmente el iPhone– en 2007 (Montgomery y Mingis, 2023). Esto cambia completamente el ambiente de acceso a cualquier tipo de entretenimiento y, evidentemente, el acceso a contenido pornográfico. Esto no solo permite una mejor difusión, sino también una mejor calidad del contenido distribuido; por primera vez este sea en alta resolución (elemento que también contribuye al estímulo supernormal, mencionado anteriormente). Este cambio ambiental es el elemento final de la estructura que da lugar a la NPO, y sus características son la razón por la que la NPO es un problema aún más grande de lo que era la antigua pornografía. Podemos dividir estas características de manera didáctica en cuatro aes: accesible, asequible, anónima y aceptable, y quiero hablar de cada una de ellas relacionándolas con mi experiencia personal.

Accesible

Cuando era adolescente, solo había una manera de consumir pornografía: tenías que conseguir algún material físico (una revista o una cinta VHS), pero, además, para conseguirlo hacía falta «dar la cara». Tenías que ir a un quiosco o a un videoclub, enseñar una identificación de edad y pagar por ello. Es evidente que había excepciones, como cuando tenías la «suerte» de encontrar una revista de la colección personal de un familiar o amigo. He escuchado historias de muchas otras personas que consumían porno de esa manera, pero yo no solía tener la misma «suerte». Es evidente que esa era una barrera física lo suficientemente grande como para parar a muchos adolescentes como yo. La prueba de esto en mi historia personal es que no considero que tuve un uso problemático hasta que tuve un ordenador con banda ancha en casa. O sea, esta barrera fue suficiente para retrasar mi consumo problemático durante muchos años.

La simple observación de la realidad actual es suficiente para reconocer que la historia no podría ser más diferente. Como bien sabemos, la mayoría de nuestros adolescentes tienen un ordenador potente con internet de banda ancha y pantallas de alta

resolución en sus bolsillos la mayor parte del tiempo. Como dicen muchos especialistas, el teléfono móvil puede ser un cine porno portátil. Ya no hay barreras físicas reales entre el contenido y el consumidor, y (muy desafortunadamente) aún no tenemos impuestas medidas efectivas de identificación de la edad del que accede a ese contenido. La accesibilidad es fácil y rápida, sin barreras físicas.

Asequible

Siguiendo la misma línea de lo comentado anteriormente, todo contenido pornográfico hasta llegar al año 2000 tenía un coste, salvo excepciones. Y para los menores de 18 años, aunque tuvieras dinero, no había mucha gente que estuviera dispuesta a vender material adulto a un menor. Esta era una segunda barrera física real. Incluso a principios de la era de internet de banda ancha, el contenido pornográfico era mayoritariamente de pago. La gran revolución pasó con el descubrimiento del modelo «youtube» para compartir contenido audiovisual. Empresas como Mindgeek (actualmente Aylo) descubrieron la manera de conseguir excelentes ingresos a través de tráfico de datos y anuncios con el modelo de «contenido generado por el usuario» (UGC, en inglés). Esto crea un ambiente donde el contenido sale «gratis» a los usuarios (como muchos especialistas dicen: cuando algo es gratis, el producto eres tú). Con este ambiente, desaparece la barrera económica para el acceso.

Anónima

Como ya he mencionado, «dar la cara» era una parte imprescindible para conseguir contenido adulto. Creo que esta era una de las barreras más potentes para muchos en mi juventud. Realmente, esta era una de las únicas barreras (sumada a la siguiente) que podía detener a una persona adulta para consumir pornografía. Un padre de familia, conocido por el dueño del videoclub y por las personas del barrio, se sentía como mínimo poco motivado a alquilar una cinta VHS con ese tipo de contenido. ¿Qué pensarán los vecinos? ¿Y si alguien lo comenta con mis familiares? No era una situación deseable. Obviamente había personas que no se limitaban por este tipo de barreras, pero mu-

chas otras sí. Osaría decir que, a finales del siglo xx, muy pocos hombres (porque, especialmente en ese momento, eran los grandes consumidores) hablarían con orgullo de su consumo de contenido adulto. La llegada de los ordenadores y principalmente de los dispositivos móviles transformó el consumo en algo absolutamente anónimo. Cualquier individuo puede consumir pornografía encerrado en su habitación o en un cuarto de baño, y hasta podría decir que, teniendo el debido cuidado, podría hacerlo en un lugar público como una cafetería, y aún seguiría siendo anónimo. Los dispositivos conectados a internet acabaron con la barrera ambiental que podría frenar el consumo de muchas personas, preocupadas por la opinión de los demás y, principalmente, la de los más cercanos.

Aceptable

Esta «a» es una que se ha tenido que añadir en los últimos años y, en mi opinión, constituía una potente barrera moral. Si la pornografía era vista como algo transgresor, cosa de gente que no regía sus vidas por las «buenas costumbres», esto también ha cambiado. No quiero decir que las personas consideradas «liberales» por la sociedad del siglo xx fueran malas personas. Tampoco quiero decir con esto que ahora la mayoría de las personas diga con orgullo que es un ávido consumidor de pornografía. No creo que sea así, pero algo cambió cuando empezamos a considerar que su consumo es una expresión más de libertad sexual e incluso una herramienta de educación sexual. Dado que la libertad en todas las áreas es el derecho fundamental de nuestra sociedad occidental, cualquier barrera es considerada por muchos una agresión. Por lo tanto, se abre el espacio para que las personas exploren su sexualidad de muchas maneras, y la pornografía está entre ellas. La consecuencia natural de este cambio de paradigma es que ya no es un tema tan «tabú». Muchos padres aceptan la idea de que sus hijos consumen pornografía porque es «cosa de adolescentes». Muchos jóvenes también lo consideran un comportamiento natural de los varones. Y ya que esto es «cosa de hombres», las mujeres jóvenes empiezan a buscar ese contenido para descubrir qué tipo de expectativa va a tener el «chico» con el que tenga un encuentro sexual. O sea, lo que era transgresor, malo o de dudosa moral

se ha convertido en algo aceptable. El gran problema es que este cambio de paradigma no ha sido el resultado de una evaluación exhaustiva de las consecuencias tanto por parte de padres y madres como de hijos e hijas. Y con el cambio, se va una barrera más.

Como ya he mencionado, no fue hasta que estas condiciones se dieron en mi vida (especialmente las tres primeras «aes») cuando empecé a consumir pornografía de manera descontrolada, y ello me llevó a querer buscar ayuda para abandonar este comportamiento, porque descubrí, después de muchos intentos, que solo sería incapaz de hacerlo.

Y lo conseguí con la ayuda de varias personas, entre ellas, mi mujer, a la que estoy inmensamente agradecido por su compasión y amor hacia mí, sabiendo que esto sería un proceso algo largo. Pero ahora, después de varios años sin consumir pornografía y teniendo otra vez el control de mi sexualidad, me doy cuenta de que la situación en la que están inmersos nuestros jóvenes y, desgraciadamente, niños es muy diferente a la que tenía cuando todo empezó. Un acceso sin límites a un contenido supernormal, diseñado para crear consumidores compulsivos que sigan generando ingresos a una industria multimillonaria, es la receta perfecta para una juventud sin control de su sexualidad, insatisfecha, egoísta y sin la capacidad de desarrollar relaciones sanas basadas en el afecto y la responsabilidad. Tenemos que ayudarles a salir de esta ruta. Esto es urgente y necesario.

9.5. Marco diagnóstico/terapéutico de la adicción a la pornografía online

He dado anteriormente muchas razones para creer que la NPO tiene un potencial adictivo comparable con las drogas más conocidas, pero es posible que los cambios causados por la llegada de la NPO hayan sido tan rápidos que los profesionales de la salud física y mental no han sido capaces de acompañar dichos cambios en lo diagnóstico y terapéutico. Para entender un poco más cómo se diagnostica y cómo se trata el llamado «uso problemático de la pornografía», he decidido invitar a **Alejandro**

Villena, psicólogo y sexólogo clínico, investigador en el uso problemático de la pornografía y director clínico y de investigación en la Asociación Dale Una Vuelta, para que nos hable del actual marco diagnóstico y terapéutico del tratamiento de personas que se encuentren con una posible «adicción a la pornografía». Con su experiencia en investigación relacionada con el tema, pero también tratando a pacientes reales que buscan ayuda, nos puede hablar con mucha propiedad acerca del ello. He decidido hacerle tres preguntas sencillas y creo que, a través de sus respuestas, podemos entender muy claramente en qué punto está la investigación y el tratamiento de una posible adicción a la pornografía.

¿Cómo se puede categorizar ahora mismo una posible «adicción a la pornografía»?

