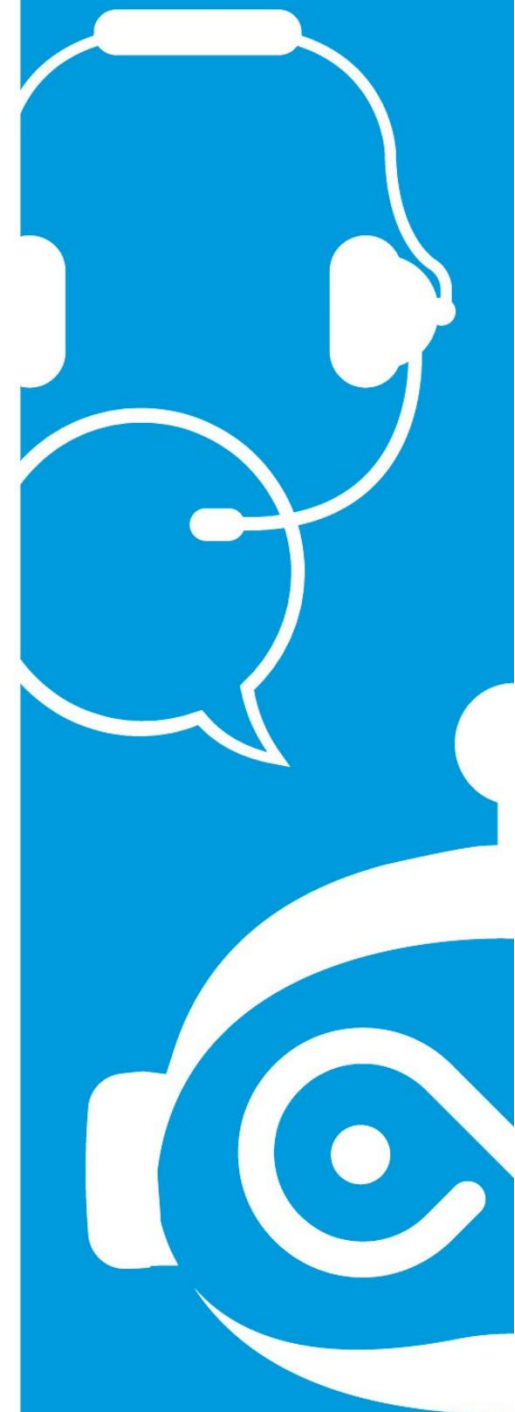




NUEVAS HERRAMIENTAS: AR (REALIDAD AUMENTADA) y VR (REALIDAD VIRTUAL)

¿Qué es?

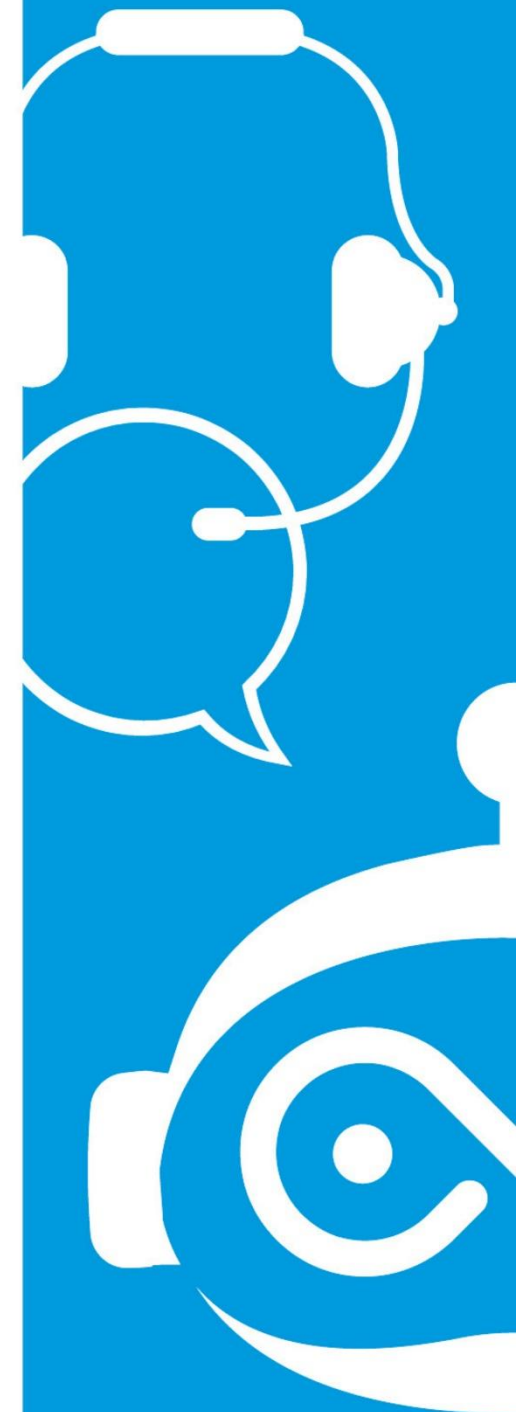
La realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) son **herramientas digitales** que se utilizan con mayor frecuencia para complementar la educación formal. AR proyecta imágenes y personajes virtuales a través de la cámara de un teléfono o un visor de video en el mundo físico. La realidad virtual lleva esta experiencia a otro nivel al producir una simulación completamente generada por computadora de un mundo alternativo.



