



## Videjuegos en línea: beneficios y riesgos para niñas, niños y adolescentes

Los videojuegos en línea permiten la interacción entre los jugadores a través de Internet, no importa la plataforma o el dispositivo que utilicen

### ➔ Cifras

Práctica de videojuegos en línea

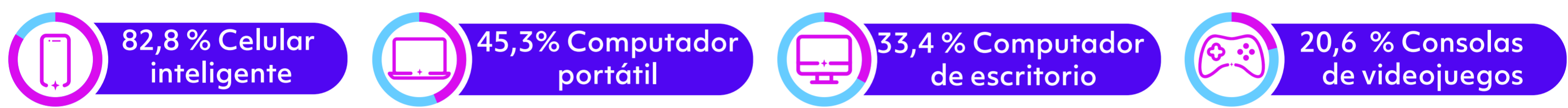


**En el mundo (Yanev, 2021)...**  
+ 2,5 miles de millones de jugadores  
+ 21% son personas menores de 18 años



**En Colombia (DANE, 2020; CRC, 2021)...**  
+ 46% de niñas y niños entre 5 y 11 años juegan regularmente.  
+ Dedicar 1 hora y 25 minutos al día

### Dispositivos en los que juegan niñas, niños y adolescentes colombianos (CRC, 2021)



### Algunos de los videojuegos en línea favoritos (CRC, 2021)



### ★ Beneficios



#### Bienestar social

- + Interacción social
- + Redes de apoyo y amistad
- + Fomento de la cooperación, comunicación y disposición de ayudar a otros



#### Bienestar psicológico

- + Satisfacción de necesidades psicológicas, como maestría, autonomía y relacionamiento
- + Incremento de la autoestima
- + Valoración positiva de sí mismo



#### Desarrollo de habilidades cognitivas y motrices

- + Resolución de problemas
- + Memoria a corto y largo plazo
- + Realización de múltiples tareas
- + Disciplina y dedicación

### ⊗ Riesgos

#### Conducta

- + Ciberacoso
- + Compras y apuestas en línea
- + Trastorno por juego en Internet

#### Contenido

- + Violencia excesiva
- + Hipersexualización de personajes femeninos

#### Contacto

- + Grooming
- + Vinculación a grupos extremistas
- + Comisión de delitos

### 🚗 Estrategias frecuentes utilizadas por los agresores

**Primeros contactos:** los contactan por primera vez a través de los videojuegos y no por las redes sociales, como solemos creer

**Perfiles falsos en plataformas de videojuegos y live streaming:** para contactarse y ganarse su confianza, valiéndose de su interés en el juego

**Plataformas vulnerables:** aprovecharse de funcionalidades como los chats en vivo y los mensajes privados

**Perfilamiento de usuarios:** identificación de usuarios percibidos como más vulnerables y los videojuegos y plataformas que utilizan

**Víctimas:** niños y adolescentes hombres son la población a la que apuntan los agresores

**“Recompensas” a cambio de...:** dinero de los propios videojuegos (v-bucks o robux), accesorios para los personajes o dinero “real” a cambio de contenido sexual autogenerado por las víctimas

### 🕒 Reflexiones y posibles acciones

- Las acciones de prevención deben enfocarse en niños y adolescentes hombres, quienes son la población más vulnerable.
- La industria de videojuegos en su conjunto, incluyendo las plataformas de live streaming e influenciadores, es responsable de moderar contenidos e interacciones entre usuarios para garantizar una experiencia segura de juego en línea.
- Consejos para un efectivo acompañamiento de madres, padres y cuidadores en el uso de videojuegos de los menores de 18 años:
  - ★ Saber cuáles son y conocer las plataformas en las que juegan y sus videojuegos favoritos
  - ★ Indagar sobre las personas con las que juegan en línea y ayudarles a entender que pueden tener intención de hacerles daño
  - ★ Jugar frecuentemente con ellos para conocer de primera mano la plataforma
  - ★ Acompañarlos mientras ven sus influenciadores favoritos sobre videojuegos