Publicado en Barcelona el 18/11/2024

# [Ciberacoso en los juegos en línea: cuando el juego deja de ser divertido](http://www.notasdeprensa.es)

## El 37% de los jóvenes que sufren ciberbullying lo experimentan a través de los videojuegos, según un informe publicado en 2022 por Fundación ANAR y Fundación Mutua Madrileña. Desde Qustodio, alertan que el acoso virtual en los chats de los juegos online afecta especialmente a los menores, quienes constituyen una gran parte de la comunidad gamer, y se puede manifestar a través de insultos, amenazas, exclusión social y comentarios sexistas o racistas, entre otros

 Los videojuegos online han transformado significativamente la forma en que los adolescentes se divierten e interactúan. Sin embargo, detrás de este entorno dinámico y social, se esconde una problemática cada vez más preocupante: el acoso virtual en los chats de los juegos. Tal es así, que el 37% de los jóvenes que sufren ciberbullying, lo experimentan a través de los videojuegos, según un informe publicado en 2022 por Fundación ANAR y Fundación Mutua Madrileña. Esta modalidad de ciberacoso afecta especialmente a los menores, quienes constituyen una gran parte de la comunidad gamer, y se puede manifestar de diferentes maneras: insultos, amenazas, exclusión social, comentarios sexistas o racistas, entre otros. La mejor respuesta, la prevenciónLas múltiples conductas de ciberacoso en los juegos online no solo deterioran la experiencia de las partidas, sino que también pueden tener serias consecuencias psicológicas para los afectados, como ansiedad, depresión o pérdida de autoestima. En este sentido, los padres tienen un papel crucial, pues, además de estar informados, es importante que promuevan un uso saludable de estas plataformas, dialogando con los menores sobre los riesgos y enseñándoles a reconocer y denunciar el acoso. Por ello, los expertos de Qustodio, plataforma líder en seguridad online y bienestar digital para familias, proponen una serie de consejos para prevenir el ciberacoso en los juegos online: Fomentar una comunicación abierta. Hablar con los hijos sobre sus experiencias en los videojuegos, así como preguntar con quién juegan y si han tenido algún problema en los chats, es esencial para que se sientan cómodos a la hora de compartir cualquier situación violenta o molesta que puedan experimentar. Supervisar el uso de videojuegos. Familiarizarse con los juegos que los menores utilizan y sus funciones sociales, revisar las configuraciones de privacidad y limitar el tiempo de juego para evitar exposiciones prolongadas, ayuda a crear una relación sana con estas aplicaciones. Además, los menores dedican casi 200 minutos a la semana a estas plataformas, según el último informe de Qustodio, ‘Nacer en la era digital: La generación de la IA’. Establecer reglas claras sobre la interacción en línea. Explicar a los hijos la importancia de no compartir información personal (nombre completo, dirección, escuela, etc.) y recordarles que no deben aceptar solicitudes de amistad de desconocidos, es un paso más para velar por su seguridad en los juegos online. Desde Qustodio, animan a las familias a formar parte de la vida virtual de sus hijos para poder protegerles de momentos incómodos o experiencias negativas en los juegos online. Por su parte, Emily Lawrenson, gerente de comunicación de Qustodio, insiste en que "los padres son una figura muy importante en este tema, por lo que, es esencial que lo aborden desde una comunicación abierta y sin juicios, de tal manera que el menor se sienta cómodo para hablar de inseguridades, faltas de respeto, acoso o situaciones similares que pueda experimentar en el mundo de los videojuegos".

**Datos de contacto:**

Lucia Duran

Trescom

914 11 58 68

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/ciberacoso-en-los-juegos-en-linea-cuando-el\_1](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Educación Sociedad Entretenimiento Ciberseguridad Ocio para niños Gaming



[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)