

MICROTRANSACCIONES Y OTROS RETOS EN LOS VIDEOJUEGOS

EU ES

INFORMACIÓN Y OPCIONES PARA EL CONTROL PARENTAL



Desarrolla



Patrocinan

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

OSASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SALUD



Autoría: Jorge Flores, Nerea Viejo, Rubén Domínguez (PantallasAmigas)

Diseño gráfico: Alfredo Requejo

Obra realizada con el patrocinio del Departamento de Salud y el Departamento de Seguridad de Gobierno Vasco

ISBN: 978-84-19247-95-7

www.videojuegosenfamilia.com/control-microtransacciones-videojuegos

AVISO: La información contenida en este documento es de carácter orientativo, divulgativo y generalista. Por ello, puede no ser exacta, fiel o actualizada por lo que es responsabilidad exclusiva de los lectores el uso o aplicación de la misma. El carácter complejo, variable y en ocasiones impreciso de la información utilizada como fuente para la elaboración de este documento obliga a que sea utilizada exclusivamente como orientativa y con todas las reservas debidas.

©2023 PantallasAmigas

05 | PRESENTACIÓN

07 | ASPECTOS GENERALES DEL CONTROL PARENTAL EN VIDEOJUEGOS

Control parental: qué, por qué y para qué

Código PEGI. Clasificación por edades y contenidos

Código ESRB. Edad, contenidos e interacciones

Principales características del control parental en videojuegos

Plataformas digitales de distribución de videojuegos.

Control parental en videojuegos, un sistema con capas

Importancia y beneficios del control parental específico en los videojuegos

25 | CONTROL PARENTAL EN VIDEOJUEGOS SEGÚN DISPOSITIVO Y PLATAFORMA

Control parental en PC Windows: Microsoft Family Safety

Control parental en móviles y tablets

- Android: Google Family Link
- iOS: Tiempo de Uso

Control parental en videoconsolas

- PlayStation 4 y PlayStation 5
- Xbox One y Xbox Series X|S
- Nintendo Switch

Control parental en plataformas/tiendas de videojuegos

- STEAM
- Epic Games
- EA App
- Battle.net

35 | CONTROL PARENTAL EN 16 VIDEOJUEGOS

Apex Legends

Call of Duty (Warzone 2.0)

Clash of Clans

Clash Royale

Coin Master

CS2 (Counter-Strike 2)

Dota 2

FC 24 (EA Sports FC 24)

Fortnite

Genshin Impact

GTA V (Grand Theft Auto V)

Hearthstone

LoL (League of Legends)

Minecraft

PUBG: Battlegrounds

Valorant

53 | OTROS RECURSOS DE INTERÉS / ANEXOS

Tabla 1: Disponibilidad según dispositivo/plataforma y otras características

Tabla 2: PEGI, interacciones ESRB y funcionalidades sensibles a la supervisión parental

Tabla 3: Opciones de control parental según dispositivo/plataforma



Presentación

El mundo de los videojuegos ha cambiado de forma vertiginosa. Además de llegar cada vez a un abanico generacional más amplio, ha evolucionado con celeridad en sus propuestas siendo uno de los sectores digitales más dinámicos. A la cada vez mayor calidad técnica de los títulos, acompañada con unos dispositivos más eficientes y un mayor ancho de banda, hay que añadir tanto su creciente componente social como la evolución en sus modelos de negocio y monetización.

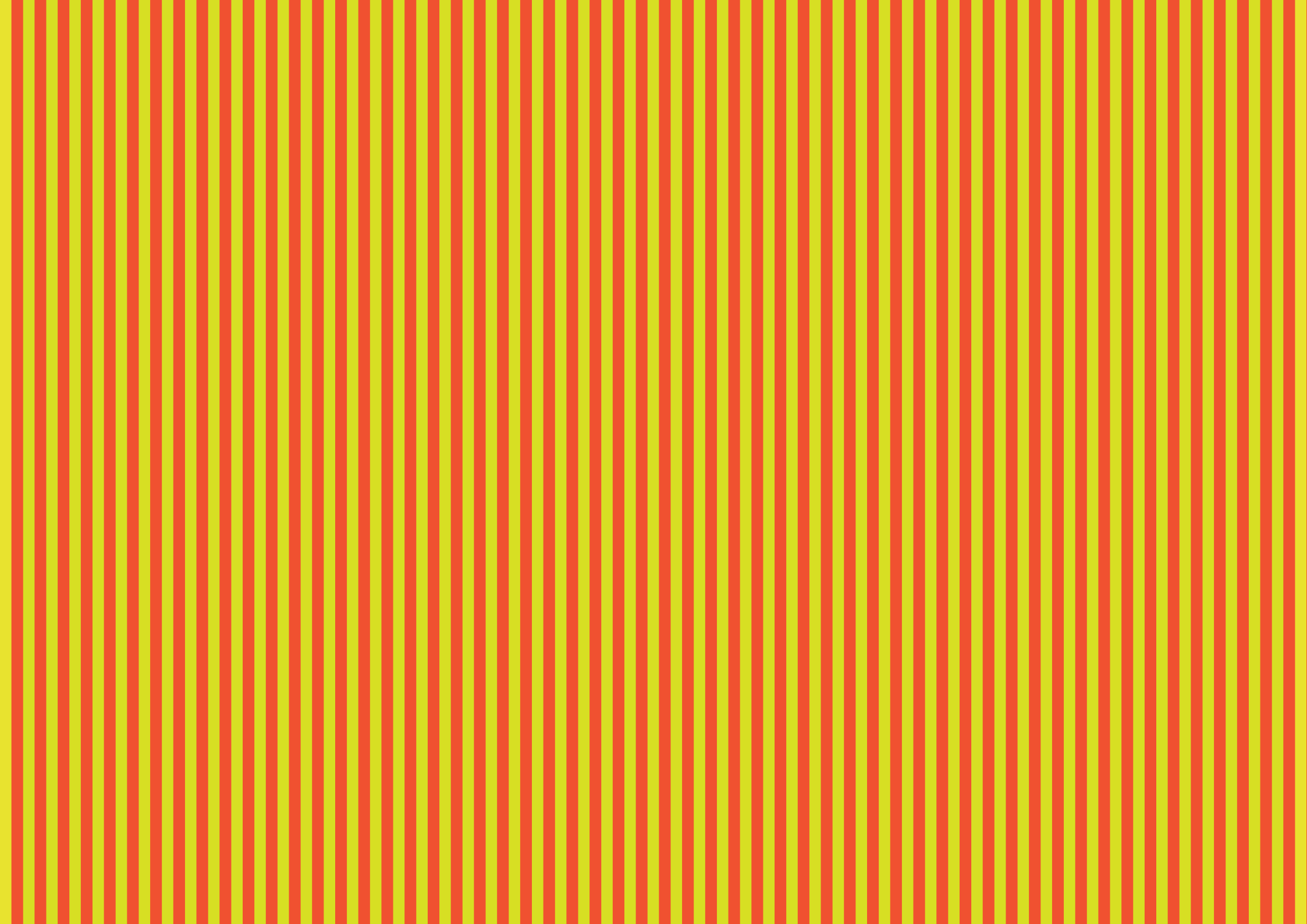
Este dinamismo nos aporta nuevas oportunidades (ocio, aprendizaje, diversión, cultura, socialización...) y también retos renovados (contenidos inadecuados, contacto con personas nocivas, uso abusivo, compras...). En consecuencia, la gestión del control parental, como parte de la labor de mediación, se hace más necesaria y quizás más compleja.

¿Cómo usar esta guía?

En la primera parte se ponen las bases sobre los aspectos destacables a ser considerados a la hora de abordar la gestión del control parental en los videojuegos. En la segunda, se detallan elementos y herramientas concretas que pueden ser utilizadas en cada caso en función del entorno y la solución tecnológica de que se disponga. Finalmente se analizan 16 títulos concretos, seleccionados por su especial significación, detallando las funciones específicas

de control parental que pueden incorporar por sí mismos. Especial utilidad tienen las tres tablas que aparecen al final de la guía en forma de anexo que, además de servir de resumen y esquema, aportan datos precisos que han sido apuntados de manera general a lo largo de todos los capítulos.

de control parental que pueden incorporar por sí mismos. Especial utilidad tienen las tres tablas que aparecen al final de la guía en forma de anexo que, además de servir de resumen y esquema, aportan datos precisos que han sido apuntados de manera general a lo largo de todos los capítulos.



A young boy is shown from the chest up, looking down at a smartphone he is holding with both hands. The image is heavily overlaid with a semi-transparent red color. A white vertical line is positioned to the left of the text. The text is in a bold, yellow, sans-serif font.

