Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

VRChat

Salas donde la gente queda a hablar con el cuerpo, en realidad virtual. Lo que allí ocurre se siente mucho más cerca que en una pantalla.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	No antes de los 16, y nunca con las gafas puestas a solas
Lo que dice la plataforma	13 años, y de 13 a 17 con permiso de un adulto... que es solo una casilla
Dónde se usa	Gafas de RV, PC
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	Solo la declaras, nadie la comprueba
Control parental propio	No

Por qué esa edad. Pide 13 años y permiso parental para menores de 18, pero ese permiso es una casilla que se marca sin que nadie compruebe nada. Subimos a 16 porque la realidad virtual añade algo que no tiene ninguna otra plataforma del directorio: la sensación física de que lo que pasa, pasa de verdad.

Qué nos encontramos dentro

VRChat no es un juego: es un sitio donde la gente queda. Te pones unas gafas, eliges un cuerpo virtual y entras en salas creadas por otros usuarios. Allí se habla por voz, se gesticula y se está, igual que en un

Guía · Cabildo de Gran Canaria

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

bar.

Lo que lo hace distinto de todo lo demás del directorio es **la presencia física**. No estás mirando una pantalla: estás dentro. Si alguien se te acerca mucho, el cuerpo reacciona como si fuera verdad. Y si alguien hace un gesto obsceno delante de ti, no puedes simplemente apartar la vista.

Los mundos los crean los usuarios y los hay de todo tipo. Desde **junio de 2026** VRChat aplica un sistema de comprobación de edad: quien no la haya confirmado o sea menor de 18 tiene el contenido adulto oculto automáticamente, y **ese filtro no se puede desactivar**.

Qué engancha, y por qué está puesto

Lo que retiene aquí no es ningún truco de diseño. Es algo más profundo y por eso más difícil de limitar:

- **Es el sitio donde están sus amigos, con cuerpo.** Para un adolescente con dificultades sociales, poder estar con gente sin que le vean la cara real puede ser liberador. Eso es verdad y conviene no despreciarlo.
- **No hay partida que termine.** Se entra y se está. No hay un final natural, como no lo hay en una conversación.
- **El avatar permite ser otro.** Es a la vez lo más atractivo y lo que hace que sea imposible saber quién es quién.

Cómo se habla aquí

Las palabras que vas a oír en casa o en clase, en orden de utilidad.

Palabra	Qué significa
Mundo	Cada sala. Las crean los usuarios: hay aulas, discotecas, cines y espacios para adultos.
Avatar	El cuerpo virtual. Se mueve con el tuyo: si giras la cabeza, gira. Esa correspondencia es lo que hace que todo se sienta real.
Espacio personal	Una burbuja que impide que otros avatares se te acerquen. Es la protección más importante y hay que comprobarla.
Full body	Seguimiento del cuerpo entero, no solo manos y cabeza. Aumenta la sensación de presencia y también la de invasión.
Instancia pública	Una sala abierta a cualquiera. Lo contrario de una privada con amigos.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Palabra	Qué significa
Age Assurance	El sistema de comprobación de edad que VRChat introdujo en 2026 para separar el contenido adulto.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · Acoso que se siente en el cuerpo

Es el riesgo propio de la realidad virtual y no tiene equivalente en una pantalla. Un avatar que se acerca demasiado, que toca, que hace gestos sexuales: el cerebro lo procesa como algo que está pasando de verdad. La investigación disponible recoge que una parte importante de los adolescentes usuarios de RV ha sufrido acoso, y una parte de ese acoso es sexual.

Riesgo alto · Adultos en salas públicas con menores

En una instancia pública entra cualquiera. No hay forma de saber la edad de quien tienes al lado, y la voz es el único indicio. Es el riesgo por el que casi todas las guías desaconsejan el uso sin supervisión.

Riesgo alto · La comprobación de edad es una casilla

VRChat pide permiso parental para menores de 18, pero ese permiso se concede marcando una casilla. Nadie verifica nada al registrarse.

Riesgo medio · Nadie ve lo que está pasando

Con las gafas puestas, un adulto en la misma habitación no sabe qué está viendo ni oyendo el menor. Es la plataforma menos supervisable de todo el directorio.

Riesgo medio · Efectos físicos del uso prolongado

Mareo, fatiga visual y desorientación tras sesiones largas, especialmente en menores. Los propios fabricantes de gafas recomiendan descansos frecuentes.

Riesgo bajo · Compras y suscripción

Hay suscripción de pago y contenido adicional.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué fijarse

Ninguna de estas señales significa nada por sí sola. Varias a la vez, sí.

