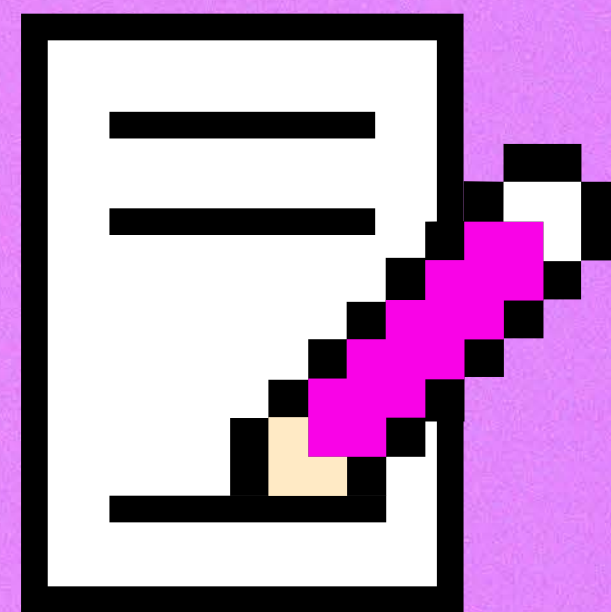
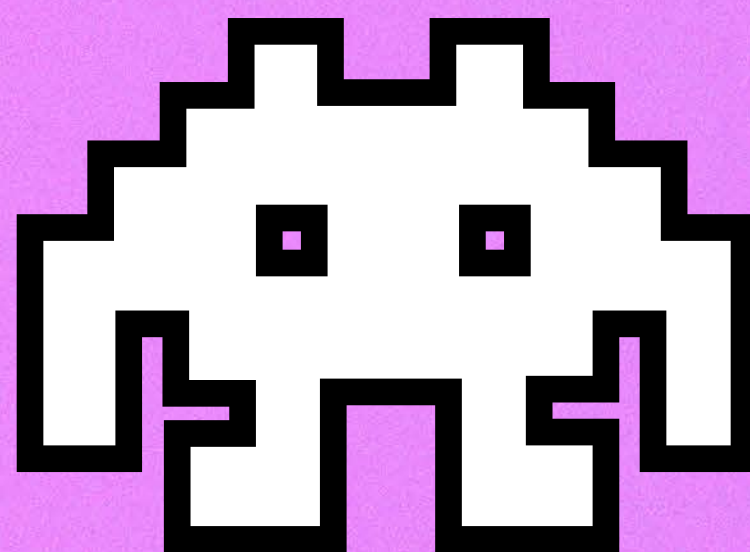
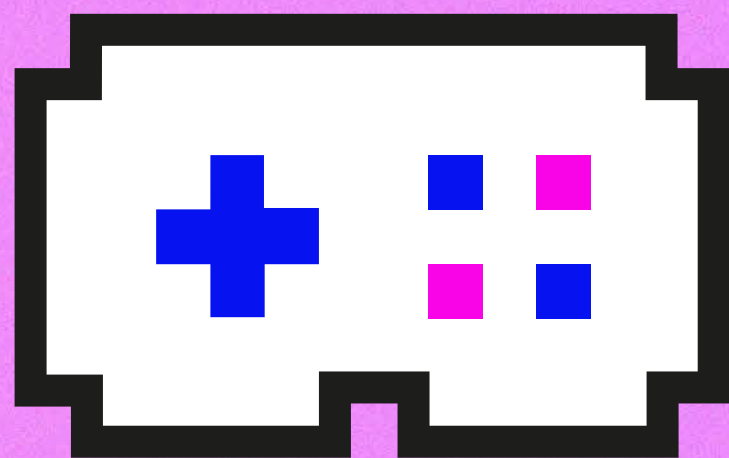