ALEJANDRO: Ahora mismo estamos un poco limitados en las clasificaciones. De hecho, es un debate que tenemos desde el 2010, en el cual el DSM (*Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, o MDE) y su grupo de trabajo intentó incluir el trastorno hipersexual donde se englobaba también el consumo problemático de la pornografía o la adicción, pero fueron insuficientes los datos empíricos, y al final se decidió no utilizar. Sin embargo tanto la clínica como la investigación sigue avanzando con el término «hipersexual», «cibersexo», «adicción al cibersexo», «adicción al sexo» a secas, «adicción a la pornografía» y, por suerte, en 2018/2019 la OMS empezó a hacer una clasificación oficial, y, por fin, incluye el «trastorno por comportamiento sexual compulsivo», un «cajón un poquito desastre», porque está en el paraguas de los trastornos por control de los impulsos. Y lo que observamos en la clínica es que se parece más a una adicción comportamental que algo compulsivo o impulsivo, aunque sabemos que las adicciones incluyen compulsividad e impulsividad. Por tanto, tenemos «trastorno por comportamiento sexual compulsivo» de forma oficial como criterio, como clasificación que incluye los diferentes criterios de la OMS. Aquí entraría el «uso problemático de la pornografía», o la adicción a la pornografía. Parece que el DSM-6 algo hará y se pronunciará, pero no lo sabemos todavía, y ahora mismo solamente contamos con este «cajón desastre». Sin embargo, en investigación utilizamos el término «uso problemático de la pornografía» para hacer referencia a la adicción a la pornografía. Este uso problemático se basa en los com-

ponentes de la adicción de Griffiths,¹ y hace referencia a la tolerancia, la recaída, la abstinencia, el conflicto, la falta de control y también la saliencia y la regulación de emociones. Por tanto, los cuestionarios que utilizamos en clínica e investigación de uso problemático de la pornografía se basan en un modelo adictivo. Generalmente, nosotros apoyamos la hipótesis de que es una adicción comportamental; aunque sí está pendiente de investigación ver si hay que seguir un modelo estricto de adicción con respecto, por ejemplo, a la abstinencia, como ocurre con otras drogas. Al ser algo sexual y una sexualidad que uno puede vivir a pesar de no vivirla cerca de la pornografía, pues habría que ver qué hacemos con ello. Entonces hay cosas que todavía están en estudio y hay que ir viendo cómo las iremos manejando hasta que haya suficientes pruebas empíricas.

¿Por qué crees que aún no se habla de adicción en los medios académicos que estudian este tema? ¿Qué razones impiden poner esta categoría a esta condición?

ALEJANDRO: Como en todo, categorizar algo como adicción es complejo, porque hay muchas acciones políticas, sociales e ideológicas por detrás. Hay un movimiento social que dice que llamarla adicción sería patologizar la sexualidad, que es una cuestión moral únicamente y que esto sería censurar la libertad de las personas. También hay otros intereses detrás. Por ejemplo, si se incluye como una adicción en España, el Plan Nacional de Drogas tendría que incluirlo en los presupuestos, y, por tanto, los seguros médicos también lo tendrían que incluir en sus tratamientos. Bueno, hay toda una serie de implicaciones legales, sanitarias, políticas, sociales e ideológicas que pueden estar por detrás de todo esto. Lo importante es que haya un suficiente apoyo neurocientífico y científico de este tema para dar una prueba empírica de que esto es una adicción comportamental, y así luego ofrecer las ayudas pertinentes, libres de ideologías y con un soporte legal y también económico por parte del Estado.

En tu opinión y según los estudios que has realizado, ¿crees que la pornografía puede generar una adicción real, comparable con otras adicciones conocidas?

1. Mark Griffiths es un importante teórico británico que creó un modelo de componentes de la adicción en un marco biopsicosocial, estructurando de una manera muy práctica las llamadas adicciones comportamentales como el juego, el sexo, los ejercicios, los videojuegos e internet.

ALEJANDRO: Sin duda. La verdad es que la pornografía, en mi experiencia clínica y en el trato con pacientes, genera una adicción, genera unos componentes que son hermanos gemelos de las adicciones a conductas y las adicciones a sustancias. La tolerancia y el efecto escalada se ven claramente, sobre todo en los parones, incluso llevando luego a conductas sexuales en la vida real. La dependencia, la falta de control, el conflicto..., todo esto es claramente observable en las adicciones y también en la adicción a la pornografía, y se ve que hay un gran impacto. Los estudios neurobiológicos apoyan cada vez más esta asociación y este impacto; por tanto, yo me muevo muy cómodo dentro del modelo adictivo para el diagnóstico y también para la salida de estos pacientes, trabajando las mismas áreas que se trabajan también en las adicciones, aunque a veces no son nada más que la punta de iceberg de otras problemáticas que hay debajo.

Con todo lo que se ha hablado en este capítulo podemos concluir que la NPO es la droga perfecta, que tiene un potencial adictivo importante y que sus consecuencias para todos –pero especialmente para los más jóvenes– son desastrosas. El mensaje que envía la pornografía a las nuevas generaciones no es lo que la evidencia y el sentido común recomiendan acerca de un desarrollo sexual saludable. Como dijo el mismo Alejandro Villena en su libro *¿POR qué NO?*, «la pornografía es [...] libertad sin responsabilidad, placer sin control» (Moya, 2023). Esta realidad nos pide, como sociedad, llevar este tema a todos los niveles posibles para buscar soluciones efectivas, pero también rápidas, porque esta generación ya está sufriendo estas consecuencias en sus propias carnes. Tenemos la responsabilidad de responder de manera contundente a ello. Nuestra juventud lo necesita.

Referencias

- ABC News (s/f). Schools take aim at popular flamin' hot Cheetos. *ABC News*. <https://abcnews.go.com/blogs/health/2012/10/16/schools-take-aim-at-popular-flamin-hot-cheetos/>.
- Ballester, L., Sedano, S., Aznar-Martínez, B., Cabellos, A., Lorente, J. y Nadal, M. (2022). Diagnóstico sobre acceso, consumo e implicaciones de la nueva pornografía en línea en las Islas Baleares. En: Mila-

- no, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Islas Baleares: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 28-287). Institut Balear de la Dona.
- Begovic, H. y Örebro University (2019). Pornography induced erectile dysfunction among young men. *Dignity. A Journal on Sexual Exploitation and Violence*, 4 (1). <https://doi.org/10.23860/dignity.2019.04.01.05>
- Edwards, L. (2020, 2 de julio). When was broadband invented? *TechRadar*. <https://www.techradar.com/broadband/when-was-broadband-invented>
- Hodel, A. S. (2018). Rapid infant prefrontal cortex development and sensitivity to early environmental experience. *Developmental Review: DR*, 48, 113-144. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.02.003>
- Huntington, C., Pearlman, D. N. y Orchowski, L. (2022). The confluence model of sexual aggression: an application with adolescent males. *Journal of Interpersonal Violence*, 37 (1-2), 623-643. <https://doi.org/10.1177/0886260520915550>
- ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (s. f.). *Who.int*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en/#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Kühn, S. y Gallinat, J. (2014). Brain structure and functional connectivity associated with pornography consumption: the brain on porn. *JAMA Psychiatry*, 71 (7), 827. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2014.93>
- Mattebo, M., Tydén, T., Häggström-Nordin, E. y Nilsson, K. W. (2018). Pornography consumption, psychosomatic health and depressive symptoms among Swedish adolescents. *J. Med. Sci.*, 123 (4), 237-246. DOI: 10.1080/03009734.2018.1534907.
- Milano, V., Colom, S., Aznar-Martínez, B., Lorente-De-Sanz, J. C., Vidal, A. y Roig, M. (2023). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia*. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. <https://www.sanidad.gob.es/campanas/campanas23/JuegoApuestas.htm>
- Montgomery, A. y Mingis, K. (2023, 13 de noviembre). *The evolution of apple's iPhone*. *Computerworld*. <https://www.computerworld.com/article/3692531/evolution-of-apple-iphone.html>
- National Institute on Drug Abuse (s. f.). *Drugs and the brain*. National Institute on Drug Abuse. <https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains-behavior-science-addiction/drugs-brain>
- Negash, S., Sheppard, N. V. N., Lambert, N. M. y Fincham, F. D. (2016). Trading later rewards for current pleasure: pornography consumption

