

Realidad extendida, hasta dónde llega el límite de los videojuegos

Para los menores, estas experiencias suponen adentrarse en un terreno desconocido, implica formar parte "real" de un juego, no solo ser quien dirige, sino también el protagonista. Los videojuegos son parte del ocio de los más jóvenes, quienes pasan alrededor de cuatro horas a la semana jugando, según el último informe de Qustodio, plataforma líder en seguridad online y bienestar digital para familias, 'Nacer en la era digital: La generación de la IA'

El mundo de los videojuegos está experimentando cambios constantes. Entre todas las opciones posibles, los juegos de realidad virtual están cada vez más extendidos entre los menores. Su formato les permite llevar al límite cada experiencia adentrándose dentro del mundo de un videojuego.

La inclusión de la realidad virtual transporta a los usuarios a un mundo inexistente con tan solo ponerse unas gafas. Si los videojuegos ya formaban parte del ocio de los más jóvenes, quienes pasan alrededor de cuatro horas a la semana jugando, según el último informe de Qustodio, plataforma líder en seguridad online y bienestar digital para familias, 'Nacer en la era digital: La generación de la IA', ahora con esta tecnología, tienen a su alcance una forma totalmente diferente de vivir un videojuego. Aunque pueda parecer como algo del futuro, está mucho más presente de lo que se cree. Los jóvenes hacen uso de esta tecnología casi sin darse cuenta. De hecho, videojuegos como Pokemon Go, el cual tuvo un gran impacto, está construido a base de realidad aumentada, otro estilo de "realidad" donde hay un escenario real, en la que se añaden objetos o personas a través de una pantalla.

La realidad virtual revela nuevos mundos y nuevas experiencias que los niños no podrían experimentar en la vida real. El contenido es mucho más intenso e influyente, lo que también plantea dudas sobre su uso por parte de jóvenes todavía en edades de maduración y crecimiento. Esta tecnología supone adentrarse en un terreno desconocido, implica formar parte "real" de un juego, no solo ser quien lo dirige, sino también el protagonista.

¿Qué peligros tiene la realidad virtual sobre los jóvenes?

Aunque todavía queda mucho terreno por explorar sobre cómo la realidad virtual afecta a los menores, muchas empresas han empezado a incluir este modelo en sus videojuegos, lo que implica que sea mucho más accesible para los jóvenes utilizar esta tecnología. Por ello, desde Qustodio advierten de los efectos que la realidad virtual puede tener en ellos, sobre todo a edades tempranas.

Distorsión de la realidad: esta inmersión a gran escala supone adentrarse en un mundo virtual que puede llegar a confundir a los más jóvenes, quienes pueden ser particularmente vulnerables a según qué edades.

Problemas de salud: un uso prolongado puede tener efectos negativos en la salud mental y física de los menores. Puede causar fatiga visual o dolores de cabeza debido a la exposición constante.

Vulnerabilidad: la realidad virtual presenta también desafíos en términos de seguridad. Mientras los

menores están inmersos, pueden ser víctimas de delitos en el mundo real sin darse cuenta.

Pese a ello, los expertos de Qustodio ponen en valor que los videojuegos también pueden tener un impacto positivo, siempre y cuando se utilicen con responsabilidad, moderación y brindando a los menores las herramientas necesarias para protegerse en el mundo digital.

Eduardo Cruz, CEO y co-fundador de Qustodio, destaca que "es importante que los padres estén al tanto de todas estas novedades que poco a poco forman parte del ocio de sus hijos. Hablar con ellos y educarles en un uso responsable asegurará que los menores estén seguros y protegidos mientras exploran y se divierten en el mundo virtual".

Datos de contacto:

Carmela
Qustodio
622186165

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

Categorías: [Educación](#) [Sociedad](#) [Entretenimiento](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>