POR X O POR Y

Por los derechos digitales en los videojuegos



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030



Instituto de Consumo
de Extremadura

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



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030



Instituto de Consumo
de Extremadura

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



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030

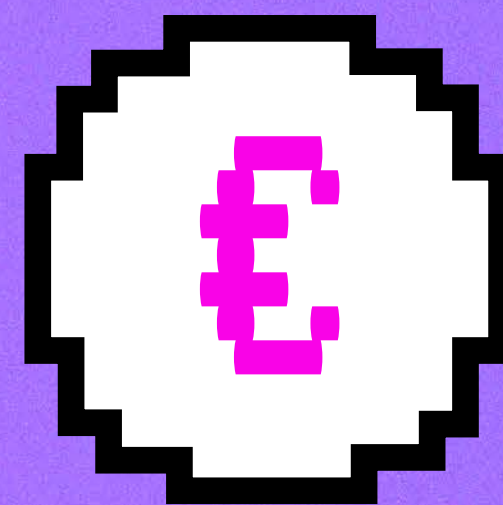
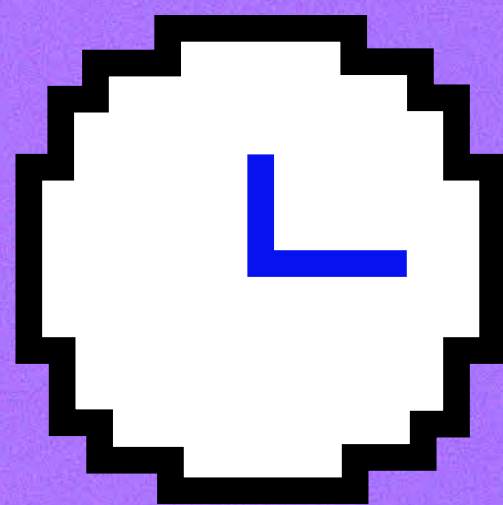
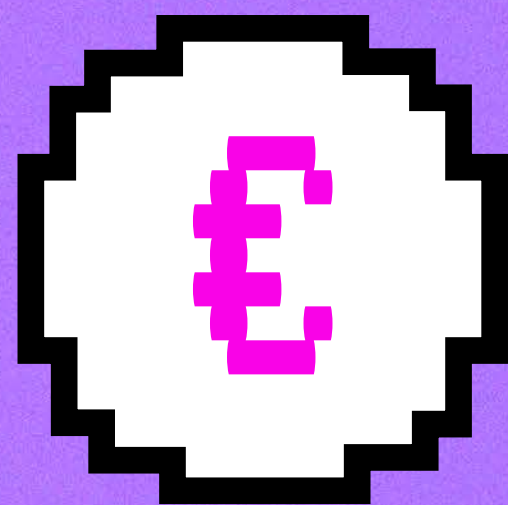


Instituto de Consumo
de Extremadura

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.



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030



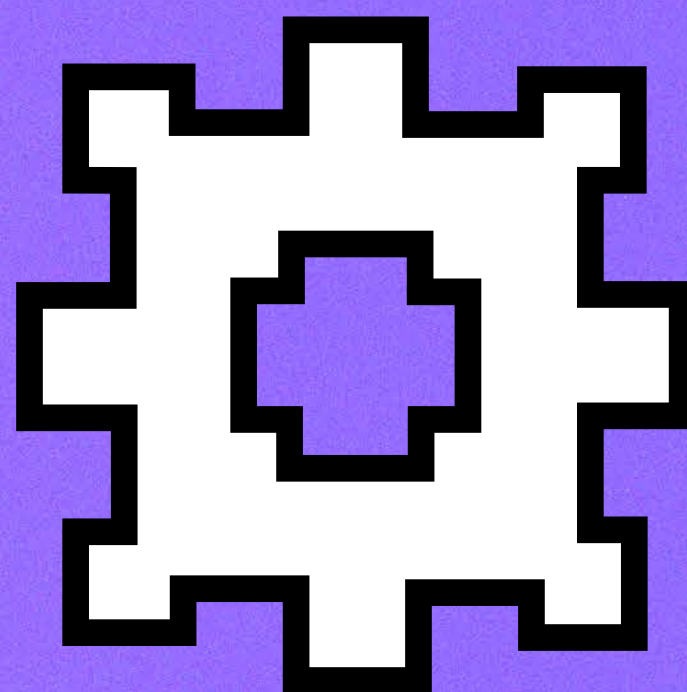
Instituto de Consumo
de Extremadura

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

Acompañales en su tiempo de juego



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030



Instituto de Consumo
de Extremadura

¿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: 233-24-002-4

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



MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES,
CONSUMO Y AGENDA 2030



Instituto de Consumo
de Extremadura