- tion and delay discounting. *Journal of Sex Research*, 53 (6), 689-700. <https://doi.org/10.1080/00224499.2015.1025123>
- Park, B. Y., Wilson, G., Berger, J., Christman, M., Reina, B., Bishop, F., Klam, W. P. y Doan, A. P. (2016). Is internet pornography causing sexual dysfunctions? A review with clinical reports. *Behavioral Sciences*, 6 (3). <https://doi.org/10.3390/bs6030017>
- Portal Plan Nacional sobre Drogas (s/f). Campañas preventivas del Plan Nacional sobre Drogas. *Gob.es*. <https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/campañasPreventivasInformativas/campañas/home.htm>
- Razzaq, K. y Rafiq, M. (2019). Mental health of university male students Viewing internet pornography: a qualitative study. *Pakistan. Journal of Neurological Sciences*, 14 (7).
- Rowney, M. y James, H. (2014, 31 de marzo). LIVE BLOG: Porn-induced erectile dysfunction and young men. *Global News*. <https://globalnews.ca/news/1232800/live-blog-porn-induced-erectile-dysfunction-and-young-men/>.
- Sharma, S., Arain, M., Rais, N., Sandhu, H. y Johal (2013). Maturation of the adolescent brain. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 449. <https://doi.org/10.2147/ndt.s39776>
- Sniewski, L. y Farvid, P. (2020). Hidden in shame: heterosexual men's experiences of self-perceived problematic pornography use. *Psychology of Men & Masculinity*, 21 (2), 201-212. <https://doi.org/10.1037/men0000232>
- Superdrug (s. f.). *Analyzing an ED forum. Mechanics, mental health, drugs, words used near penis*. Superdrug Online Doctor. <https://onlinedoctor.superdrug.com/semantic-analysis-erectile-dysfunction/>
- Tylka, T. L. y Calogero, R. M. (2019). Perceptions of male partner pressure to be thin and pornography use: associations with eating disorder symptomatology in a community sample of adult women. *The International Journal of Eating Disorders*, 52 (2), 189-194. <https://doi.org/10.1002/eat.22991>
- Vaes, J., Cristoforetti, G., Ruzzante, D., Cogoni, C. y Mazza, V. (2019). Assessing neural responses towards objectified human targets and objects to identify processes of sexual objectification that go beyond the metaphor. *Scientific Reports*, 9 (1). <https://doi.org/10.1038/s41598-019-42928-x>
- Villena, A. (2023). *¿Por qué no?* Alienta.
- Voon, V., Mole, T. B., Banca, P., Porter, L., Morris, L., Mitchell, S., Lapa, T. R., Karr, J., Harrison, N. A., Potenza, M. N. y Irvine, M. (2014).

- Neural correlates of sexual cue reactivity in individuals with and without compulsive sexual behaviours. *PloS One*, 9 (7), e102419. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0102419>
- Ward, L. M. (2016). Media and sexualization: state of empirical research, 1995–2015. *Journal of Sex Research*, 53 (4-5), 560-577. <https://doi.org/10.1080/00224499.2016.1142496>

«Sí, quiero dejar el porno». Vías de ayuda y recuperación para salir del consumo de pornografía

JORGE GUTIÉRREZ BERLINCHES
Director de la ONG Dale Una Vuelta

10.1. Introducción

En los últimos dos o tres años es frecuente escuchar la palabra *pornografía* en distintos contextos: medios de comunicación, políticos y voces expertas, redes sociales, investigaciones y estudios; en definitiva, en el debate público en España. Sin duda, el aumento del consumo, la edad de comienzo y la violencia que rodea la pornografía más vista son factores que preocupan a la sociedad.

Si hacemos un rápido recorrido por algunos estudios realizados en los últimos años en nuestro país, nos encontramos con abundantes datos de los que siempre es necesario partir para un adecuado entendimiento del asunto que queremos afrontar.

En 2019 se publica *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales*,¹ estudio pionero que llena titulares de prensa por los datos que muestra, desconocidos hasta entonces. Entre otros, la media de edad de inicio de consumo se sitúa en los 15 años y la edad mínima en los 8 años. En 2020, Save the Children lanzará un estudio titulado *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*, en el que ofrece un dato que también será muy repetido en años sucesivos: el 68 % de los adolescentes consumen pornografía al menos una vez al mes.

1. Ballester, L. y Orte, C. (2019). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales*. UIB y Jóvenes e Inclusión Social.

En 2021 llega el *Informe anual de juventud*, del INJUVE, un amplio trabajo que se realiza cada cuatro años y en el que se abordan diferentes cuestiones sobre los jóvenes españoles. En lo referente a la sexualidad, muestra que el motivo principal del consumo de pornografía en los hombres es la masturbación, y el de las mujeres, la curiosidad. También ofrece dos interesantes cifras sobre consumo: el 49,85 % de ellas no ha visto pornografía y el 33 % de ellos no la han visto nunca o menos de dos veces al año.

Si avanzamos un año más, en 2022 la Fundación Barrié lleva a cabo un amplio trabajo entre jóvenes de Galicia.² Entre otras conclusiones, un dato que hay que tener en cuenta: cuatro de cada diez adolescentes han recibido mensajes eróticos. En 2023, un importante estudio en Baleares de la FUEIB y el Instituto Balear de la Mujer³ arroja otro porcentaje interesante y preocupante. El 76 % de los consumidores adolescentes ven pornografía *hardcore*.

Hay otros estudios importantes realizados en estos años, como el del Consejo Audiovisual de Cataluña en 2020, el de Unicef en 2021 sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia, o el del Centro Reina Sofía y FAD sobre adolescencia y juventud a finales del 2023. Todos ellos confirman la regla general del precoz consumo de material sexual explícito.

Estos resultados que nos ofrecen numerosas investigaciones preparan un caldo de cultivo que se ve nutrido por otros ingredientes, como son el uso de dispositivos móviles a edades muy tempranas y la discusión actual acerca del binomio educación y tecnología en el aula.

El debate en torno a la pornografía, a la actual pornografía, es amplio y complejo, y en él confluyen numerosos factores. A mi juicio, actualmente hay tres líneas rojas en las que hay un consenso social sobre los límites de la pornografía: la violencia hacia la mujer, el acceso de los menores y la posible adicción. En plena vorágine y con numerosos artículos y comentarios sobre los intentos legislativos para proteger al menor, voy a referirme en las próximas páginas al efecto que está teniendo el consumo en los propios consumidores.

2. *Adolescencia, tecnología, salud y convivencia* (Fundación Barrié, 2022).

3. *Estudio sobre pornografía en las Islas Baleares* (FUEIB e Instituto Balear de la Mujer, 2023).

10.2. La pornografía online, una nueva conducta adictiva

Como ya se ha adelantado, el visionado de pornografía online ha crecido exponencialmente en los dos últimos decenios. Además, el contenido actual ha cambiado por completo respecto al de décadas atrás. Ambos datos son importantes para determinar el cambio de paradigma.

El concepto de nueva pornografía, original de Peter y Valkenburg (2016) y difundido en España gracias al impacto del estudio *Nueva pornografía y cambio en las relaciones interpersonales* citado más arriba, es muy apropiado, porque distingue claramente entre dos productos similares, pero a la vez muy distintos: la antigua y la nueva pornografía. Las notas que caracterizan la actual pornografía son básicamente: la gratuidad, la ubicuidad, la variedad, la alta calidad de imagen y de inmersión sensorial y la interactividad.

Cuando un contenido es anónimo, asequible y accesible –la famosa triple A (Cooper, 1998)– favorece la adicción. En la pornografía, las tres aes son evidentes. Una cuarta «a» que a veces se añade es la de *aceptada*, que favorece sin duda que la sociedad no muestre una preocupación especial ante su consumo.

Además, es interesante mencionar brevemente los seis mecanismos de Griffiths que deben cumplirse para que una conducta atraviese la frontera de la adicción: la saliencia, la modificación del humor, la tolerancia, el síndrome de abstinencia, el conflicto o las consecuencias personales o sociales, y las recaídas.

En el caso de la pornografía, nos encontramos con ejemplos de personas que cumplen todos estos elementos. Es cierto, y está reconocido así, que dentro del síndrome de abstinencia, los efectos físicos no son habituales, como sí ocurre en otras adicciones. En cambio, sí son más frecuentes los efectos psicológicos (irritabilidad, malestar, ansiedad, etc.).

Sin pretender mostrar una explicación científica y solamente a modo de ejemplo divulgativo, me gusta hablar de las ocho diferencias entre el consumo –sea adictivo o no– de pornografía y el consumo de otras sustancias o comportamientos, como son el alcohol, las drogas, el tabaco o el juego online.