**ASPECTOS
GENERALES
DEL CONTROL
PARENTAL EN
VIDEOJUEGOS**

Control parental: qué, por qué y para qué

El concepto de control parental parecía claro durante un tiempo, cuando tenía un uso muy especializado que se reducía prácticamente al filtrado de contenidos y páginas web. Sin embargo, este concepto tan específico se fue difuminando por tres razones principales:

- la diversidad y complejidad que requería de aquello que trataba de controlar y, en especial, el mundo de los videojuegos,
- la asunción e incorporación de funciones de control parental por software (un ejemplo claro el de “los antivirus”) o plataformas no especializadas,
- y la confluencia con otros conceptos como mediación parental, bienestar digital y equilibrio digital.

En muchas ocasiones, cuando se habla del uso de Internet, móviles, redes sociales y videojuegos por parte de menores se confunden los conceptos de mediación parental y control parental. Para dejar clara la diferencia y sintetizando mucho, podríamos decir que el establecimiento de medidas de control parental (lo que se traduce en activar una o varias opciones software de control parental) es una parte de la mediación parental. La mediación parental tiene que ver con el conjunto de estrategias y medidas adoptadas por padres, madres o tutores legales para procurar un uso adecuado y sin riesgos de estas tecnologías digitales conectadas. Podemos decir que todo control parental puede ser incluido como mediación parental, pero no que toda acción de mediación parental suponga el establecimiento de alguna forma de control parental. El control parental se reduce al uso de software específico o a la configuración de funcionalidades que tienen como resultado alguna de estas tres acciones: impedir, adaptar o adecuar y supervisar.

Como es de suponer, todas estas acciones tienen que ver con decisiones adoptadas en la labor de mediación por lo que podemos decir que el software de control parental es una ayuda para tratar de garantizar que las decisiones adoptadas se cumplen.

También podemos hacer una lectura de estas acciones (acotar, adaptar y supervisar) en clave de bienestar digital en tanto que éste debe ser un objetivo fundamental de la mediación.

Como ejemplo en el ámbito de los videojuegos podemos poner algunas opciones de control parental:

- **Evitar que se conecte a una plataforma.** Por ejemplo, en dispositivos móviles o tablets con sistemas Android, mediante la aplicación “Google Family Link” se puede controlar el acceso a ciertas aplicaciones o juegos, así como restringir descargas y compras desde la tienda Google Play. De esta manera se previene que los menores accedan a contenidos no apropiados o realicen compras no autorizadas.
- **Establecer un límite al gasto de dinero mensual.** En la PlayStation 5, por ejemplo, los padres tienen la posibilidad de controlar las compras realizadas con el monedero de la familia y limitar los gastos mensuales, evitando así compras no autorizadas o excesivas en juegos o contenidos adicionales.
- **Recibir un informe sobre horas de juego.** La plataforma EA App puede servir de ejemplo en este caso ya que envía informes de actividad semanalmente vía correo electrónico, proporcionando una visión general de cómo se están utilizando los diferentes videojuegos.



CÓDIGO PEGI

Clasificación por edades y contenidos

El Sistema PEGI (Pan European Game Information) es un mecanismo de iniciativa privada creado por la industria del videojuego (autorregulación) con la finalidad de dotar a sus productos de un indicador orientativo sobre la edad mínima adecuada para su consumo y sobre el tipo de contenidos delicados que pueden encontrarse. Además del Sistema PEGI existe el sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board) que se usa principalmente para Estados Unidos.

El código PEGI está asociado a productos concretos y puede servir para orientar la toma de decisiones de compra y uso. Sin embargo, es necesario advertir que no todos los videojuegos tienen código PEGI y que no siempre este código corresponde exactamente con la última actualización del juego.

El código PEGI se concreta en la calificación de edad mínima recomendable y en descriptores de contenidos.

Etiquetas de edad

Indican la edad mínima de uso recomendable en términos de protección del menor y no tiene que ver con la dificultad o habilidades necesarias para superar el mismo.



PEGI 3 (Apto para todo público)

El contenido de los juegos con una clasificación PEGI 3 se considera adecuado para todos los grupos de edad. El juego no debe contener sonidos o imágenes que puedan asustar a los niños pequeños. Una forma muy leve de violencia (en un contexto cómico o en un entorno infantil) es aceptable. No se debe escuchar un lenguaje soez.



PEGI 7 (Apto para mayores de 7 años)

El contenido del juego con escenas o sonidos que pueden atemorizar a los niños más pequeños debería incluirse en esta categoría. Las formas muy suaves de violencia (violencia implícita, no detallada o no realista) son aceptables para un juego con una clasificación PEGI 7.



PEGI 12 (Apto para mayores de 12 años)

Los videojuegos que muestran violencia de una naturaleza un poco más gráfica hacia los personajes de fantasía o violencia no realista hacia los personajes humanos entrarían en esta categoría de edad. Puede haber insinuaciones sexuales o posturas sexuales, mientras que cualquier lenguaje soez en esta categoría debe ser leve.



PEGI 16 (Apto para mayores de 16 años)

Esta clasificación se aplica una vez que la descripción de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel semejante al que se esperaría en la vida real. El uso de lenguaje incorrecto en los juegos con calificación PEGI 16 puede ser más extremo, mientras que el uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales también pueden estar presentes.



PEGI 18 (Solamente adultos)

La clasificación de adultos se aplica cuando la violencia alcanza un nivel tal que se convierte en una representación de violencia brutal, asesinato sin motivo aparente o violencia hacia personajes indefensos. La glamurización del uso de drogas ilegales y la actividad sexual explícita también deben incluirse en esta categoría de edad.

Descriptores de contenido



El juego contiene representaciones de violencia. En juegos clasificados como PEGI 7, solo puede tratarse de violencia no realista o no detallada. Los juegos clasificados como PEGI 12 pueden incluir violencia en un entorno de fantasía o violencia no realista hacia personajes similares a los humanos, mientras que los juegos clasificados como PEGI 16 o 18 tienen una violencia cada vez más realista.



El juego contiene lenguaje soez. Este descriptor se puede encontrar en juegos con PEGI 12 (palabrotas leves), PEGI 16 (por ejemplo, insultos sexuales o blasfemia) o clasificación PEGI 18 (por ejemplo, insultos sexuales o blasfemia).



Este descriptor puede aparecer como «Miedo» en juegos con un PEGI 7 si contiene imágenes o sonidos que pueden asustar o atemorizar a niños pequeños, o como «Terror» en juegos con una clasificación superior que contienen secuencias de terror moderadas (PEGI 12) o intensas y constantes (PEGI 16) o imágenes perturbadoras (que no necesariamente incluyen contenido violento).



El juego contiene elementos que fomentan o enseñan juegos de azar. Estas simulaciones de juego se refieren a juegos de azar que normalmente se llevan a cabo en casinos o salas de juego. Algunos títulos más antiguos se pueden encontrar con PEGI 12 o PEGI 16, pero PEGI cambió los criterios para esta clasificación en 2020, lo que hace que los juegos con este tipo de contenido siempre tengan PEGI 18.



Este descriptor de contenido puede ir junto a una clasificación PEGI 12 si el juego incluye posturas o insinuaciones sexuales, una clasificación PEGI 16 si hay desnudos eróticos o relaciones sexuales sin genitales visibles o una clasificación PEGI 18 si hay actividad sexual explícita en el juego. Las representaciones de desnudos en un contenido no sexual no requieren una clasificación de edad específica, y este descriptor no sería necesario.



El juego se refiere o describe el uso de drogas ilegales, alcohol o tabaco. Los juegos con este descriptor de contenido siempre son PEGI 16 o PEGI 18.



El juego contiene representaciones de estereotipos étnicos, religiosos, nacionalistas u otros que pueden alentar el odio. Este contenido siempre está restringido a una clasificación PEGI 18 (y es probable que infrinja las leyes penales nacionales).



El juego ofrece la opción de comprar bienes o servicios digitales con moneda del mundo real. Dichas compras incluyen contenido adicional (niveles de bonificación, atuendos, artículos sorpresa, música), pero también actualizaciones (por ejemplo, para deshabilitar anuncios), suscripciones, monedas virtuales y otras formas de monedas del juego.

Fuente www.pegi.info

El descriptor, a veces, va acompañado de un aviso adicional si las compras en el juego incluyen elementos aleatorios (como cajas de botín o paquetes de cartas). Los artículos pagados al azar comprenden todas las ofertas del juego en las que los jugadores no saben exactamente lo que obtienen antes de la compra. Se pueden comprar directamente con dinero real y/o cambiar por una moneda virtual del juego. Dependiendo del juego, estos elementos pueden ser puramente cosméticos o pueden tener un valor funcional. El aviso siempre se muestra debajo o cerca de la etiqueta de edad y los descriptores de contenido. Así, por ejemplo, un título puede tener estos códigos PEGI.