- [ ] Se quita las gafas alterado, callado o molesto, y no quiere contar por qué
- [ ] Usa las gafas a solas y con la puerta cerrada
- [ ] Sesiones muy largas sin descansos
- [ ] Habla de amigos de VRChat de los que no sabe ni la edad
- [ ] Se marea, le duele la cabeza o tiene los ojos cansados después
- [ ] Prefiere estar ahí antes que quedar con gente en persona, de forma sostenida

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es como un videojuego cualquiera, pero en 3D.	No lo es, y esta es la idea más importante de esta ficha. En realidad virtual el cuerpo responde como si fuera real. Un acoso en VRChat no se parece a un insulto en un chat: se parece mucho más a que te lo hagan delante.
Como está en casa y con las gafas, está controlado.	Es justo al revés: es la plataforma donde menos se puede supervisar. Estando en la misma habitación no sabes qué está viendo ni quién le está hablando.
Pide permiso parental, así que algo comprobarán.	El permiso es una casilla que se marca. No hay verificación real al registrarse.
Si bloqueo el contenido adulto, ya está.	El filtro de contenido adulto, obligatorio para menores desde 2026, es una buena medida. Pero el problema principal no es el contenido etiquetado: es lo que otra persona decide hacer delante de ti en una sala normal.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Lo que se puede cambiar hoy

Activar y comprobar el espacio personal

1. Menú de ajustes → Seguridad → Espacio personal
2. Déjalo activado: impide que otros avatares se acerquen demasiado
3. Compruébalo tú, con las gafas puestas, antes de dejárselas

Limitar a quién se ve y se oye

1. Ajustes de seguridad → nivel de confianza
2. Restringir avatares, voz y gestos de usuarios desconocidos
3. Enséñale el botón de silenciar y el de bloquear: aquí son imprescindibles

Solo mundos privados con amigos conocidos

1. Entrar siempre en instancias privadas o de amigos, nunca públicas
2. Es el equivalente a la partida privada de Among Us y resuelve la mayor parte

Las gafas, en zona común y con tiempo

1. Nunca en el dormitorio con la puerta cerrada
2. Sesiones cortas, con descansos: los fabricantes lo recomiendan
3. Si puedes, proyecta en una pantalla lo que ve: muchas gafas lo permiten

En casa

Antes de nada, pruébalo tú. Es el único caso del directorio donde leer no basta: hasta que no te pones las gafas y alguien se te acerca demasiado, no se entiende de qué estamos hablando. Diez minutos dentro cambian la conversación entera.

Las gafas, fuera del dormitorio. No por desconfianza, sino porque es la única plataforma donde nadie puede ver lo que está pasando. En el salón, aunque no mires, estás.

Enséñale a salir. Quitarse las gafas, silenciar, bloquear, cambiar de sala. Que lo practique contigo sin que haya pasado nada, para que le salga solo cuando pase.

Y reconoce lo que tiene de bueno. Para algunos adolescentes es donde consiguen relacionarse con soltura. Tratarlo solo como un peligro te deja fuera.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
Déjame probarlo diez minutos. Quiero saber qué se siente ahí dentro.	—	Es el único modo de entenderlo, y además le encanta enseñártelo. La conversación posterior es otra.
Si alguien se te acerca demasiado o te incomoda, te quitas las gafas y ya está. No tienes que aguantar nada por educación.	—	Da permiso explícito para irse. En realidad virtual, salir cuesta más de lo que parece.
Las gafas las usamos en el salón. No es por controlarte: es que ahí dentro nadie más ve lo que pasa.	Dame las gafas.	Explica el motivo real, que es cierto y comprensible, en vez de imponer sin razón.
La gente con la que hablas, ¿sabes qué edad tiene?	—	Casi nunca lo sabe. Que se dé cuenta él solo vale más que advertírselo.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Aquí hay un supuesto que conviene tener claro porque es nuevo para casi todos: el acoso sexual en realidad virtual es acoso, aunque no haya contacto físico ni imagen. Si un menor relata que un avatar le tocó, le siguió o le hizo gestos sexuales, se trata como cualquier otro caso: se documenta, se comunica a dirección y se activa el protocolo. La dificultad es la prueba: en RV no hay captura de pantalla que valga. Lo que se hace es anotar por escrito, lo antes posible, el relato del menor con fecha, hora, nombre del mundo y del usuario. Esa anotación es la prueba disponible y vale. Riesgo inmediato: 112. Orientación: 017 de INCIBE.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

PARA QUIEN IMPARTE LA SESIÓN

Esta hoja es material de apoyo para el aula. Si vas a imprimir la ficha para repartir, puedes dejarla fuera.

En el aula

Es la plataforma que menos conocen las familias y la que más conviene nombrar. Mucha gente ni sabe que existe. Una diapositiva explicando qué es la realidad virtual social cubre un hueco enorme.

Explica por qué la RV es distinta. No es un grado más de inmersión: cambia cómo lo procesa el cuerpo. Es la idea clave y se entiende rápido con un ejemplo: no es lo mismo que te insulten por escrito que que alguien se te plante delante.