1. El consumo de pornografía no tiene límite, más allá de tu tiempo o de la batería del dispositivo que utilices. En cambio, el límite de otros consumos adictivos puede ser el coma etílico, la sobredosis o, en el caso del juego de apuestas, el dinero en tu tarjeta del banco.
2. Nadie bebe, fuma o se droga durante varias horas seguidas sin interrupción. Sí puedes ver pornografía durante dos, tres, cinco u ocho horas seguidas.
3. Lo habitual es que uno persiga las adicciones a las que esté atado. La pornografía va contigo a todas partes, te persigue a ti. (Si llevas contigo, que es lo habitual, un teléfono móvil).
4. Cualquier adicción con sustancia puede medirse, deja un rastro en el cuerpo, en la sangre. La pornografía no deja huella, no da la cara. ¿Quién puede medir el efecto que produce en tu empatía, en tus afectos?
5. El cuerpo, según pasan las horas y los días, se libera de las sustancias nocivas y tóxicas de las adicciones con sustancia. Una imagen puede quedar impresa en tu cerebro durante meses o años.
6. Hasta ahora, las principales vías de acceso para las adicciones eran la nariz, la boca, las venas, o el bolsillo en el caso de la tarjeta de crédito para pagar las apuestas. Ahora, la pornografía abre una nueva puerta de entrada: los ojos.
7. El impacto de la pornografía es inmediato, apenas milésimas de segundo es lo que tarda una imagen o un vídeo en activar tu sistema límbico. El resto de las sustancias, aunque también sea un proceso casi inmediato, producen su efecto unos segundos o minutos más tarde.
8. La última diferencia es la más importante. Lo que realmente distingue la pornografía del resto de comportamientos adictivos es la novedad, la variedad. Prefiere consumir contenidos diferentes que aumentar la frecuencia o el tiempo de visionado.

Un estudio reciente y muy detallado, bajo el título *Guía clínica sobre adicciones comportamentales*,⁴ financiado por la UE y España, sitúa la adicción a la pornografía dentro de la categoría adicción al sexo. Apenas le dedica cuatro páginas, de un total de más de 300. El título del capítulo es ya significativo: «Evidencias para

4. *Guía clínica sobre adicciones comportamentales* (Socidrogalcohol, 2023)

adicciones controvertidas: compras, sexo, trabajo, ejercicio, comidas».

Quiero subrayar la siguiente frase que aparece en la introducción de dicho estudio, y que hace referencia al consumo habitual de pornografía: «Independientemente de la etiqueta diagnóstica, las personas merecen atención y tratamiento acorde con sus necesidades» (p. 30).

En definitiva, no se trata de buscar una validación científica, ni mucho menos presionar o ejercer un *lobby* ante diferentes organismos para que el uso problemático de pornografía se convierta en adicción. A mi juicio, lo más importante es seguir estudiando con profundidad y honestidad este comportamiento, ofrecer múltiples canales de ayuda y atención a quien lo necesite –no lo olvidemos, son miles de personas–, no dejarse llevar por prejuicios ni ideologías, y estar atentos al hecho de que, en ocasiones, las evidencias clínicas preceden a las evidencias científicas.

Hoy en día, por ejemplo, es notorio el aumento de peticiones de ayuda en centros clínicos y psicológicos ante esta problemática. Un caso interesante podría ser el que muestra el servicio AdCom, de la Consejería de Salud de la Comunidad de Madrid, que depende del Servicio de Salud Mental del Hospital Gregorio Marañón. Los responsables reconocen su sorpresa al comprobar, al poco tiempo de poner en marcha este servicio de atención de adicciones comportamentales, el elevado número de personas que solicitaron ayuda por el consumo de pornografía.

10.3. La soledad del consumidor

En medio de un creciente debate sobre la pornografía –que nunca acabará, dicho sea de paso– apenas hay palabras de apoyo a las primeras y principales víctimas, mayoritariamente mujeres explotadas que acceden por obligación o como último remedio. Es cierto que hoy es frecuente el acceso de mujeres a plataformas de contenido pornográfico, donde ellas parecen más libres por actuar sin intermediarios. Siendo esto verdad, también lo es que la necesidad, material o emocional, está habitualmente detrás de estas exhibiciones.

Por otra parte, al otro lado de la pantalla nos encontramos con el consumidor; verdugo y víctima a la vez, podríamos decir,

debido a que alimenta esa industria y al mismo tiempo el visionado frecuente le afecta a su vida real en distintos ámbitos. En este artículo pondremos el acento en estas personas, los consumidores.

Lo primero que se encuentra quien está en esta situación es una absoluta ausencia de ayudas establecidas, de vías de salida, de oportunidades. El primer muro es la normalización de la conducta. Si a tu alrededor hay una práctica habitual de consumo de pornografía, es más fácil no dar importancia a tu comportamiento, no ver –o, mejor dicho, no asumir– los efectos negativos, seguir adelante, mirar hacia otra parte.

En este sentido, el silencio se apodera de uno. Si cualquier adicción lleva al engaño y vive de la mentira, en el caso de la pornografía dicha mentira se multiplica por la aceptación social, y por otro muro casi infranqueable: la intimidación que caracteriza el propio consumo de contenido pornográfico. Lo sexual, queramos o no, es siempre algo muy personal, lo más personal de cada uno y de cada una.

Para que otras muchas personas con un uso problemático sientan que no son las únicas, algunos deben ser los primeros, los pioneros, los «mártires» de esta nueva causa, que se atrevan a salir a la luz pública, en forma de entrevistas y artículos en medios de comunicación o en diversas plataformas digitales, páginas web o redes sociales. En Dale Una Vuelta hemos procurado dar a conocer estos valientes testimonios, al menos una docena de personas, todos hombres, excepto una mujer, durante los últimos años. Es importante mostrar que la salida es posible y huir del morbo, no caer en la curiosidad hueca que puede ser causa, precisamente, de promoción de una pornografía que se quiere prevenir.

En todo caso, es un reto y una necesidad ofrecer relatos también de mujeres o de chicas que consumen con frecuencia contenidos sexuales. Al ser un hábito más predominante en los varones, las mujeres jóvenes o adultas que se encuentren en esta situación no van a encontrar un espacio seguro ni una comprensión a su situación; además, hay que añadir la escasa preparación de los profesionales para la atención de mujeres adictas, que difiere en parte a la de los hombres. En definitiva, la vergüenza que conlleva el propio consumo se une a la escasez de testimonios femeninos, por lo que nos encontramos ante un callejón sin salida.

Un tercer muro es el relativo a la falta de especialización, ni universitaria ni sanitaria. Apenas hay formación ni atención de expertos en el uso problemático de pornografía. Nos encontramos ante una absoluta ausencia de ayudas establecidas, de vías de salida, de oportunidades. Primero, en el plano académico, universitario, donde el consumo frecuente de pornografía no tiene relieve en el corpus del grado de Psicología. Y en la atención primaria hay un desconocimiento sobre los efectos y consecuencias de la pornografía en la salud sexual, mental y afectiva de menores y adolescentes.

10.4. En busca de un tratamiento integrador

El abordaje de una conducta sexual compulsiva, como ocurre con la pornografía, requiere mirar a la persona en su conjunto, porque precisamente son numerosos los factores y las causas que entran en juego.

Como se indica en el citada *Guía de adicciones comportamentales*, de cara al diagnóstico, «hay que ser cuidadosos a la hora de estudiar la conducta sexual de la persona ya que hay que explorar la situación familiar, hacer un estudio de la actividad adictiva, explorar las relaciones de pareja, si tiene pareja y si hay escenarios que puedan interferir en la misma» (p. 228).

Hoy día nos encontramos con una gran variedad de tratamientos: individual, grupal, en línea, grupos de ayuda mutua y farmacología. A la vez, diferentes tipos de terapia: cognitivo-conductual, *mindfulness*, aceptación y compromiso, arteterapia, cognitivo-analítica, terapia de los doce pasos, terapias para parejas de adictos, etc. Y, por si fuera poco, también se puede ayudar y acompañar desde una relación de ayuda como puede ser el *counselling*, o el apoyo de personas con experiencia y conocimiento antropológico y social.

Sin pretender ser exhaustivo, podemos enumerar algunas tareas básicas o aspectos que se pueden abordar en un caso de consumo problemático de pornografía: reforzar autoestima y motivar al cambio; detectar los detonantes y del ciclo adictivo; trabajar la vergüenza y la regulación emocional; desarrollar el apego seguro, la resolución de traumas y la prevención de recaídas.