Compras dentro del juego (Incluye artículos aleatorios)



Compras dentro del juego (Incluye artículos aleatorios)

CÓDIGO ESRB

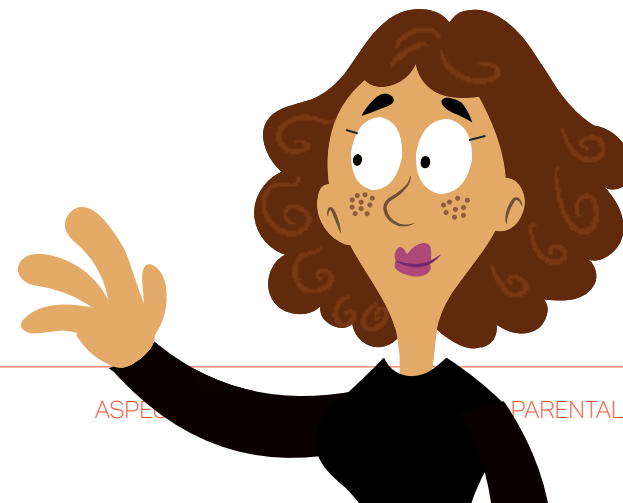
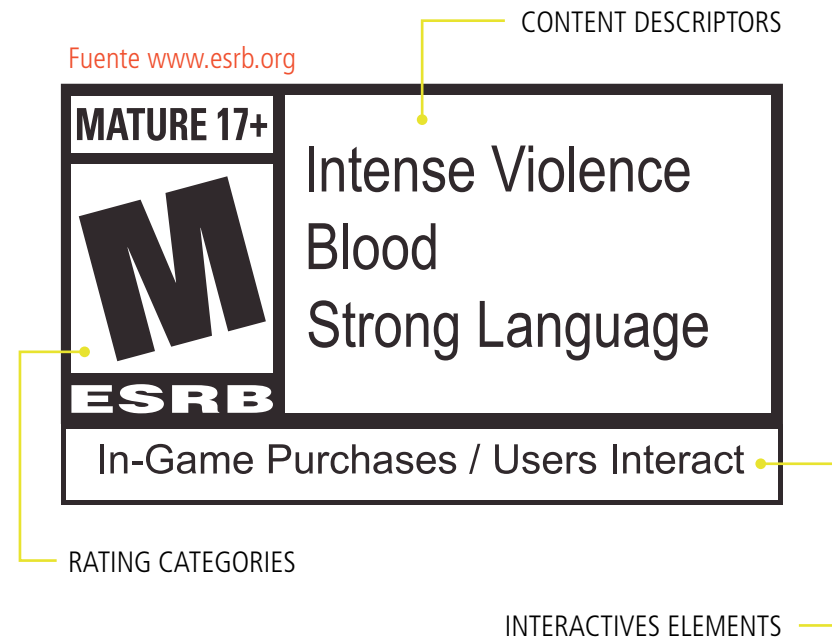
Edad, contenidos e interacciones

Establecido en 1994, el ESRB, Entertainment Software Rating Board, es el organismo encargado de clasificar los contenidos de los videojuegos en función de su idoneidad para distintos grupos de edad. Esta clasificación no solo ayuda a informar a los consumidores sobre el tipo de contenido que pueden esperar en un juego, sino que también sirve como una guía crucial para tomar decisiones informadas sobre los videojuegos que los menores pueden jugar.



Podemos decir en términos generales que así como el código **PEGI** es el estándar en **Europa**, el **ESRB** actúa como referencia en **Estados Unidos y Canadá**. En consecuencia, un determinado videojuego puede tener tanto una calificación PEGI como etiquetas ERSB. Se trata, no obstante, de sistemas diferentes e independientes, no es solamente una cuestión geográfica. Pueden analizar el mismo videojuego desde distintas perspectivas o incluso, aunque parezca contradictorio, aportar un resultado diferente para un mismo atributo analizado como, por ejemplo, la edad mínima recomendable. Es por esta razón que, en el marco de esta guía, nos parece interesante incluir algunos de los datos que ESRB ha aportado sobre los videojuegos analizados, una vez entendido este sistema de calificación y su complementariedad con PEGI.

Las clasificaciones del ESRB aportan tres categorías principales: calificación de edad, descriptores de contenido y elementos interactivos. A continuación, se ofrece un desglose detallado de cada una.



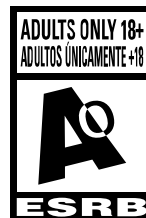
Clasificaciones de Edad

Indican la idoneidad de un juego o aplicación basándose en su contenido



TODOS

El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que tenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



ADULTOS ÚNICAMENTE +18

El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.



TODOS +10

El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que tenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



AÚN SIN CALIFICAR

No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una calificación de ESRB y debe ser sustituida por una calificación de juego una vez que se haya asignado.



ADOLESCENTES

El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



AÚN SIN CALIFICAR. Probable Maduro +17

Aún no tiene asignada calificación final de ESRB, pero se prevé que sea Maduro +17. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una calificación de ESRB y debe ser sustituida por una calificación de juego una vez que se haya asignado.



MADURO +17

El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Fuente www.esrb.org



Descriptores de Contenido

Las clasificaciones de contenido del ESRB proporcionan información específica sobre el contenido del juego que ha influido en la clasificación de edad y/o pueden resultar de interés o preocupación:

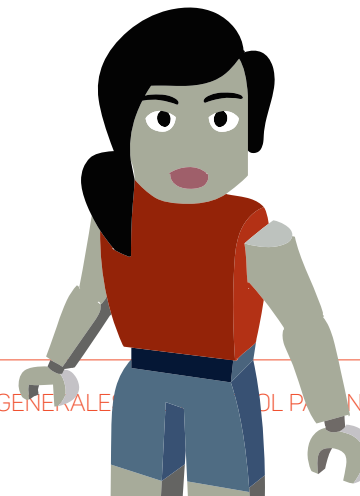
- **Violencia:** Indica la presencia de comportamientos agresivos, desde violencia de fantasía hasta violencia realista con gráficos detallados. La intensidad y el realismo de la violencia pueden variar significativamente entre juegos.
- **Contenido Sexual:** Varía desde sugerencias leves hasta representaciones explícitas de actos sexuales. Este descriptor alerta a los usuarios sobre la presencia de contenido sexual que puede ser inapropiado para menores.
- **Lenguaje:** Incluye el uso de lenguaje soez, desde términos leves hasta vulgaridades fuertes. Este descriptor advierte sobre la presencia de palabras o diálogos que pueden ser considerados ofensivos o inapropiados.
- **Sustancias:** Muestra el consumo de sustancias ilegales, alcohol y tabaco. Este contenido puede incluir la representación del uso de estas sustancias sin consecuencias negativas.
- **Juegos de Azar:** Incluye juegos que simulan apuestas con dinero real o virtual. Este descriptor señala juegos que contienen elementos de apuestas que imitan las experiencias de juego de azar.
- **Desnudez:** Alerta sobre la presencia de representaciones gráficas de desnudez. Este descriptor se aplica a juegos que incluyen desnudez parcial o total de personajes.
- **Humor:** Indica la presencia de humor, que puede incluir chistes o situaciones que se basan en comedia, a menudo de naturaleza cruda o sexual. Este descriptor señala contenido que puede ser inapropiado o que está diseñado para provocar risa a través de medios que algunos pueden considerar ofensivos.
- **Sangre/Gore:** Señala la representación gráfica de sangre y desmembramiento. Este descriptor advierte sobre escenas que pueden contener una cantidad considerable de violencia gráfica, incluyendo detalles visuales explícitos de sangre y heridas.

Estos descriptores ayudan a los consumidores a entender el tipo de contenido interactivo o de otro tipo que pueden encontrar en un juego, más allá de la clasificación de edad.

Elementos interactivos

Los elementos interactivos destacan las características interactivas y en línea que pueden ser de interés o de importancia, pero que no influyen en la asignación de la clasificación de un producto. Esto incluye la capacidad de los usuarios de interactuar con los demás, el uso compartido de la ubicación de los usuarios con otros, si se ofrecen compras de productos digitales o servicios, y/o si se proporciona acceso ilimitado a Internet.

- **Compras Dentro del Juego:** Contiene ofertas en el juego para comprar productos digitales o promocionales con dinero real, incluidos, entre otros, niveles de bonificación, personalizaciones de la apariencia de los personajes (skins), música, monedas virtuales y otras formas de moneda dentro del juego, suscripciones, pases de temporada y mejoras (por ejemplo, para desactivar anuncios)
- **Compras Dentro del Juego (Incluye artículos aleatorios):** Contiene ofertas dentro del juego para comprar productos digitales o promocionales con monedas del mundo real (o monedas virtuales u otros tipos de moneda dentro del juego que se pueden adquirir con monedas reales) en aquellos casos en que el jugador no sabe, antes de la compra, los productos digitales o promocionales que recibirá (por ejemplo, cajas de recompensas, botín o "loot boxes", paquetes de objetos o premios misteriosos)
- **Interacción de Usuarios:** Indica una posible exposición a contenido sin filtro y sin censura generado por usuarios, incluyendo comunicaciones y medios compartidos de usuario a usuario a través de medios y redes sociales
- **Ubicación Compartida:** Incluye la capacidad del juego para mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.
- **Internet sin Límites:** Proporciona acceso sin restricciones a internet, lo que podría incluir navegador y motor de búsqueda, permitiendo una exploración libre de la web.