¿Cómo puede afectar en la salud sexual y reproductiva de los jóvenes?

Como muchas herramientas digitales, los impactos de la RA y la RV varían según el propósito para el que se utilizan. Ha surgido una nueva investigación de que la realidad virtual podría ofrecer un medio ideal y ético para que quienes experimentan disfunción sexual (como aversión, disgusto o evitación sexual) superen sus inseguridades o traumas en un espacio virtual. Los hallazgos señalan que, dado que estas simulaciones pueden adaptarse a diferentes necesidades de los usuarios, incluso para contextos sexuales que serían difíciles de recrear en la vida real o en entornos de terapia, las personas están más dispuestas a enfrentar sus miedos o complejos relacionados con la intimidad utilizando estas herramientas que en el mundo real.

Además, la RA puede ser una vía para una educación más inmersiva en SSR, como se ve con el proyecto “The Nightstand”, que permite a los jóvenes LGBTQI+ experimentar escenas con diferentes historias relacionadas con sus primeros encuentros sexuales. Para los jóvenes que buscan la expresión adecuada y saludable de su SSR, el uso de métodos como este podría resultar revolucionario para mejorar la expresión sexual y la autoimagen sexual.



Apoyar la salud sexual y reproductiva de los jóvenes en la era digital: BUENAS PRÁCTICAS

Sin embargo, como estas herramientas aún están en su infancia, existe una mayor dificultad con respecto a la moderación de contenido en estos espacios, lo que ha resultado en flujos irrestrictos de contenido y comportamientos dañinos. Esto ha resultado en que los jóvenes estén expuestos a material sexualmente explícito o violento, que los adultos se les acerquen de manera inapropiada y que participen en conductas de riesgo, como buscar contenido ilegal o compartir imágenes personales íntimas.

La mayor parte de esta conducta ha tenido lugar en la plataforma Meta de Facebook, que vio casos de comportamiento depredador incluso durante su fase de prueba beta cuando se informaron incidentes de manoseo virtual. El acoso sexual en estas plataformas es más difícil de rastrear si los usuarios no registran todas sus interacciones, lo que disminuye la sensación de seguridad de los usuarios. Estos problemas se agravan aún más con los casos de acoso que pueden ocurrir fácilmente en estas plataformas cuando los datos de ubicación de los usuarios se ven comprometidos.