Existen diferentes escalas para medir la conducta adictiva al sexo; entre ellas se encuentran por ejemplo la *compulsive sexual behavior disorder* (CSBD-19) (Böthe *et al.*, 2023), una escala validada en muestra española; la *hypersexual behavior inventory* (HBI-19) (Reid, Harper y Anderson, 2011), el *hypersexual disorder screening inventory* (HDSI) (Ventuanec *et al.*, 2015), o la escala de compulsividad sexual, validada en muestra española en 2013 (Ballester-Arnal *et al.*, 2013).

En relación con el uso de la pornografía, hay también varias escalas que exploran la falta de control de los impulsos, la saliencia y la evitación de emociones desagradables. Entre dichas escalas destacamos la *Problematic Pornography Use Scale* (PPUS) [Kor, *et al.*, 2014] y la *Problematic Pornography Consumption Scale* (PPCS) [Böthe, Töth, Orosz, Zsila, Griffiths y Demetrovics, 2018], validada al castellano en 2023 [Chiclana y Villena], con dos versiones, una más breve.

10.5. La experiencia de Dale Una Vuelta

«Quiero dejarlo, he probado de todo, pero siempre recaigo». «He sido adicto al porno desde los 8 años. Ahora tengo 47. Hace dos años, de un día para otro, lo dejé. Pero hace dos semanas he recaído». Son dos frases sencillas, reales, de personas que piden ayuda a Dale Una Vuelta para salir de su espiral de consumo. Creo que son buenos ejemplos, porque muestran una realidad que constatamos con mucha frecuencia en nuestro servicio de atención. No existen fórmulas mágicas ni métodos definitivos para dejar de lado esta conducta.

Es importante advertir que los efectos de la pornografía dependen de muchos factores personales (biológicos, psicológicos, sociales, etc.). La manida frase «cada persona es un mundo» se complica todavía más en nuestro caso, por el hecho de tratarse de una conducta silenciosa y tabú, por la propia naturaleza de cualquier conducta adictiva, que es mentirosa y a veces con líneas rojas muy borrosas, y porque realmente estamos ante el inicio de un fenómeno novedoso que requiere más investigación, más medios y más tiempo.

La asociación Dale Una Vuelta busca, desde su inicio en 2015, ser un referente para todas aquellas personas que deseen dejar

atrás su consumo de pornografía. Intentamos ofrecer pautas y herramientas que ayuden a un público muy diverso. Somos conscientes de que cada adicción requiere una especialización, y es sabido que lo que sirve a una persona no tiene por qué ser útil a otra, aunque el problema sea similar o idéntico. Por estas razones, desde hace tiempo intentamos ofrecer recursos variados, cuantos más mejor, sencillamente porque la problemática y las personas son muy variadas: desde aquel que es capaz de dejar de la noche a la mañana una conducta que arrastraba durante decenios, a quien ha probado todo tipo de herramientas, psicólogos, terapeutas, lecturas, etc., y no ha mejorado nada...

El sistema de prueba y error, y el ofrecimiento de diferentes alternativas y posibilidades, es necesario porque se adapta a las peculiaridades de cada afectado. Seguramente, con los años y estudios más longitudinales seamos capaces de afinar mucho más.

A continuación, detallamos algunas experiencias de Dale Una Vuelta en el campo de la intervención, que pueden aportar algo de luz para el futuro. Hablaremos de cuatro líneas de trabajo: el acompañamiento escrito, la terapia online, el curso a través de videoseSIONES y la psicoeducación, con varias propuestas.

Acompañamiento escrito

Al poco de comenzar nuestra entidad, ofrecimos en la web un formulario muy básico bajo el título: *¿Quieres ayuda?* Al poco tiempo llegaron los primeros mensajes. Y en cuanto Dale Una Vuelta apareció en un reportaje de un diario de gran alcance comprobamos cómo crecían el interés y los mensajes.

Cerca de 5000 personas nos han pedido ayuda a través de este medio. Curiosamente, es un goteo continuo, de una o dos personas cada día. Ni crece ni se reduce de un modo significativo a lo largo de estos años. Los mensajes, tan variados como la vida, pueden ser muy breves, con peticiones directas del estilo: «Necesito ayuda, quiero dejar el porno», o bien auténticas historias y testimonios largos, con detalles realmente íntimos, que llaman la atención por la valentía y sinceridad. Son personas desesperadas, que no saben a quién acudir, y que sacan «bandera blanca» después de muchos años de visualización de pornografía.

En cuanto al perfil medio, suelen ser hombres adultos, en un 90% de los casos, entre los 25 y 40 años. La mayoría son espa-

ños, aunque es muy frecuente la procedencia de otros países de habla hispana, en torno a un 30-40%.

Como se puede entender, el ejercicio de escribir es en sí mismo muy terapéutico. Algunos incluso reconocen cuánto les ayuda redactar su mensaje, antes incluso de recibir una respuesta. Escribir implica elegir bien cada palabra, y para ello es preciso pensar previamente sobre tus propios actos y sentimientos. Por otra parte, en un tema tan íntimo como el que estamos tratando, es lógico que se busque el anonimato, al menos en los primeros cruces de mensajes. Que no se conozca tu nombre ni tu rostro es un punto a favor, claro, para pedir ayuda a través de este medio.

En cuanto al proceso, se intenta acompañar, hacer un seguimiento, no simplemente ofrecer una respuesta automática con una lista de herramientas o recursos. De hecho, hay personas que mantienen durante muchos meses esta relación epistolar.

Como me relataba un exadicto, «la pornografía es más fuerte que tú, pero no puede contra dos». El apoyo, la cercanía de otro es capital en este itinerario. Y ese camino se puede hacer en línea, presencial, con un amigo, con tu pareja o, en muchos casos, con un especialista.

Terapia online

El servicio de terapia por videollamada, y a bajo coste, que comenzó en Dale Una Vuelta en octubre de 2022 está resultando muy útil. La mayoría de los usuarios buscan una atención especializada, no cualquier psicólogo sin una preparación precisa.

Es decisivo que la atención sea rápida; la respuesta no puede dilatarse, porque en muchas ocasiones necesitan, por pura ansiedad, alguien que comprenda pronto su situación y empezar cuanto antes un servicio de ayuda. Esta celeridad es necesaria también en el acompañamiento escrito. Se procura contestar siempre en menos de 48 horas.

En cuanto un formulario llega al correo de la persona que está al frente de este servicio, el usuario es derivado al terapeuta que le atenderá, y entre ambos se cierra la fecha y hora de la sesión, se firma una cláusula de confidencialidad y se abona la cantidad correspondiente.

Se procura atender a las personas en cualquier periodo del año, ya que el concepto «vacaciones» no tiene sentido cuando la

entidad tiene como fin la ayuda y atención. Además, al tratarse de personas de diferentes países de habla hispana, no suelen coincidir los periodos vacacionales.

En cuanto al perfil medio de las personas atendidas, se trata de un varón de entre 35 y 50 años, de nacionalidad española en un 70-75 % de los casos, y que acude a nosotros debido a una conducta compulsiva donde las patologías o rasgos más frecuentes serían los siguientes: inadecuada gestión de las emociones, malos hábitos o adicción a dispositivos móviles, abusos sexuales en la infancia, conducta obsesiva, rasgos narcisistas o TP y TDAH.

La primera sesión suele ser algo más estandarizada. En cuanto a la terapia, sobre todo utilizamos la cognitivo-conductual y a veces la cognitivo-analítica. Se observan patrones que se repiten en la conducta, se sugiere el cambio de pequeños hábitos, haciendo entender al paciente cómo se comporta, y ambos aprenden de su proceso y se van corrigiendo y puliendo las medidas conforme a la evolución y a la mejora. Se trabaja la motivación en el proceso, la implicación, el perdón a sí mismos o a terceras personas..., así como psicoeducación, *mindfulness*, prevención de recaídas, trabajo en la conducta no aprendida y en la personalidad, revisión de objetivos cumplidos, supervisiones con patrón de espaciamiento, etc.

Curso con videoseSIONES

En 2021 se elaboró una propuesta que tuvo una buena acogida: un webinar de ocho sesiones, cada dos semanas, en las que un experto diferente abordaba durante 45 minutos un aspecto relacionado con las adicciones comportamentales, situando el foco en la pornografía. Los temas tratados fueron: síntomas, autoestima, motivaciones, detonantes, emociones, relajación, recaídas y salida. Este último lo impartió con éxito una persona que contó su testimonio y sus consejos para salir de la adicción.

El webinar, que tenía un precio muy asequible, fue seguido por unas 100 personas, que después de la exposición inicial preguntaban y comentaban lo que querían a través del chat de la plataforma contratada.