Principales características del control parental en videojuegos

Gestión de cuentas familiares

La gestión de cuentas familiares es una característica esencial y poderosa del control parental en videojuegos, y en muchas ocasiones su base. Esta función permite a padres y madres crear y administrar cuentas de personas menores de edad dentro de una misma plataforma de juego, en algunos casos incluso en varias, como en el caso de Microsoft. Esto implica que, en lugar de compartir una cuenta con acceso completo a todos los juegos y funciones, cada persona menor de edad puede tener su propia cuenta con configuraciones y restricciones personalizadas.

Una de las ventajas más importantes de la gestión de cuentas familiares es que permite a las personas adultas establecer un entorno de juego seguro y apropiado para cada menor. Por ejemplo, se pueden ajustar las restricciones de contenido para asegurarse de que los juegos disponibles sean apropiados para la edad y madurez del jugador o configurar límites de tiempo de juego para fomentar un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades.

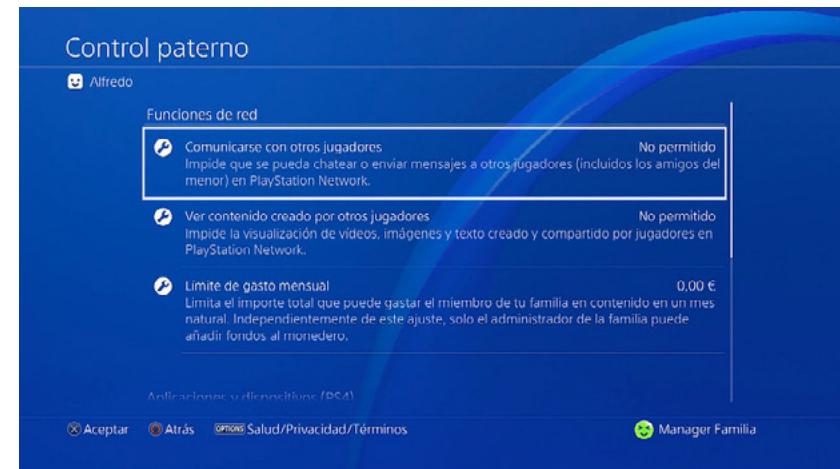
Otra ventaja de la gestión de cuentas familiares es que proporciona a padres y madres una mayor visibilidad de la actividad de juego de sus hijos e hijas. Esto incluye la posibilidad de ver qué juegos están jugando, cuánto tiempo pasan jugando y con quién interactúan. Puede ser una herramienta valiosa para ayudar a comprender mejor los hábitos de juego de los hijos e hijas y a dialogar con ellos sobre su comportamiento en el mundo digital.

Gestión de la privacidad y comunicaciones

La gestión de la privacidad y comunicaciones es una función crucial del control parental en videojuegos, diseñada para proteger la privacidad y seguridad de los menores de edad. Esta característica ofrece a padres y madres un control detallado sobre qué información personal puede ser compartida y quién puede comunicarse con sus hijos e hijas en el entorno de los videojuegos online.

El primer aspecto a considerar es la información personal. Algunas plataformas de videojuegos permiten compartir detalles como el nombre, la ubicación o la foto de perfil. Los adultos pueden configurar estas opciones de privacidad para limitar la información personal visible para otras personas. Esto es fundamental para proteger la identidad de las personas menores de edad y prevenir que sean objeto de grooming, de acoso o de otro tipo de comportamientos inapropiados.

Otro aspecto fundamental son las comunicaciones. Muchos videojuegos tienen características sociales integradas como chats de voz y texto, o la posibilidad de enviar y recibir solicitudes de amistad. Es posible configurar estas opciones para controlar quiénes pueden comunicarse con los y las menores. Por ejemplo, pueden optar por permitir sólo las comunicaciones con amistades preaprobadas o bloquear completamente los chats en juegos específicos. Esto es fundamental para prevenir el ciberacoso y proteger a menores de edad de interacciones inapropiadas.



Fuente: www.pantallasamigas.net

Bloqueo y reporte de usuarias/os

El bloqueo y reporte de usuarias/os es un componente esencial del control parental en videojuegos que proporciona a los menores y a sus familias una medida de seguridad adicional. Esta funcionalidad sirve como un recurso importante para manejar y responder a comportamientos inapropiados o tóxicos dentro de los videojuegos.

Los menores de edad pueden encontrarse, en ocasiones, con interacciones negativas o incluso hostiles durante el juego en línea. Esto puede incluir desde el insulto, la intimidación y el acoso hasta el lenguaje ofensivo y la conducta inapropiada. Para manejar estas situaciones, el bloqueo y reporte de usuarias/os permite tomar medidas inmediatas para protegerse.

El bloqueo de usuarias/os proporciona la capacidad de impedir cualquier comunicación con otra persona que esté causando incomodidad o daño. Una vez bloqueada, no podrá enviar mensajes ni interactuar con quien la haya bloqueado. Esta función puede empoderar a las personas menores de edad y darles control sobre sus interacciones en línea.

Además del bloqueo, el reporte de usuarias/os permite notificar a los administradores de la plataforma sobre comportamientos inapropiados o dañinos de determinados jugadores. Esta acción puede llevar a los administradores a tomar medidas adicionales, que van desde advertencias hasta la expulsión de la plataforma.

Por otro lado, estas herramientas también son importantes para padres y madres, ya que pueden ayudar a tomar medidas de protección adicionales para sus hijos e hijas. Por ejemplo, pueden supervisar las interacciones de sus hijos e hijas y usar estas funciones para bloquear o reportar a quienes estén mostrando comportamientos inapropiados.

Filtro de juegos según el código PEGI

El filtro de juegos según el código PEGI es una funcionalidad esencial de control parental que permite controlar el acceso a los videojuegos basándose en esta clasificación. Posibilita restringir el acceso a juegos no apropiados para la edad o el nivel de madurez de los y las menores. Por ejemplo, un juego clasificado como PEGI 18, que puede contener escenas de violencia o contenido sexual, puede ser inapropiado para una persona menor de edad. Con el filtro PEGI activado, los menores de edad no podrán acceder ni jugar a estos videojuegos sin el permiso de la persona adulta que gestione el filtro.

Además de la restricción por edades, el sistema PEGI también incluye una serie de descriptores de contenido que informan sobre la presencia de ciertos tipos de contenido que pueden considerarse inapropiados. Estos descriptores de contenido pueden ser de gran ayuda para decidir si un juego es adecuado para sus hijos e hijas.

Es importante recordar que, aunque el filtro de juegos según el código PEGI es una herramienta muy útil, no sustituye a la supervisión y el diálogo. Comprender el contenido y la temática de los videojuegos que están jugando, hablar sobre lo que experimentan y enseñarles a interpretar las clasificaciones puede ser una forma eficaz de fomentar un juego responsable y seguro.

Límites y programación de tiempo de juego

El tiempo dedicado a los videojuegos puede ser una fuente de preocupación para muchas familias. Aunque los videojuegos pueden proporcionar entretenimiento y oportunidades de aprendizaje, un uso excesivo puede llevar a comportamientos no saludables y puede interferir con otras actividades importantes como el estudio, la actividad física y la interacción social. Aquí es donde entran en juego los límites y la programación de tiempo de juego, dos características esenciales del control parental.

Los límites de tiempo de juego permiten establecer una cantidad máxima de tiempo que los niños y niñas pueden pasar jugando a videojuegos. Esto puede ayudar a fomentar el uso responsable y moderado de los mismos, así como a entender la importancia de equilibrar el tiempo de juego con otras actividades.

La programación de tiempo de juego, por otro lado, permite especificar las horas del día en las que los niños y niñas pueden jugar. Por ejemplo, pueden configurar el sistema para que los videojuegos solo estén disponibles después de terminar las tareas escolares o solo durante ciertas horas del fin de semana. Esto puede ayudar a evitar que los videojuegos interfieran con el rendimiento académico, las horas de sueño y otras actividades importantes.

Es importante señalar que los límites y la programación de tiempo de juego deben utilizarse como parte de un enfoque más amplio para la gestión del tiempo que los menores pasan jugando a videojuegos. Los padres y madres deberían también fomentar actividades alternativas como el deporte, la lectura o las actividades al aire libre, y asegurarse de que sus hijos e hijas entiendan por qué es importante tener un equilibrio entre el tiempo de disfrute de videojuegos y otras actividades.

Informes de actividad

Los informes de actividad o informes de uso son una herramienta vital dentro del control parental en videojuegos. Proporcionan un resumen detallado de la actividad de juego permitiendo monitorizar y entender mejor cómo interactúan con los videojuegos.

Algunos de los elementos más comunes que pueden aparecer en un informe de actividad son: la cantidad de tiempo de juego, los juegos específicos a los que se ha accedido, los logros obtenidos e incluso con quiénes se ha interactuado en los juegos multijugador.