Trabaja el derecho a irse. En RV, quitarse las gafas delante de un grupo se vive como un desplante. Practicarlo como algo legítimo es prevención concreta.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
¿Quién ha probado unas gafas de realidad virtual? ¿Y qué sentisteis la primera vez?	Casi todos los que lo han probado recuerdan la sensación física. A partir de ahí se entiende el resto solo.
Si alguien se te acerca mucho en la vida real, te apartas. ¿Y en realidad virtual?	Lleva al grupo a descubrir que las herramientas que tienen fuera no las tienen dentro.
Quitarse las gafas e irse, ¿es de cobardes o está bien?	Da permiso colectivo para una salida que socialmente cuesta mucho.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué normativa se apoya esto

Canarias

- El **Gobierno de Canarias aprobó el 30 de octubre de 2026 un nuevo decreto de convivencia escolar y bienestar**, que deroga el Decreto 114/2011. Presta atención expresa al acoso y al ciberacoso e incorpora la ciberconvivencia y el uso responsable de los entornos digitales. Crea el Observatorio Canario para la Convivencia Escolar y exige equipos de gestión de la convivencia y mediación en los centros.
- Los centros tienen **un año desde su entrada en vigor** para actualizar su Plan de Convivencia y sus normas de organización y funcionamiento. Mientras, **siguen vigentes los protocolos actuales** de acoso escolar, violencia de género, riesgo de suicidio y protección infantil.
- El protocolo que se activa es el **«Marco general de actuación ante un posible acoso escolar»** de la Consejería de Educación. Lo puede activar la víctima, su entorno o quien lo presencie, en el propio centro o por teléfono a través del servicio de prevención de la Consejería.

España

- **Ley Orgánica 8/2021** de protección integral a la infancia frente a la violencia: todo centro donde estudien menores debe tener una **persona coordinadora de bienestar y protección** (artículo 35).
- **Ley Orgánica 3/2018** de protección de datos, artículo 7: la edad mínima para que un menor consienta por sí mismo el tratamiento de sus datos es de **14 años**. Por eso varias plataformas admiten a los 13 a quien aquí todavía no puede.
- **Código Penal:** difundir imágenes íntimas de alguien sin su autorización es delito aunque se grabaran con su consentimiento (artículo 197.7); el hostigamiento insistente y reiterado es delito de acoso (artículo 172 ter). Con menores de dieciséis años hay dos delitos distintos: contactar por internet para **proponer un encuentro** de carácter sexual (artículo 183.1) y **embaucar para que envíe material sexual** o mostrarle imágenes pornográficas (artículo 183.2). El Tribunal Supremo, en su sentencia 28/2026 de 21 de enero, precisó que **pedir las fotos ya es delito consumado** aunque el menor no llegue a enviarlas.
- **En tramitación:** el Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, cuya tramitación aprobó el Congreso en septiembre de 2025, elevaría a **16 años** la edad mínima de registro en redes y **prohibiría a los menores el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa**. No está en vigor.

Clasificación por edades

PEGI clasifica con un mínimo de **16 años** cualquier juego con objetos aleatorios de pago, y con 18 si incluye contenido de tipo casino social. Se aplica a los juegos presentados desde **junio de 2026** y, desde **octubre de 2026**, también a juegos ya publicados: según el propio aviso de PEGI, a los **que se**

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

distribuyen solo en digital y estaban clasificados como PEGI 3, 7 o 12. Por eso hay juegos que han cambiado de clasificación sin que el juego haya cambiado.

Teléfonos

- **112** · emergencias, si hay riesgo inmediato
- **017** · INCIBE, ciberseguridad y ayuda en línea, gratuito
- **116 111** · línea de ayuda a la infancia, gratuito y 24 horas
- **024** · atención a la conducta suicida, gratuito y 24 horas
- **900 200 225** · atención al jugador, para problemas de juego

De dónde salen estos datos

Edad mínima de 13 años, con permiso parental requerido para usuarios de 13 a 17 que se concede marcando una casilla, sin verificación. Actualización de seguridad de VRChat anunciada el 24 de junio de 2026 y desplegada por fases, empezando por Reino Unido: sustitución de la verificación de edad por un sistema de comprobación («Age Assurance»), con ocultación automática y no desactivable del contenido adulto y sugerente para menores de 18 o cuentas sin comprobar. Datos de acoso en entornos de realidad virtual recogidos en estudios sobre menores y RV citados por organizaciones de seguridad infantil. Recomendaciones de descanso según los fabricantes de dispositivos. Consultado en octubre de 2026.

> **Revisado el 31 de octubre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/vrchat, donde está siempre al día. Las plataformas cambian sus ajustes con frecuencia: si encuentras algo que ya no coincide, avísanos en hola@ideamosjuntos.com y lo corregimos.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.