Con el objetivo de que pudiera servir en el futuro, las ocho sesiones fueron grabadas, después ligeramente editadas, y luego se subieron en modo oculto al canal de YouTube de Dale Una

Vuelta. La idea era ofrecerlas, también por un precio bajo, a todo aquel que quisiera escuchar y aprender, junto con un documento resumen titulado: *40 estrategias para dejar la pornografía*. Tres años después, centenares de personas han adquirido este programa.

Psicoeducación

Como hemos repetido varias veces en este capítulo, lo primordial es abrir un gran abanico de posibles salidas, herramientas y recursos. Habrá gente que se decante por una, por otra o por todas.

Hay una frase que resume bien nuestra filosofía a la hora de atender cualquier demanda: «Lo que internet te quitó, internet te lo devuelve». Es decir, si la red te condujo a la pornografía, la red te ofrecerá recursos para salir de ella. Así, en Dale Una Vuelta nos encanta ofrecer numerosas opciones para elegir, y así facilitar la salida –desde tu casa, desde tu móvil– del consumo frecuente de pornografía.

Uno de esos recursos es la creación de minivídeos sobre el consumo de pornografía que explican los peligros que conlleva. Así se creó un «kit de emergencia» de ocho clips breves de animación, tan sencillos como prácticos. Al poco tiempo, también ofrecimos en nuestro portal unas «cápsulas» de adicción a la pornografía, con información relevante y útil sobre las consecuencias y peculiaridades de este comportamiento.

Más reciente aún es la creación de un perfil en Telegram dirigido a todo aquel que desee salir de la pornografía. En formato escrito, breve y con mensajes motivacionales, unas 600 personas reciben cada dos o tres días un impulso, una ayuda, para dejar de consumir.

Todo vale para quien busca una salida. O, mejor dicho, quien busca una salida siempre la encuentra.

Referencias

- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Unicef.
- Arias, F. y Orio, L. (coords.) (2023). *Guía clínica sobre adicciones comportamentales*. Socidrogalcohol.

- Asociación Dale Una Vuelta (s. f.). <https://www.youtube.com/@DaleUnaVuelta> <https://www.daleunavuelta.org>
- Ballester-Amal, R., Castro-Calvo, J., Gil-Julia, B., Giménez-García, C. y Gil-Llario, M. D. (2019). A validation study of Spanish Version of the hypersexual behavior inventory (HBI): Paper and pencil versus online administration. *Journal of Sex&Marital Therapy*. DOI:10.1080/0092623X.2018.1518886.
- Ballester-Arnal, R., Gómez-Martínez, S., Llario, M. D. G. y Salmerón-Sánchez, P. (2013). Sexual compulsivity scale: adaptation and validation in the Spanish population. *Journal of Sex & Marital Therapy*, 39 (6), 526-540.
- Ballester, L., Orte, C. y Pozo, R. (2019). *Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales*. Octaedro.
- Ballester, L., Sedano, S., Aznar-Martínez, B., Cabellos, A., Lorente, J. y Nadal, M. (2023). Diagnóstico sobre acceso, consumo e implicaciones de la nueva pornografía en línea en las Islas Baleares. En: Milano, V. (dir.). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo* (pp. 28-280). Institut Balear de la Dona.
- Böthe, B., Koos, M., Nagy, L., Kraus, S. et al. (2023). Compulsive sexual behavior disorder in 42 countries. *Journal of Behavioral Addictions*, 12 (2), 393-407.
- Bóthe, B., Tóth-Király, I., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z. y Orosz, G. (2018). The development of the problematic pornography consumption scale (PPCS). *The Journal of Sex Research*, 55 (3), 395-406.
- Centro AdCom Madrid (s. f.). <https://www.comunidad.madrid/servicios/salud/adcom-madrid>
- Centro Reina Sofía y FAD Juventud (2023). *Estudio sobre adolescencia y juventud*.
- Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2020). *El acceso de los menores de edad a contenidos de pornografía en internet*. Informe 128/2020.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing into the new millennium. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 187-193.
- Fundación Barrié (2022). *Adolescencia, tecnología, salud y convivencia*. Fundación Barrié.
- Griffiths, M. D. (2005). A «components» model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191-197.
- Instituto de la Juventud de España (2020). *Informe anual de Juventud*. Injuve.

- Kor, A., Zilcha-Mano, S., Fogel, Y. A., Mikulincer, M., Reid, R. C. y Potenza, M. N. (2014). Psychometric development of the problematic pornography use scale. *Addictive Behaviors*, 39 (5), 861-868.
- Peter, J. y Valkenburg, P. M. (2016). Adolescents and pornography: a review of 20 years of research. *The Journal of Sex Research*, 53 (4-5), 509-531.
- Save the Children (2020). *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*. Save the Children.
- Ventuneac, A., Rendina, H. J., Grov, C., Mustanski, B. y Parsons, J. T. (2015). An item response theory analysis of the sexual compulsivity scale and its correspondence with the hypersexual disorder screening inventory among a sample of highly sexually active gay and bisexual men. *The Journal of Sexual Medicine*, 12 (2), 481-493.
- Villena-Moya, A., Granero, R., Chiclana-Actis, C., Potenza, M. N., Blycker, G. R., Demetrovics, Z. et al. (2024). Spanish validation of the long and short versions of the problematic pornography consumption scale (PPCS and PPCS-6) in adolescents. *Archives of Sexual Behavior*, 53 (2), 673-687.
- Breve presentación de las autoras y autores

Autoría

(Por orden alfabético)

Berta Aznar-Martínez. Diplomada en Magisterio en Educación Primaria y licenciada en Psicología. Doctora en Psicología por la Universidad Ramon Llull. Profesora agregada en la Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y el Deporte Blanquerna (URL) en el grado de Educación Primaria y el máster en Psicología General Sanitaria. Profesora en el Instituto Universitario de Salud Mental Vidal y Barraquer (URL) en el máster de Terapia Familiar. Coordinadora y psicoterapeuta de la Unidad de Atención a la Mujer (UNADOM) en el Centro Médico Psicológico Vidal y Barraquer (2014-2018). Investigadora en el Grupo de Investigación de Pareja y Familia y el Grupo Pedagogía, Sociedad e Innovación con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación en la URL en las líneas de violencia machista, violencia sexual, coeducación y educación afectivosexual. Miembro de la Red Académica Internacional de Estudios sobre Prostitución y Pornografía (RAIEPP) y de la Prostitution Research & Education Institutional Review Board. Codirectora académica del máster en Violencia Sexual en la URL.

Gabriele Bavastro. Licenciado en Economía Empresarial y especialista en algoritmos y gestión de flujos de datos aplicados a redes sociales y logística. Actualmente es analista en Amazon. Previamente, trabajó en el Departamento de Moderación de Contenidos para TikTok, experiencia que lo llevó a publicar el libro: *I love TikTok. Entender y amar a la generación Z* (2022), y a colaborar en publica-

ciones como: *¿Què convé conèixer de TikTok?* (2022). Asimismo, ha participado como experto en TikTok en diversos medios de comunicación, incluyendo el documental *Adictos a la pantalla* (emitido en La Sexta y producido por Onza TV) y en Radio PNR.

Lluís Ballester Brage. Doctor en Sociología (UAB) y en Filosofía (UIB), graduado en Trabajo Social, profesor de Métodos de Investigación en la Universidad de las Islas Baleares. Investigador especializado en necesidades sociales y en métodos de investigación. Sus principales líneas de investigación se han centrado en la prevención basada en programas de competencia familiar, sociología de la juventud y en los impactos de la pornografía en la infancia y adolescencia. Sus publicaciones internacionales y los trabajos de divulgación se pueden encontrar en www.researchgate.net. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1861-7511>

Itsaso Biota Piñeiro. Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) y profesora en el Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la misma universidad. Ha dedicado su carrera profesional a la investigación sobre ámbitos relacionados con el cambio socioeducativo y la superación de la violencia machista. Se ha especializado en el campo de la violencia sexual y las formas de abordar una educación sexual de calidad como prevención, sobre todo en la adolescencia. Ha impartido el Programa INDARTU de la Dirección para la Igualdad de la UPV/EHU para la prevención de las violencias de género en la universidad. Entre los proyectos más destacados en los que participa se encuentran el Programa Citizens, Equality and Values Programme (CERV), financiado por la Unión Europea, y varios Erasmus+, entre ellos el Proyecto LOVEACT, que aborda la violencia de género y sexual en las parejas jóvenes a través de la creación de programas de educación afectivo-sexual. Fruto de dichos proyectos e investigaciones, ha publicado diversos artículos científicos en revistas y libros de ámbito nacional e internacional y se ha dedicado a la divulgación a través de la impartición de cursos de formación en universidades y centros educativos.