Revisar y analizar estos informes de actividad pueden permitir detectar cualquier comportamiento preocupante. Por ejemplo, si un informe de actividad muestra que nuestro hijo o hija está pasando un tiempo excesivo jugando a un juego en particular o está jugando a altas horas de la noche, podría ser un indicador de que es necesario reevaluar los límites y las restricciones establecidas.

Además, los informes de actividad pueden ser una herramienta valiosa para iniciar conversaciones sobre su comportamiento en línea. Si un informe de actividad muestra que una persona menor de edad ha estado interactuando con un usuario desconocido, esto podría ser una oportunidad para hablar sobre la importancia de la seguridad y la privacidad en línea.

Restricción de aplicaciones

La restricción de aplicaciones es otra herramienta importante de control parental en el contexto de los videojuegos. Esta función permite administrar y limitar el acceso a ciertas aplicaciones, características o contenidos dentro de la plataforma.

Esta herramienta es especialmente útil porque, a menudo, las consolas de videojuegos y las plataformas de PC no solo ofrecen juegos sino también gran variedad de aplicaciones adicionales. Estas aplicaciones pueden incluir navegadores web, tiendas de videojuegos, aplicaciones de mensajería instantánea o plataformas de streaming de video y música.

Si bien estas aplicaciones pueden mejorar la experiencia, también pueden presentar riesgos, especialmente para los menores de edad. Por ejemplo, un navegador web en una consola de videojuegos podría permitir el acceso a contenido en línea no apropiado. De igual manera, una tienda de videojuegos puede exponer a las personas menores de edad a juegos con contenido para adultos así como las aplicaciones de mensajería pueden abrir la puerta a la comunicación con

personas desconocidas. Por estas razones, tener la capacidad de restringir o bloquear el acceso a ciertas aplicaciones puede ser crucial para mantener un entorno de juego seguro y apropiado.

Además, la restricción de aplicaciones también puede ser útil para gestionar el tiempo de pantalla y el equilibrio entre los videojuegos y otras actividades. Por ejemplo, se podría permitir el acceso a ciertas aplicaciones educativas mientras se limita el uso de los videojuegos durante los días de semana.

Control de dispositivos y accesorios

Esta función permite gestionar y limitar el uso de ciertos dispositivos o accesorios que se pueden conectar a la consola o plataforma de juego.

Las consolas de videojuegos y plataformas de PC son compatibles con una variedad de dispositivos y accesorios, incluyendo cámaras o micrófonos. En algunos casos también se pueden conectar dispositivos de realidad virtual (VR). Si bien estos dispositivos permiten mejorar la experiencia de juego, también pueden presentar desafíos y riesgos.

Por ejemplo, los auriculares pueden ser una fuente de aislamiento, especialmente si se usan para comunicarse con otras personas jugadoras durante largos períodos de tiempo. Las cámaras y micrófonos pueden presentar preocupaciones de privacidad, ya que pueden permitir a otras personas ver o comunicarse con menores de edad.

Los dispositivos de realidad virtual, aunque ofrecen una experiencia de juego inmersiva, pueden tener restricciones de edad. Por ejemplo, PlayStation VR no está recomendado para menores de 12 años debido a posibles efectos en el desarrollo visual.

Control de compras y microtransacciones

Las compras dentro de la aplicación y las microtransacciones se han vuelto comunes. Estas compras pueden incluir contenido adicional para un juego, como niveles o personajes, así como elementos cosméticos, como trajes o apariencia de personaje. Además, en muchos juegos, se ha popularizado la presencia de las loot boxes o cajas de botín. Estas cajas permiten a los jugadores obtener recompensas aleatorias que pueden ser desde objetos cosméticos hasta ventajas jugables. La naturaleza aleatoria de estas cajas ha llevado a comparaciones con juegos de azar y casinos, lo que puede ser problemático para jóvenes jugadores.

Si bien estas características pueden mejorar la experiencia de juego, también pueden presentar desafíos, especialmente cuando los menores tienen acceso a medios de pago. El control parental de compras y microtransacciones permite a padres y madres establecer límites en cuanto a la cantidad de dinero que puede gastarse, o incluso bloquear completamente la capacidad de realizar compras dentro de los videojuegos. Esto es crucial para prevenir gastos inesperados, como puede ocurrir en la compra impulsiva de loot boxes, y enseñar a los menores sobre la responsabilidad financiera.

Además, algunas plataformas ofrecen la opción de requerir una contraseña o autenticación cada vez que se realiza una compra, garantizando así que las personas menores no puedan realizar compras sin el permiso de una adulta responsable. Es importante recordar que, además de establecer restricciones, es esencial hablarles sobre el valor del dinero, los riesgos asociados con las compras en línea y la naturaleza aleatoria de las cajas de botín.



Plataformas digitales de distribución de videojuegos

La labor de mediación exige también conocer los entornos o ecosistemas donde el videojuego es protagonista. En las últimas décadas, la industria de los videojuegos ha experimentado una transformación sin precedentes. Antaño, los entusiastas de los videojuegos recorrían tiendas físicas, examinando estantes llenos de cajas con discos o cartuchos. Hoy en día, la industria ha evolucionado hacia un espacio digital donde los videojuegos están poco más que a un clic de distancia y las compras en formato digital superan el 90%.

Estas tiendas digitales o plataformas de distribución de videojuegos no solo han reinventado la forma en que adquirimos los videojuegos y los jugamos, sino que también han diversificado el acceso y aumentado las opciones disponibles para los jugadores. No obstante, con tantas opciones en el mercado, puede resultar abrumador tener una idea general de la oferta que existe y de las diferencias entre unas y otras plataformas.

Conociendo mejor las plataformas de distribución de videojuegos

Las plataformas de distribución de videojuegos son el núcleo digital de la industria del gaming en la era moderna. Imagina una enorme tienda virtual, disponible 24/7, donde con unos clics, los jugadores pueden sumergirse en un universo de videojuegos, que incluye desde las novedades más recientes hasta los clásicos que han dejado huella en generaciones anteriores.

Estos espacios digitales actúan como intermediario entre los creadores de juegos y los jugadores. En realidad, más que simples tiendas, son comunidades dinámicas en las que los usuarios pueden comprar, descargar, jugar, interactuar, compartir experiencias y, en algunos casos, generar y modificar contenido propio.

En términos más técnicos, estas plataformas permiten a los jugadores adquirir y descargar videojuegos directamente en sus dispositivos, ya sean PCs, consolas o dispositivos móviles. Atrás quedaron los días en que se necesitaba visitar una tienda física para comprar un disco o cartucho. Si bien algunos entusiastas todavía valoran la experiencia tangible de esos medios

físicos, la distribución digital presenta ventajas indiscutibles: acceso instantáneo, actualizaciones automáticas, portabilidad y, a menudo, precios más competitivos debido a la reducción de costos asociados con la producción y distribución física.



Fuente: STEAM

Otros servicios ofrecidos por estas plataformas

Las plataformas de distribución de videojuegos no se limitan únicamente a la venta y descarga de títulos. Con el paso del tiempo, han evolucionado para convertirse en auténticos ecosistemas que ofrecen una variedad de servicios y funcionalidades que amplían y enriquecen la experiencia del jugador.

» Comunidad y foros para jugadores

Estos espacios se han vuelto esenciales en el mundo digital del gaming. Proporcionan un lugar donde poder interactuar, intercambiar opiniones y consejos, resolver inquietudes y compartir experiencias. A través de ellos, los jugadores pueden conectarse con otros de intereses similares, y encontrar soporte y ayuda en caso de tener problemas o dudas relacionadas con un juego.

» Herramientas de creación y modificación de juegos

Tanto el Steam Workshop como el Unreal Engine de Epic Games son ejemplos notables de herramientas que han revolucionado la creación y modificación de videojuegos. Mientras que el Steam Workshop permite a jugadores y desarrolladores crear y compartir modificaciones (mods) para juegos, el Unreal Engine proporciona un conjunto robusto de herramientas para el diseño, desarrollo y renderizado de videojuegos desde cero. Estas plataformas han ampliado las posibilidades de personalización, no solo extendiendo la vida útil de un juego al ofrecer constantemente nuevas experiencias, sino también fomentando la creatividad y una participación más activa de la comunidad en la evolución del contenido.

» Retransmisiones y contenido multimedia relacionado con videojuegos

Muchas plataformas han integrado posibilidades de streaming y ofrecen acceso a una variedad de contenidos multimedia, desde gameplays hasta entrevistas y trailers. Estas funcionalidades permiten a los jugadores transmitir sus partidas, descubrir nuevos juegos y acceder a información adicional sobre sus títulos favoritos. Además, fortalecen la conexión entre creadores de contenido y espectadores, creando un entorno más interactivo y comunitario.

» Funcionalidades sociales

Más allá de la simple venta de juegos, las plataformas digitales también sirven como espacios de conexión entre jugadores. Características como chats en tiempo real, formación de grupos y listas de amigos facilitan la interacción en juegos multijugador y promueven una experiencia más social y cooperativa. Los jugadores pueden mantenerse en contacto, colaborar en desafíos y equipos y descubrir nuevos amigos con intereses similares.