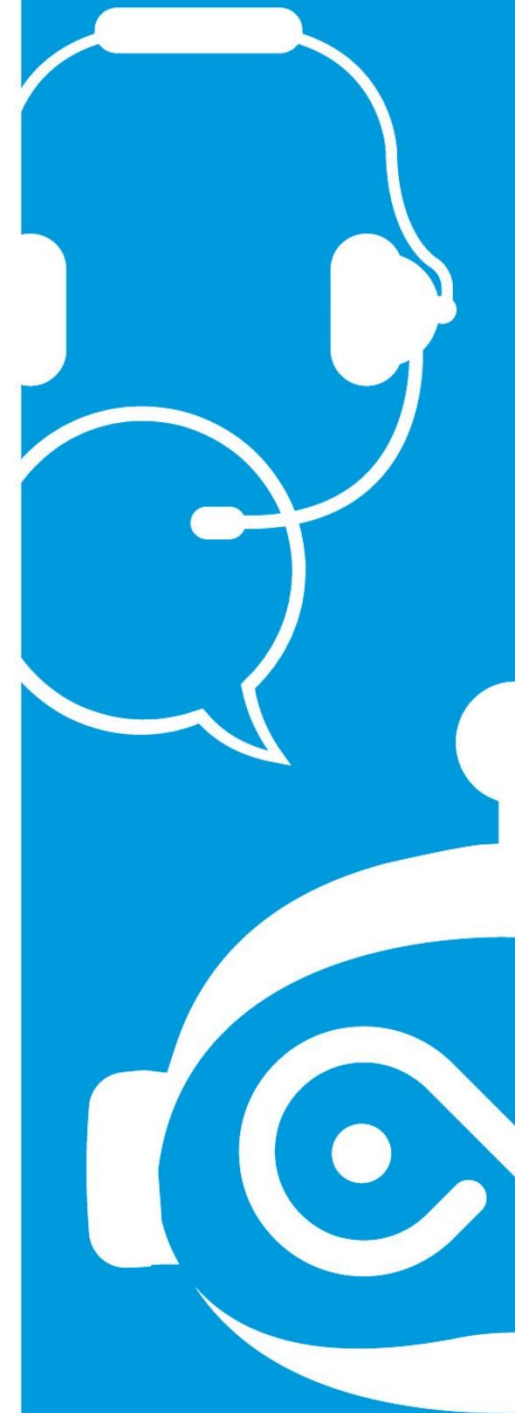
¿Cuáles son algunas maneras en que se puede apoyar a los jóvenes?

- Empodera a los jóvenes para abordar todos los casos de acoso (acoso, incitación al odio, invasiones de la privacidad, etc.) con las funciones de bloqueo y silencio integradas en estas plataformas. De manera relacionada, algunas de estas plataformas han agregado “zonas seguras” a las que los usuarios pueden retirarse en cualquier momento en que se sientan incómodos en sus interacciones con otros, lo que les permite desconectarse de manera segura.
- Disuade a los jóvenes de compartir información privada mientras usan estas herramientas (como desactivar los servicios de ubicación), para no revelar ninguna información de identificación personal.

Fenómenos/herramientas digitales relacionados:

Ver fichas:

- Nuevas herramientas: Inteligencia artificial
- Material de SSR en línea: Abriendo un diálogo entre padres y jóvenes
- Ciberacoso: acoso cibernético



Para saber más:

- arfected | AR filters and immersive experiences. “Web AR Sex Education - The Nightstand,” 2023. <https://arfected.com/portfolio/web-ar-sex-education-the-nightstand/>.
- Barrett, Emma, and Steve Pettifer. “Online Safety: Child Abuse and Exploitation in EXTended Reality.” Manchester Policy Articles, 2022. <https://blog.policy.manchester.ac.uk/posts/2022/06/online-safety-child-abuse-and-exploitation-in-extended-reality/>.
- Lafortune, David, Valerie A. Lapointe, and Éliane Dussault. “Virtual Reality Could Help Treat Sexual Aversion and Other Sex-Related Disorders.” The Conversation, October 14, 2021. <http://theconversation.com/virtual-reality-could-help-treat-sexual-aversion-and-other-sex-related-disorders-168171>.
- Londoño, Juan. “User Safety in AR/VR: Protecting Adults.” Information Technology and Innovation Foundation, 2023. <https://itif.org/publications/2023/01/17/user-safety-in-ar-vr-protecting-adults/>.
- Tulane School of Professional Advancement. “What’s the Difference Between AR and VR?,” 2020. <https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>.