Lourdes de la Cruz Cano. Licenciada en Sociología por la Universitat de Barcelona (UB) y máster oficial en Sociedad de la In-

formación y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Se ha especializado en perspectiva de género y violencias machistas, y cuenta con dos posgrados universitarios y numerosos cursos de formación, seminarios y jornadas vinculadas con esta temática. Con experiencia en la empresa privada, el tercer sector y la Administración pública, su trayectoria profesional está enfocada a la investigación sociológica sobre desigualdad de género, violencias machistas y empleo, así como al diseño, gestión y evaluación de proyectos de intervención social con colectivos vulnerables, especialmente mujeres y jóvenes. Es funcionaria del Ayuntamiento de Palma y ejerce como socióloga en la Unidad Técnica de Igualdad. Las principales líneas de trabajo y análisis son la prostitución, el tráfico con fines de explotación sexual y las violencias machistas. Participa de la Red de Atención a Personas en Prostitución (XADPEP), del Grupo de Estudios sobre Prostitución de las Islas Baleares (GEPiB) y del Observatorio para la Igualdad, órgano asesor y consultivo del IB-Dona.

María Dosil Santamaría. Profesora del Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación de la Facultad de Educación de Bilbao en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Doctora en Psicología de la Educación y Didácticas Específicas por la UPV/EHU (2020). La actividad investigadora desempeñada hasta la fecha ha estado centrada en las siguientes áreas: violencia en las relaciones de noviazgo en menores bajo acogimiento residencial, ajuste personal, desajuste clínico, victimización, prevención de la ciberviolencia en la pareja e impacto de la covid-19 en infantes y adolescentes. Ha participado en diversos proyectos de investigación, cuyos resultados se han difundido en publicaciones y congresos nacionales e internacionales, así como en capítulos de libro. Además, ha realizado dos estancias internacionales y ha sido evaluadora en varias revistas de reconocido prestigio internacional. En cuanto a su experiencia en gestión, es vicedecana de prácticas y transferencia en la Facultad de Educación de Bilbao (UPV/EHU). Además de su labor investigadora, imparte docencia en el grado de Educación Social de la Facultad de Educación de Bilbao (UPV/EHU) y en varios másteres oficiales.

Jorge Gutiérrez. Periodista por la Universidad Complutense de Madrid. Profesor del máster de Educación emocional de la UNIR. Máster en Counselling por la Universidad Ramón Llull. Ha trabajado para diferentes instituciones en el campo de la comunicación corporativa e institucional. En 2015, impulsa la ONG Dale Una Vuelta, asociación pionera en lengua española, que ofrece información sobre la pornografía y sus efectos, a través del sitio web www.daleunavuelta.org. Autor del libro *La trampa del sexo digital, una guía para prevenir y superar la adicción a la pornografía*.

Maria Lameiras Fernández. Profesora catedrática de la Universidad de Vigo en el Área de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos de la Facultad de Educación y Trabajo Social del Campus de Ourense. Investigadora principal del grupo Salud, Sexualidad y Género (PT1) de la Universidad de Vigo. Con estancias internacionales, entre otras, en la Universidad de Princeton, Universidad John Hopkins, Universidad George Washington, Universidad de El Paso, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez y, la más reciente, en el Instituto Karolinska en Suecia. Cuenta con cuatro sexenios de investigación y un sexenio de transferencia. Está especializada en temas de género, sexismo, estereotipos de género, sexualidad y violencias de sexuales. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9196-765X>

Judith Lorente-De-Sanz. Graduada en Psicología (2016), máster en Psicología General Sanitaria (2018) y doctora en Psicología (2024) por la FPCEE Blanquerna, Universidad Ramon Llull (URL). Máster en Psicoterapia Psicoanalítica por el Instituto Universitario de Salud Mental Funació Vidal i Barraquer, URL (2021). Profesora asociada en FPCEE Blanquerna, URL, y miembro del Grupo de Investigación Pareja y Familia. Psicóloga y psicoterapeuta en el Centro Médico Psicológico de la Fundació Vidal i Barraquer, con experiencia clínica en atención a la infancia, adolescencia y primera adultez, y miembro del equipo de la Unidad de Atención a la Mujer (UNADOM).

Rosana Martínez Román. Profesora ayudante doctora en la Universidad de Vigo en el Área de Teoría e Historia de la Educación, de la Facultad de Educación y Trabajo Social (Universidad de

Vigo). Doctora en Ciencias de la Educación y del Comportamiento, mención internacional (2021) (Universidad de Vigo), obteniendo premio extraordinario de doctorado. Graduada en Educación Social. Miembro del Equipo de Investigación Salud, Sexualidad y Género (PT1) de la Universidad de Vigo. Sus líneas de investigación se centran en las violencias sexuales y de género online y *offline*, la educación afectivo-sexual y la coeducación. En relación con su trayectoria investigadora, es autora y coautora de diversas publicaciones científicas, libros y capítulos de libro. Ha participado en proyectos nacionales y autonómicos, actualmente participa como miembro del equipo de investigación en un proyecto nacional centrado en el «acoso sexual online basado en imágenes entre adolescentes», financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de I+D+i. También ha participado en numerosos congresos nacionales e internacionales.

Yolanda Rodríguez Castro. Profesora titular de Universidad del Área de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos de la Facultad de Educación y Trabajo Social del Campus de Ourense de la Universidad de Vigo. Es doctora de Psicopedagogía en el año 2006. Miembro del Equipo de Investigación Salud, sexualidad y género (PT1) de la Universidad de Vigo. Cuenta con tres sexenios de investigación. Está especializada en temas de género, sexismo, estereotipos de género, sexualidad y violencias de sexuales y de género online y *offline*. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9965-2348>

Nira Santana Rodríguez. Artista, investigadora y docente. Licenciada en Bellas Artes y máster en Estudios Feministas, Políticas de Igualdad y Violencia de Género por la Universidad de La Laguna. Experta en Diseño de Videojuegos por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Es autora del estudio *Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*; también de la *Guía violeta para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género* y de la *Guía ciberigualdad. Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en las TRICS y videojuegos*.

Sandra Sedano Colom. Profesora de la Universidad de las Islas Baleares (UIB) del Departamento de Pedagogía Aplicada y Psico-

logía de la Educación. Investigadora, divulgadora y responsable del Servicio de Igualdad del Ajuntament de Calvià. Licenciada en Psicopedagogía. Experta universitaria en Estudios de Género y su Aplicación en los Ámbitos Sociales por la UIB y en Coordinación de Gestión de Programas para la Juventud por la Universidad de Valencia. Especialista universitaria en coeducación por la UIB. Coordinadora y autora de publicaciones sobre coeducación, educación afectiva y sexual (EAS) y sobre el impacto de la pornografía en la infancia y adolescencia. Ha participado en el estudio sobre la prostitución y el tráfico y la explotación sexual en las Islas Baleares. Miembro de la GEPIB (Grupo de Estudios sobre Prostitución de las Islas Baleares). Corresponsable técnica del diagnóstico del *Estudio sobre la pornografía en las Islas Baleares: acceso e impacto sobre la adolescencia*. Formadora y asesora sobre educación sexual integral, programas EAS, coeducación y el impacto de la pornografía en la infancia y la adolescencia de alumnado, familias y profesionales. Feminista y activista.

Daniel (Danny) Silva Ribeiro. Fisioterapeuta y activista. Además de trabajar en atención fisioterapéutica domiciliaria, trabaja como auxiliar educativo en la Asociación Amar Dragoste, desde su sede en Valencia. Basándose en su propia experiencia vivida como exadicto y su dedicación a investigar sobre el proceso que vivió, imparte talleres de prevención del consumo de pornografía y temas relacionados con la violencia sexual online y la trata de personas. Ha participado en varios programas de televisión, radio y pódcast en los que cuenta su historia, siempre con la intención de romper los estereotipos sobre el típico consumidor de porno y concienciar a la población general sobre sus consecuencias negativas a nivel personal, y cómo llega a afectar a la sociedad.

Marta Torres Herrero. Licenciada en Derecho por la Universidad Autónoma de Madrid. Máster en Derecho Internacional Público por la Universidad de la Sorbona. Máster oficial en Estudios Interdisciplinarios de Género por la UAM. Actualmente es responsable de incidencia política en la Asociación Amar Dragoste; también trabaja como consultora especializada en violencia contra las mujeres en diferentes organizaciones públicas y privadas. Es cofundadora y representante en España de la Coali-

ción por la Abolición de la Prostitución, CAP Int. y cofundadora de la Escuela Abolicionista Internacional. Su prioridad es el trabajo directo con las víctimas de la violencia contra las mujeres, incluidas la trata y la prostitución, así como la incidencia política para la adopción de legislaciones locales, nacionales e internacionales, mucho más protectoras de los derechos y libertades de las víctimas y supervivientes. Desde hace más de 25 años es conferenciante y docente en diferentes universidades y escuelas, participando en diferentes grupos de trabajo especializados en trata de Naciones Unidas y la Unión Europea.