Fuente: unrealengine.com

Control parental en videojuegos, un sistema con capas

Cuando nos planteamos emplear funciones de control parental asociadas al uso de videojuegos es preciso hacerse cuatro preguntas:

- Qué videojuego se trata de gestionar.
- Con qué dispositivos, cómo y desde dónde se accede a ese videojuego.
- Qué limitaciones se desean establecer.
- Qué funciones es posible usar.

Todas estas cuestiones hay que combinarlas con la casuística concreta de nuestra familia: qué menores, de qué edades y cómo afectan esas medidas a su autonomía.

Son muchas variables a la hora de establecer este tipo de control parental y, a veces, las respuestas a estas preguntas son demasiado inespecíficas. Por otro lado, las posibles combinaciones son muy numerosas y, por ello, la mejor estrategia puede ser conocer las generalidades del ecosistema y sus relaciones, fijando así una base sólida para la actuación sea cual sea el escenario. Detallar posibilidades concretas y procedimientos sería un trabajo ingente y de corto recorrido porque, tanto en los videojuegos como en las ayudas técnicas al control parental, las novedades surgen con enorme celeridad.

En este ecosistema hay tres elementos principales:

- El dispositivo con el que se juega.
 - ordenador, móvil o tablet.
 - videoconsola.
- La plataforma o tienda online de juegos, cada vez más habitual.
- El videojuego.

Estos elementos se complementan y tienen distinto grado de personalización y cierto orden de jerarquía que hay que analizar en cada caso y combinación. Así, por ejemplo, si se desea limitar el tiempo de juego o evitar las compras, y ese videojuego se disfruta en línea (es decir, conectado a Internet) puede que la estrategia pase por buscar las opciones de limitación de acceso a Internet o de transacciones con tarjeta de crédito disponibles en el dispositivo.

A continuación se exponen las principales posibilidades de cada uno de estos elementos, sin especificar en cada caso concreto.

Opciones de control parental en ordenadores, móviles y tablets

Estos dispositivos tienen un sistema operativo diferenciado.

- En ordenadores personales suele ser más común Windows de Microsoft, macOS de Apple o Android.
- En smartphones y tablets dominan Android de Google o iOS de Apple.

Tanto a ordenadores personales como a smartphones y tablets se les puede incorporar software adicional de control parental en forma de programas o aplicaciones. También se puede usar el software con el que accede a Internet (navegador) para incluir estas funciones o incluso estar disponibles en el proveedor de servicios de acceso a Internet (normalmente la operadora de telefonía).



Algunos programas y aplicaciones de control parental más conocidos son Google Family Link (Android), Tiempo de uso (iOS), Microsoft Family Safety, Screen Time, Qustodio, SecureKids o Norton Family.

Las funciones de control más comunes disponibles a este nivel son:

- Ver el tiempo de uso de las aplicaciones.
- Tiempo de pantalla.
- Dar o quitar acceso a aplicaciones.
- Ajustes del dispositivo, ubicación, gestión de permisos.
- Control de compras.
- Restricciones de contenido.
- Geolocalización.

Opciones de control parental en videoconsolas

Las videoconsolas (Xbox, Nintendo, Playstation...) incorporan su propio software de funcionamiento o sistema operativo. En este sentido, las opciones son más limitadas y rígidas que en el caso anterior pero, por contra, más cómodas.

Las funciones de control más habituales en videoconsolas son:

- Gestionar las cuentas dentro de la familia.
- Bloquear y reportar usuarios.
- Controlar los dispositivos: PlayStation VR, micrófonos, mandos de concursos...
- Permitir o no el acceso a partes de la consola como navegador, reproductor de vídeo o tienda virtual.
- Limitar el tiempo de uso.
- Programar sesiones de juego (días de la semana y horarios).
- Recibir informe de la actividad realizada.
- Restringir canales de comunicación (webcam y micrófono).
- Filtrar contenidos según el código PEGI.

Opciones de control parental en plataformas o tiendas de juegos

Las plataformas o tiendas de juegos en línea son servicios para la compra y uso de videojuegos en los que una persona debe registrarse con un perfil propio y, por supuesto, realizar transacciones económicas. Las más conocidas están asociadas a grandes desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos como Steam, EA App (antes Origin), Epic Games Store, PlayStation Network o Tienda Xbox.

Las funciones de control en esta capa de acceso más habituales son:

- Limitar las compras dentro de las tiendas para cada cuenta.
- Gestionar las compras según el sistema de clasificación PEGI.
- Bloquear contenidos creados por las comunidades dentro de las tiendas.
- Gestionar amigos y reportar chat y grupos.
- Modificar la privacidad de "Mi perfil online", capturas y logros en los juegos.

Opciones de control parental en los videojuegos

Cada videojuego, en particular los orientados a la población infantil o adolescente, puede ofrecer diversas posibilidades como:

- Filtrar textos en los mensajes (insultos, palabras malsonantes, números de teléfono...).
- Rechazar solicitudes de amistad.
- Ocultar nombre de jugadores.
- Desactivar chat de voz.
- Desactivar chat de texto.
- Recibir informes semanales de tiempo de juego.
- Permitir o bloquear la compra de cartas o cofres botín dentro del juego.

Roblox, Minecraft, Fortnite, League of Legends (LoL), FIFA, Grand Theft Auto V (GTA V), Counter Strike 2 (CS2) o Valorant entre otros títulos populares incluyen este tipo de posibilidades que suelen adoptar la forma de limitación de posibilidades de uso de algunas de sus herramientas de comunicación.

Importancia y beneficios del control parental específico en los videojuegos

La experiencia de jugar videojuegos puede ser enriquecedora, educativa y divertida, pero también es crucial garantizar que sea segura y apropiada para cada jugador. En este sentido, las medidas de control parental se convierten en aliadas imprescindibles, tanto las que ofrecen las plataformas y consolas en general, como las que se encuentran específicamente dentro de ciertos videojuegos.

El control parental integrado en los videojuegos es esencial para proporcionar una experiencia segura, especialmente para los jugadores más jóvenes. Su relevancia se acentúa en los juegos en línea, donde las interacciones entre jugadores de todas las edades y procedencias son constantes. Estos controles pueden ayudar a prevenir situaciones de ciberacoso, limitar el acceso a contenidos inadecuados y gestionar las compras internas del juego, estableciendo así un entorno de juego más seguro y controlado.

Algunos videojuegos como Counter Strike 2 (CS2), League of Legends (LoL) o Valorant no disponen de un sistema de control parental específico. Sin embargo, ofrecen diversas opciones que permiten un control sobre la seguridad y la interacción en línea. Aunque estos juegos están orientados a un público más maduro, se pueden adoptar ciertas medidas para garantizar una experiencia de juego más segura y adecuada.

