

## **Juegos en línea: 5 riesgos a los que se exponen los menores**

**Según el estudio "Adolescent Video Gaming and Attachment to Parents and Friends: A Longitudinal Study", la mayoría de los adolescentes juegan a juegos en línea de forma habitual, dedicando entre 10 y 20 horas semanales de su tiempo libre a esta actividad. El ciberacoso, el robo de identidad, micro transacciones o acceso a contenidos inapropiados, algunos de los riesgos de jugar a videojuegos que destacan los expertos de Qustodio**

La tecnología ha transformado radicalmente la forma en que se comunica, se aprende y se entretiene. Uno de los fenómenos que más se ha disparado en esta era digital ha sido el auge de los videojuegos, convirtiéndose en una de las formas de pasatiempo más populares entre los más jóvenes. Según el estudio "Adolescent Video Gaming and Attachment to Parents and Friends: A Longitudinal Study", la mayoría de los adolescentes juegan a juegos en línea de forma habitual, dedicando entre 10 y 20 horas semanales de su tiempo libre a esta actividad.

Los videojuegos no solo brindan diversión, sino que también fomentan habilidades cognitivas, sociales y creativas, aunque un uso excesivo o irresponsable de jugar en línea puede tener efectos negativos en la salud física y mental de los menores, derivando en un aislamiento social y al deterioro del rendimiento académico. A parte, existen otros peligros derivados que ponen en riesgo a los jóvenes como, por ejemplo, ciberseguridad, entre los que incluye las estafas o chantajes, como señala el estudio "The Role of Internet Gaming Disorder in Motivating Game Playing and Its Relationships with Quality of Life".

Por ello, con motivo del día mundial del videojuego, que se celebra el próximo 29 de agosto, Qustodio, la plataforma líder en el ámbito del bienestar y seguridad digital en las familias, advierten de los riesgos de jugar en línea:

**Ciberacoso:** implica insultos, amenazas y comportamientos abusivos, afectando la salud mental y disfrute de los más pequeños de la casa, dando lugar a un entorno hostil. De hecho, según el IV Informe de Prevención del Acoso Escolar en Centros Educativos, elaborado por Fundación ANAR y Fundación Mutua Madrileña, el 37% de los jóvenes que sufren ciberbullying lo experimentan a través de los videojuegos.

**Acceso a contenido inapropiado:** los menores se exponen a material inadecuado, violento o sexualmente explícito, lo que puede tener efectos negativos en su desarrollo y bienestar emocional, así como en su rutina y alterando las relaciones familiares y sociales.

**Robo de identidad:** el robo de datos personales y de cuenta pueden ser comprometidos, exponiendo a los jóvenes a fraudes financieros, suplantación y pérdida de control sobre su experiencia de juego.

**Micropagos:** el acceso a micro transacciones puede conducir a gastos excesivos, fomentar una mentalidad de compra impulsiva y distraer de la experiencia de juego saludable. Por ello, es importante que las familias eviten configurar las tarjetas bancarias en herramientas que los menores utilicen para jugar.

Adicción: la adicción a los juegos en Internet puede afectar la salud mental, el rendimiento académico, las relaciones personales y su desarrollo general, llegando a descuidar sus responsabilidades. Es decir, utilizan este medio de entretenimiento como una válvula de escape para evadirse de los problemas de la vida real o las tareas desagradables,

No obstante, los expertos de Qustodio ponen en valor que, los videojuegos también pueden tener un impacto positivo en los menores, siempre y cuando se utilicen con responsabilidad y moderación y brindándoles las herramientas necesarias para protegerse en el mundo digital, como son: el uso de contraseñas seguras, la configuración adecuada de la privacidad y la identificación de posibles situaciones de riesgo.

#### Top 5 de videojuegos en línea

Según el estudio "De Alpha a Z, educando a las generaciones digitales" realizado por Qustodio, el ranking de los videojuegos más usados por los menores españoles es: Roblox (155 min/día), Brawl Stars (28 min/día), Clash Royale (24 min/día), Stumble Guys (23 min/día), novedad en el podio este año, y Clash of Clans (17 min/día).

Eduardo Cruz, CEO de Qustodio, explica que "es muy importante que las familias sepan a qué videojuegos juegan sus hijos y supervisar si el contenido es adecuado y apropiado para su edad. Aunque no es una tarea fácil para muchos padres, también es adecuado que establezcan normas de uso de los videojuegos como poner límites de tiempo, además de que el menor se comprometa a consultar con ellos determinadas acciones, como aceptar una invitación de juego 'online'; o realizar un pago por Internet".

#### **Datos de contacto:**

Carmela Lasheras  
622186165

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Educación](#) [Sociedad](#) [Ciberseguridad](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>