Índice

Presentación	9
1. La industria pornográfica en internet	11
1.1. Introducción	11
1.2. Objetivos, metodología y justificación	12
Objetivos y método	13
Justificación	13
1.3. La industria de la pornografía	15
Estructura empresarial	16
Tipos de productos	19
Dimensiones y funcionamiento del negocio	24
Conexiones con otras «industrias»	28
Problemas legales. Implicaciones de la producción, distribución y consumo de pornografía	30
Explotación laboral y consentimiento	30
Material ilegal y normativas internacionales	32
Efectos psicológicos y sociales	32
Evolución de la actividad: colonización de videojuegos, redes sociales, aplicaciones... ..	33
1.4. Resultados y discusión	37
1.5. Conclusiones	39
Referencias	40
2. Análisis del contenido complementario a las filmaciones pornográficas	49

2.1. Introducción	49
2.2. Objetivos y método	51
2.3. Creación del entorno en las plataformas pornográficas.	53
2.4. Resultados	55
Financiación a partir de la publicidad	55
Creación de «comunidad» expresiva	62
Categoría «español»	65
Categoría «humillación»	69
2.5. Conclusiones	73
Referencias	74
3. La pornificación de la cultura: la educación sexual y la alfabetización en pornografía.	77
3.1. Pornificación de la cultura: la industria del sexo <i>streaming</i>	77
3.2. Radiografía del acceso y consumo de pornografía en menores y adolescentes	79
Inicio de consumo: acceso intencional vs. accidental	79
Niveles de prevalencia del consumo	80
Frecuencia y motivación del consumo.	81
Contenidos pornográficos consumidos.	83
Impacto y consecuencias del consumo de pornografía	84
3.3. Programas educativos de «alfabetización en pornografía»	87
3.4. La alfabetización de la pornografía integrada en los programas de educación sexual integral	90
Referencias	93
4. Redes sociales y nuevas plataformas de sexo online: cambios en los comportamientos sexuales de los adolescentes	101
4.1. Redes sociales y adolescencia.	101
4.2. El fenómeno OnlyFans	103
4.3. Otras plataformas de sexo online.	106
4.4. Análisis del impacto en la adolescencia.	108
4.5. Implicaciones prácticas y propuestas de futuro	110
Referencias	112
5. Colonización de las redes sociales. El caso de TikTok	119
5.1. Introducción	119
5.2. La historia y el éxito de TikTok: desde su fusión con Musical.ly hasta su dominio en las descargas globales	120

5.3. El éxito de TikTok entre los jóvenes: un análisis de factores clave	121
5.4. La edad mínima de acceso a TikTok: desafíos en la verificación.	123
5.5. Riesgos destacados en TikTok: un análisis de las categorías de contenidos moderados	125
5.6. TikTok y la colonización pornográfica.	128
Breve historia de la colonización pornográfica en las redes sociales	128
Evolución del impacto del contenido pornográfico en TikTok.	128
El impacto en el mercado español: análisis cuantitativo	131
5.7. La moderación del contenido en las otras redes sociales.	132
Las redes sociales más utilizadas en Europa.	132
YouTube.	133
Las redes sociales del grupo Meta.	136
Snapchat	139
5.8. Comparativa entre redes sociales.	142
Las tendencias en la moderación de contenido en las redes sociales a nivel global	142
La distribución del contenido pornográfico que involucra adultos en las redes sociales	144
La distribución del contenido pornográfico que involucra a menores en las redes sociales.	145
Resumen de los datos anteriores	148
5.9. Conclusiones	149
Referencias	152
6. La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica	155
6.1. Introducción: una aproximación a la situación de las mujeres en la industria de los videojuegos	155
6.2. Las mujeres en la creación de videojuegos.	156
6.3. Personajes que representan a mujeres	158
6.4. Narrativas de sumisión y violencia de género	159
6.5. La industria pornográfica y su relación con las narrativas de sumisión y violencia de género en los videojuegos	160
6.6. La incursión de la industria pornográfica en los esports	161

6.7. El consumo de pornografía basada en los videojuegos que son tendencia	163
6.8. <i>Grooming</i> y captación de menores con fines de explotación sexual en videojuegos.	164
6.9. Más allá de los videojuegos: riesgos asociados a la configuración de entornos virtuales.	166
6.10. Conclusiones	168
Referencias	170
7. Colonización de la pornografía en aplicaciones de mensajería instantánea: el caso de WhatsApp	175
7.1. Introducción	175
7.2. Conceptualización de la era digital	176
7.3. Contextualización de las aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales	178
7.4. Colonización de la pornografía en las redes sociales.	179
7.5. Tipos de pornografía presentes en WhatsApp	180
Intercambio de material pornográfico en WhatsApp: el <i>sexting</i> consensuado y la influencia de la pornografía	182
Material pornográfico en WhatsApp como consecuencia del <i>sexting</i> coercitivo y la sextorsión, una forma de violencia sexual digital	184
Grupos de distribución de pedofilia a través de Whatsapp	186
7.6. Conclusiones	187
Referencias	189
8. Los vínculos materiales y simbólicos de la pornografía y la prostitución	195
8.1. Introducción	195
8.2. De la romantización de la pornografía a la construcción del relato de la prostitución.	200
8.3. El porno, una escuela de prostitución	201
8.4. Prostitución 2.0 y pornografía filmada	203
8.5. La industria sexual: el negocio del siglo XXI	206
8.6. Un mundo sin explotación sexual	207
Referencias	208
9. La droga de la que no hablamos. La droga perfecta	211
9.1. Introducción	211
9.2. Efectos neurobiológicos.	214

9.3. Estímulo supernormal	217
9.4. La antigua pornografía vs. la NPO: las cuatro aes	219
Accesible	220
Asequible	221
Anónima	221
Aceptable	222
9.5. Marco diagnóstico/terapéutico de la adicción a la pornografía online.	223
Referencias	226
10. «Sí, quiero dejar el porno». Vías de ayuda y recuperación para salir del consumo de pornografía	231
10.1. Introducción	231
10.2. La pornografía online, una nueva conducta adictiva.	233
10.3. La soledad del consumidor	235
10.4. En busca de un tratamiento integrador	237
10.5. La experiencia de Dale Una Vuelta.	238
Acompañamiento escrito	239
Terapia online.	240
Curso con videoseSIONES	241
Psicoeducación	242
Referencias	242
Autoría	245

La industria pornográfica en internet

Características y consecuencias

Se presenta la situación actual de la industria de la pornografía a partir del análisis y la reflexión de información recogida de los estudios e investigaciones de los últimos años: los impactos en diferentes ámbitos, su vinculación con el sistema prostitucional y con conductas adictivas, la colonización de la industria en internet a través de las redes sociales o los videojuegos, su capacidad de adaptación a los avances económicos y a las nuevas formas de consumo, y las crisis económicas para continuar su evolución. Explica y expone los desafíos a nivel mundial a los que se enfrentan las administraciones y la sociedad civil, sin herramientas para poder actuar, reaccionar y comprender con claridad que está ocurriendo. Solo a partir de la evidencia científica y la reflexión crítica se puede generar un debate que permita pensar e implementar las políticas más adecuadas.

Una de las aportaciones más relevantes de esta obra es su carácter colectivo, incluyendo autoras y autores con extensos currículums en sus áreas de especialidad.

Lluís Ballester. Doctor en Sociología (UAB) y en Filosofía (UIB), graduado en Trabajo Social, profesor de Métodos de Investigación en la Universitat de les Illes Balears. Sus principales líneas de investigación se han centrado en la prevención basada en programas de competencia familiar, sociología de la juventud y en los impactos de la pornografía en la infancia y adolescencia.

Sandra Sedano Colom. Profesora de la Universitat de les Illes Balears (UIB), Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación. Investigadora, divulgadora y responsable del Servicio de Igualdad del Ayuntamiento de Calvià. Experta universitaria en estudios de género y su aplicación en los ámbitos sociales por la UIB y en coordinación de gestión de programas para la juventud por la Universitat de València. Coordinadora y autora de publicaciones sobre coeducación, educación afectiva y sexual (EAS) y sobre el impacto de la pornografía en la infancia y adolescencia. Miembro de la GEPIB (Grupo de Estudios sobre Prostitución de las Islas Baleares).