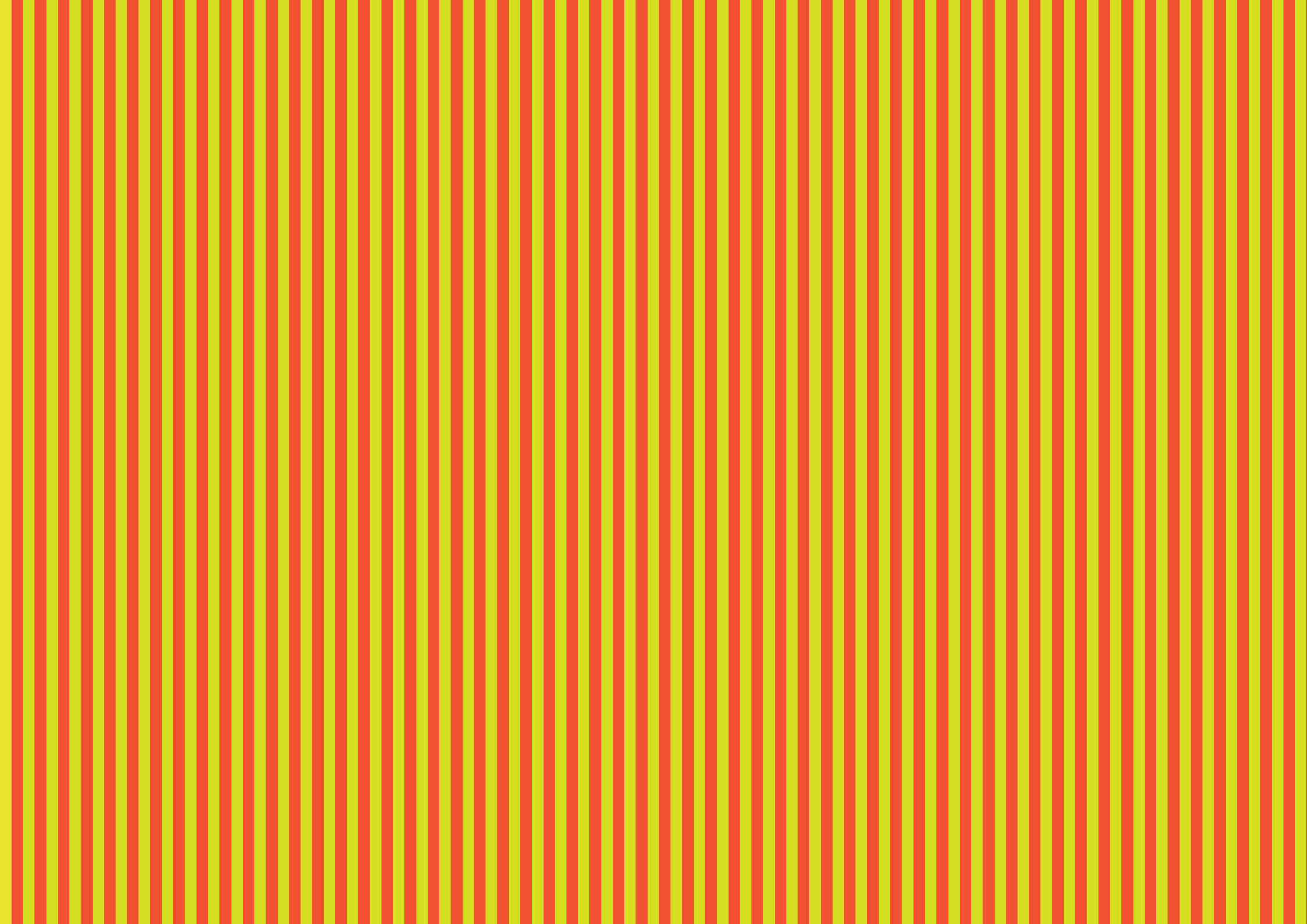
En los juegos que incluyen funciones como la comunicación entre jugadores, la posibilidad de restringir o bloquear estas interacciones puede ser un recurso esencial para prevenir situaciones no deseadas. Es fundamental que los jugadores más jóvenes sepan cómo bloquear o denunciar a usuarios con comportamientos inapropiados. Aunque estos mecanismos no reemplazan un sistema de control parental completo, son una capa adicional de seguridad en la experiencia de juego.

La combinación de los controles parentales ofrecidos por las plataformas y aquellos integrados en los videojuegos es clave para configurar un ambiente de juego más adecuado y seguro. En las siguientes secciones se proporcionará información detallada sobre 25 videojuegos populares, incluyendo sus características, la presencia de microtransacciones y loot boxes, y las recomendaciones de control parental para cada uno de ellos.

Es importante recordar que ninguna medida de seguridad es absoluta sin una supervisión adulta adecuada y una labor educativa constante sobre el uso seguro y saludable de Internet en general y de los videojuegos en particular.









**CONTROL PARENTAL
EN VIDEOJUEGOS
SEGÚN DISPOSITIVO
Y PLATAFORMA**

El ámbito de los videojuegos es diverso y abarca una multitud de plataformas, cada una con sus propias características y capacidades de control parental. Estas plataformas, que van desde consolas de videojuegos hasta tiendas online de juegos, permiten a los padres regular el acceso a contenidos y funcionalidades específicas, adaptándose a las necesidades y preocupaciones de cada familia.

En la industria de los videojuegos, la Epic Games Store es conocida por ofrecer una serie de ajustes de control parental, como limitar las interacciones sociales, gestionar las compras y establecer límites de gasto. Estos controles permiten a los padres adaptar la experiencia de juego de sus hijos, fomentando una experiencia más segura y apropiada para su edad.

En paralelo, las consolas de videojuegos como PlayStation, Xbox y Nintendo Switch disponen de sistemas de control parental que permiten a los padres regular el tiempo de juego, restringir el acceso a juegos basándose en la clasificación por edades y limitar la capacidad de realizar compras en la tienda de la consola.

En el caso de los dispositivos móviles, tanto Android como iOS tienen incorporadas opciones de control parental que permiten limitar las descargas de aplicaciones, imponer restricciones de contenido y establecer límites de tiempo de uso.

Además, muchas plataformas de juegos online, como Steam, también incluyen opciones de control parental. Estos controles pueden ayudar a limitar las interacciones sociales, filtrar el contenido y controlar las compras. En resumen, existen diversas formas de implementar el control parental en la experiencia de juego de los niños, y estas varían de una plataforma a otra.

En esta parte de la guía, nos centraremos en detallar los controles parentales que están disponibles en las principales plataformas de juego. Estos controles no varían según el juego concreto sino que están definidos por la plataforma en sí. Las plataformas que abordaremos son: PC, Xbox, PlayStation, Switch, iOS y Android.

Debido a que estos controles son los mismos siempre en cada plataforma, presentaremos una descripción detallada en esta sección. Así, evitamos repetir la misma información en diferentes fichas o secciones, facilitando la comprensión y pudiendo referenciarla desde las fichas de los videojuegos.

A continuación, describiremos en detalle los controles parentales disponibles en cada plataforma, centrándonos en los que son aplicables a los videojuegos de las fichas.



Control parental en PC Windows: Microsoft Family Safety

Microsoft Family Safety es una herramienta de control parental ofrecida por Microsoft diseñada para el mundo de los videojuegos. Facilita a los adultos la supervisión de la actividad de juego en dispositivos Windows, Xbox y Android.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites diarios.
- Definir horarios en los cuales los videojuegos no estén accesibles.
- Definir límites de tiempo para juegos específicos.
- Ampliar límite de tiempo previa solicitud. Si la persona menor agota su tiempo de juego, puede enviar una solicitud para obtener más tiempo. Las personas adultas recibirán esta solicitud y podrán aprobarla o rechazarla según lo consideren necesario.

Supervisión del Uso:

- Supervisar el tiempo dedicado a cada videojuego.
- Monitorizar el tiempo total que el menor ha utilizado el dispositivo.

Restricciones de Contenido:

- Bloquear el acceso a juegos específicos.

Configuración y Uso:

Creación de Cuenta Microsoft para Menores:

- Para utilizar Microsoft Family Safety, es esencial que la persona menor tenga una cuenta de Microsoft. Si aún no tiene una, puedes crearla [aquí](#).
- Una vez creada, la cuenta de la persona menor debe estar asociada con la cuenta Microsoft de la persona adulta para que esta pueda gestionar los controles parentales.

Gestión de Cuentas:

- Para que los juegos aparezcan listados en el panel de control de Microsoft Family Safety, la persona menor primero debe iniciar sesión en un PC y usar su cuenta. Hasta que no lo haga, los juegos no estarán visibles para configurar los controles parentales.

Ajustes:

- Desde la aplicación o sitio web, accede a la cuenta del menor.
- Establece o modifica las restricciones de tiempo o cualquier otro ajuste.

Nota: Esta sección se ha centrado exclusivamente en PC para juegos, aunque Microsoft Family Safety esté disponible para otras plataformas.



Control parental en móviles y tablets

Android: Google Family Link

Google Family Link es una herramienta diseñada por Google que permite a los adultos supervisar y regular el uso de dispositivos Android en manos de menores. Aunque su aplicación es más amplia, nos centraremos en cómo esta herramienta se relaciona con el control del uso de videojuegos.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites diarios.
- Definir horarios en los cuales los videojuegos no estén accesibles.
- Definir límites de tiempo para juegos específicos.

Control de Compras:

- Aprobar o rechazar compras: Notificaciones para aprobar o denegar compras del menor en la Play Store.
- Bloqueo total de compras: Opción para restringir todas las compras del menor.

Restricciones de Contenido:

- Bloquear o limitar el acceso a videojuegos basándose en su contenido o clasificación.
- Establecer filtros de búsqueda para videojuegos en Google Play Store.
- Aprobar o rechazar descargas y compras de videojuegos antes de que se completen.
- Bloquear el acceso a juegos específicos.

Supervisión del Uso:

- Supervisar el tiempo dedicado a cada videojuego.
- Monitorizar el tiempo total que el menor ha utilizado el dispositivo.

Localización y Control del Dispositivo:

- Ubicar el dispositivo en tiempo real.

iOS: Tiempo de Uso

“Tiempo de Uso” es una herramienta integrada en iOS que permite a los adultos monitorizar y controlar el uso de videojuegos en iPhones e iPads de menores. Con esta función, se pueden definir tiempos específicos de juego y establecer diversas restricciones.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites diarios.
- Definir horarios en los cuales los videojuegos no estén accesibles.
- Definir límites de tiempo para juegos específicos.
- Ampliar límite de tiempo asignado a un juego previa solicitud. Si un menor agota su tiempo asignado puede solicitar ampliarlo. El adulto recibe una notificación y puede aprobar o denegar la solicitud.

Control de Compras:

- Solicitar permiso para adquirir nuevos juegos en la App Store.
- Limitar o prohibir las compras dentro de los videojuegos.

