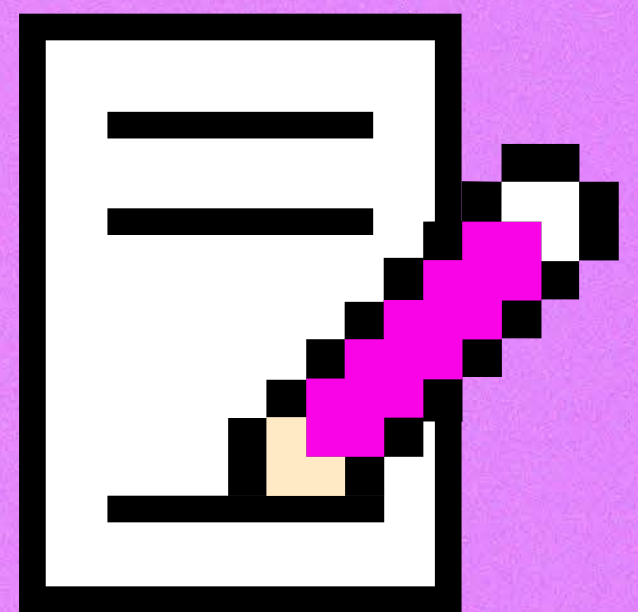
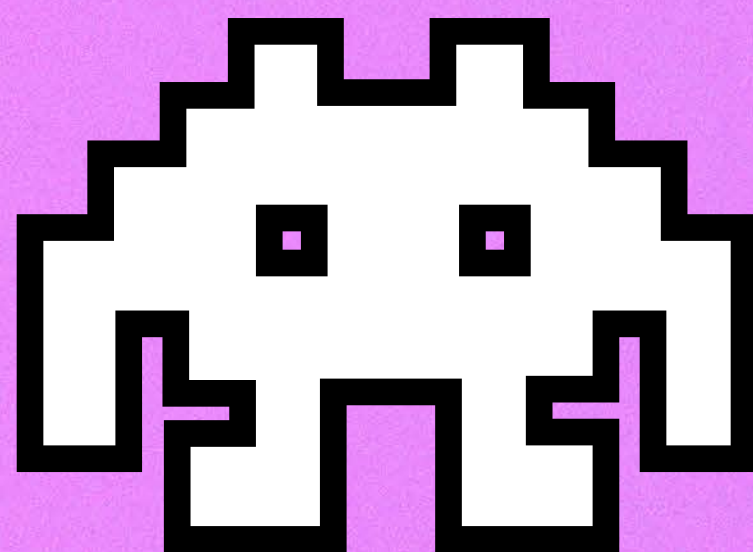
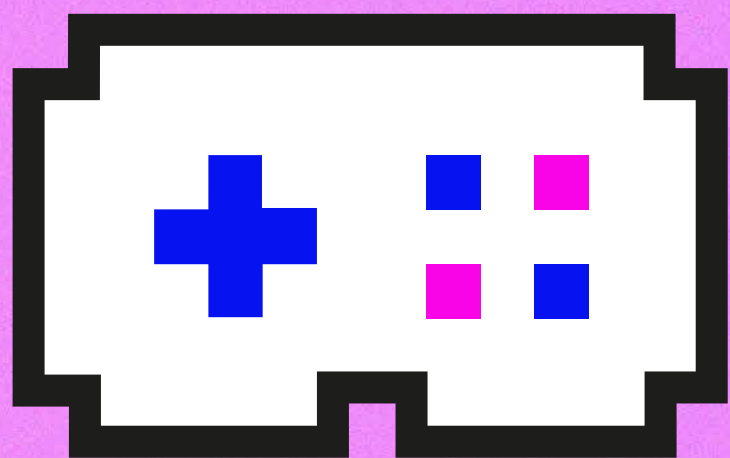


POR X O POR Y

# Por los derechos digitales en los videojuegos



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,  
CONSUMO Y AGENDA 2030



# POA X O POA Y

habrás caído en lo que se conocen como los “**patrones oscuros**” de los videojuegos.

Son diseños manipulativos que hacen que las personas consumidoras tomen decisiones perjudiciales o menos ventajosas para ellos y que de otra forma no tomarían.

Estas son algunas técnicas:

Exhortación directa a los niños y niñas

Creación artificial de sensación de escasez

Influencers de videojuegos

Publicidad encubierta

Shaming





## Creación artificial de sensación de escasez

Por su naturaleza, los objetos virtuales no son escasos, pero generan esa sensación para promover su compra

## Exhortación directa a los niños y niñas

Prácticas comerciales dirigidas específicamente a niños y niñas que les incitan a comprar contenidos del juego

## Publicidad encubierta

Se muestran productos como parte del juego para promocionarlos

## Shaming

Muestra de lo que el y la jugadora podría haber tenido si hubiese realizado alguna compra en el videojuego

## Influencers de videojuegos

Tienen un gran impacto en los jugadores y jugadoras

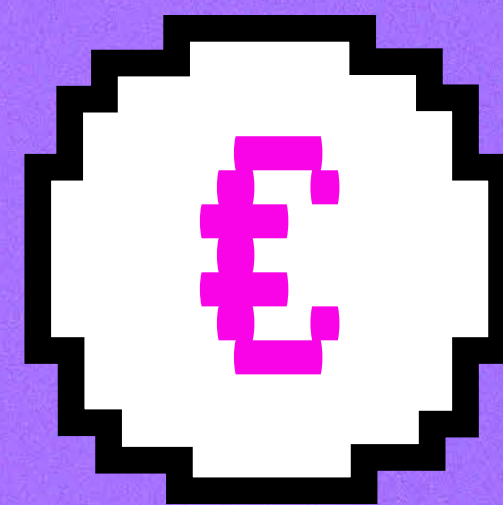
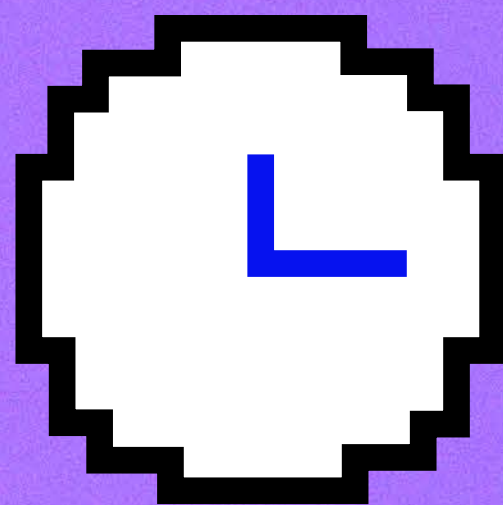
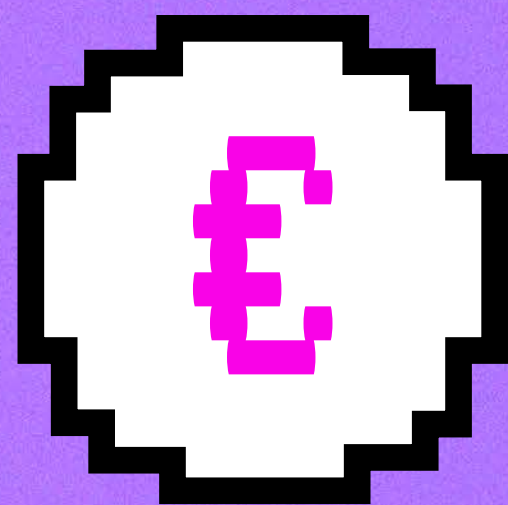




# POR X O POR Y

deberías tener en cuenta el **precio real** de las compras virtuales de los videojuegos:

- Por el **precio económico**, porque la correspondencia entre las compras virtuales y el dinero real no siempre es sencilla de calcular.
- Y por el **precio social**, porque es con el tiempo de la persona jugadora como se consiguen también las compras virtuales.



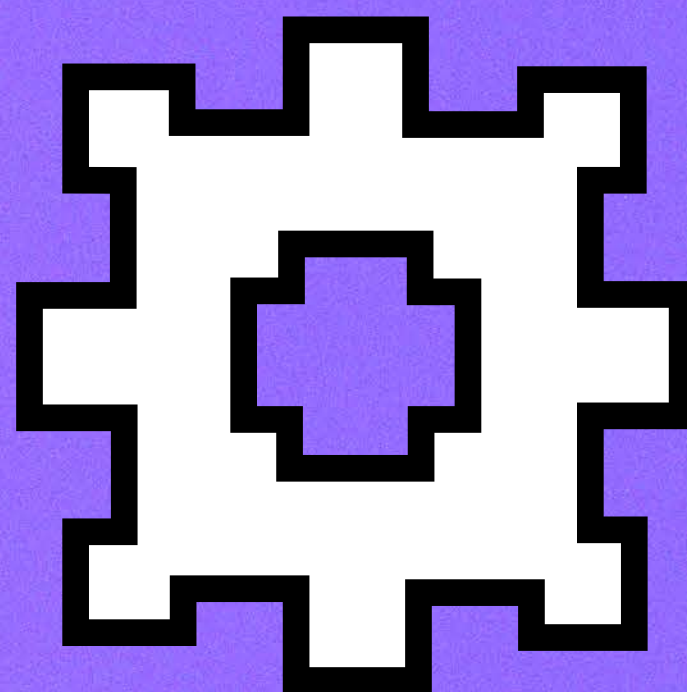


# POR X O POR Y

deberías activar el **control parental** en los videojuegos para proteger a los niños y niñas de prácticas perjudiciales.

En la mayoría de juegos, esta herramienta no viene activada por defecto.

Elige un juego adecuado para su edad



Establece los parámetros del control parental

Acompáñales en su tiempo de juego





# ¿Qué parámetros se pueden establecer?

## Gestión del tiempo de juego

Se pueden establecer diferencias entre los festivos y los lectivos

## Control del gasto económico

Se pueden establecer máximos mensuales o diarios

## Comunicación con terceras personas

Se pueden restringir por completo las comunicaciones o que sólo puedan ser con personas determinadas





Edita:

© Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030  
Secretaría General Técnica

NIPO: 233-24-043-7

Fecha de edición: julio 2024

<https://cpage.mpr.gob.es/>



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,  
CONSUMO Y AGENDA 2030