Restricciones de Contenido:

- Bloquear o limitar videojuegos según su clasificación por edades o contenido.
- Bloquear el acceso a juegos específicos.



Supervisión del Uso:

- Supervisar el tiempo dedicado a cada videojuego.
- Monitorizar el tiempo total que el menor ha utilizado el dispositivo.

Restringir Game Center:

- Controlar características como juegos multijugador, añadir amigos y otras formas de interacción en línea en el Game Center.
- Limitar la posibilidad de compartir datos o logros con otros jugadores.

Localización y Control del Dispositivo:

- Por medio de "Compartir en familia", se puede compartir la ubicación en tiempo real con otros miembros del grupo familiar en las aplicaciones "Encontrar" y "Mensajes".

Control parental en videoconsolas

Play Station 4 y Play Station 5

Sony ha implementado un sistema robusto de control parental en sus consolas PlayStation 4 y PlayStation 5. Aunque hay diferencias sutiles entre estos dos modelos, en su mayoría comparten características y funcionalidades similares en términos de controles parentales, garantizando así una experiencia más segura y adecuada para todos los miembros de la familia.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites y horarios de juegos o por días específicos de la semana.
- Acción al finalizar el tiempo: "Solo notificar" o "Cerrar sesión".
- Notificaciones cuando el tiempo de juego esté por terminar.

Control de Compras:

- Controlar las compras realizadas con el monedero de la familia.
- Limitar gastos mensuales en el monedero.

Restricciones de Contenido:

- Bloquear o limitar el acceso a juegos, vídeos y aplicaciones basados en su clasificación.

Supervisión del Uso:

- Supervisar el tiempo total que el menor ha utilizado el dispositivo.

Privacidad:

- Limitar la visibilidad del contenido multimedia y las actividades de juego del menor.
- Restringir quién puede ver el nombre real del menor y comunicarse con él.
- Bloquear vídeos, emisiones e imágenes generados por el usuario.
- Ajustes de Privacidad Preestablecidos para PS5:
 - Sociable y Extrovertido: Perfil abierto para interacciones.
 - Jugador de Equipo: Limitación de interacciones a amigos de amigos.
 - Amigo de mis Amigos: Interacciones solo con amigos añadidos.
 - Individualista y Centrado: Máxima restricción en interacciones.

Comunicaciones

- Definir quiénes pueden enviarle solicitudes de amigos y acceder a sus chats.
- Restringir las opciones para enviar mensajes de texto, chatear por vídeo o usar el chat de voz.
- Decidir si el menor puede o no ver vídeos, emisiones e imágenes generadas por otros usuarios.
- Desactivar mensajes de texto, vídeo y chat de voz.

Xbox One y Xbox Series X|S

Microsoft ha diseñado un conjunto de herramientas y características para garantizar que las consolas Xbox ofrecen una experiencia más segura y adecuada para todos los miembros de la familia, especialmente para los menores. Estas herramientas, accesibles a través de la aplicación Xbox Family Settings, permiten a los padres tener mayor control sobre el contenido y las interacciones que sus hijos experimentan mientras juegan.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites generales o específicos para días de la semana.
- Programar horarios de juego.
- Recibir notificaciones sobre el tiempo de juego restante y ver informes de actividad.

Control de Compras:

- Aprobar o rechazar solicitudes de compra.
- Establecer una "paga" o asignación para limitar las compras.
- Monitorizar el historial de compras realizadas.

Restricciones de Contenido:

- Controlar el acceso a juegos basados en clasificaciones por edad.
- Permitir que los niños soliciten acceso a ciertos contenidos, quedando a criterio de los padres su aprobación o rechazo.

Supervisión del Uso:

- Acceder a informes de actividad diarios y semanales.
- Monitorizar el tiempo total que el menor ha utilizado el dispositivo.

Privacidad:

- Definir los niveles de visibilidad del perfil y actividad del menor.
- Establecer parámetros sobre quiénes pueden enviar solicitudes de amistad.
- Decidir quién puede comunicarse con ellos, ver su perfil y acceder a sus datos.

Comunicaciones:

- Controlar comunicaciones.
- Configurar las opciones de multijugador y chat.

Nintendo Switch

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites diarios de uso.
- Establecer horarios específicos de juego.
- Avisar al jugador mediante una alarma en la videoconsola de que está cerca de alcanzar el límite de tiempo.
- Suspender automáticamente el software cuando se excede el límite.

Control de Compras:

- Restringir gastos en la eShop.
- Limita las compras y descargas en la eShop de acuerdo a la clasificación por edades.

Restricciones de Contenido:

- Limitar el acceso a juegos basados en clasificaciones por edad.

Supervisión del Uso de Videojuegos y del Dispositivo:

- Revisar estadísticas de juego en la aplicación móvil.

Privacidad:

- Controlar quién puede enviarle solicitudes de amistad.
- Restringir quién puede ver la actividad del jugador.
- Restringir la capacidad de publicar en redes sociales y comunicarse con otros.
- Ajustes de Privacidad Preestablecidos por edades en tres rangos: Niño pequeño, Niño y Adolescente.

Comunicaciones:

- Limitar la comunicación con otros usuarios.
- Restringir la capacidad de enviar y recibir mensajes.
- Limitar la opción de unirse a grupos o salas de chat.
- Desactivar la opción de enviar imágenes o vídeos.

Control parental en tiendas y plataformas digitales

STEAM

Steam, desarrollada por Valve Corporation, es una plataforma de distribución digital de videojuegos con más de 20.000 juegos en su catálogo, incluyendo títulos icónicos como Half-Life, Counter-Strike, DOOM, Quake y Age of Empires.

Funciones Principales:

Control de Compras:

- Limitar compras en la tienda: Al activar el Modo Familiar, es posible bloquear la tienda y, por lo tanto, impedir compras no autorizadas.

Restricciones de Contenido:

- Bloquear o limitar juegos en base a la selección previa del administrador.
- Limitar el acceso a contenidos creados por la comunidad.

Privacidad

- Desactivar funciones de amigos, chat y grupos para reducir interacciones no deseadas.
- Limitar la visibilidad del perfil del usuario, sus capturas y logros.
- Controlar quién puede enviarle solicitudes de amistad

Comunicaciones

- Controlar quién puede chatear con el usuario.
- Restringir la capacidad de participar en grupos y chats comunitarios.



Battle.net

Battle.net, iniciativa de Blizzard Entertainment, tiene una limitada selección de juegos pero incorpora títulos exclusivos muy populares como Diablo, Warcraft, Overwatch y Hearthstone.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites diarios de uso.
- Establecer horarios específicos de juego.

Control de Compras:

- Bloquear compras y métodos de pago.

Supervisión del Uso de Videojuegos y del Dispositivo:

- Recibir de resúmenes semanales por correo electrónico.

Privacidad:

- ID Real: Brinda acceso a funciones sociales avanzadas, permitiendo interacciones entre diferentes juegos. El nombre completo asociado a la cuenta será visible.
- Restringir la capacidad del usuario para ver o participar en comunicaciones. Esta opción limita el uso del chat de voz y texto, esconde la ID Real y desactiva todas las funcionalidades sociales.
- Limitar la visibilidad al perfil del usuario en la plataforma, mostrando estado personalizado, juegos y conexiones.
- Permitir la participación en foros comunitarios de Battle.net.
- Compartir datos del juego: Habilita compartir información del juego con desarrolladores externos, respetando siempre la privacidad del usuario.

Comunicaciones:

- Gestionar el envío y recepción de mensajes de texto entre jugadores a través de la aplicación de escritorio de Battle.net y las aplicaciones móviles.
- Gestionar el uso del chat de voz entre jugadores usando la misma plataforma.

- Grupos de Battle.net: Autoriza la creación y aceptación de invitaciones a grupos dentro de la plataforma.
- Gestionar que la cuenta aparezca en sugerencias de amigos para los contactos de tus amigos.

Epic Games

Epic Games, reconocida mundialmente por títulos como Fortnite, ofrece experiencias de juego inmersivas y empresa ha implementado controles parentales robustos en su plataforma.

Funciones Principales:

Control de Compras:

- Requerir el PIN de control parental para Pagos de Epic Games.

Restricciones de Contenido:

- Sistema de clasificación en Epic Games Store: Requerir PIN para obtener juegos con determinadas clasificaciones por edad PEGI.

Supervisión del Uso de Videojuegos y del Dispositivo:

- Recibir informes semanales de seguimiento del tiempo de juego al correo asociado.

Privacidad:

- Requerir PIN para añadir amigos en Epic.

Comunicaciones:

- Configurar con quién puede usar el chat de voz y de texto.
- Filtro de lenguaje adulto.

EA App

Electronic Arts ha publicado recientemente esta tienda y plataforma de juegos digital con el valor añadido de dar a los jugadores y a sus progenitores más control sobre el tiempo de juego, los gastos y otras áreas.

Funciones Principales:

Restricciones de Tiempo de Juego:

- Establecer límites específicos para el tiempo de juego.
- Establecer diferentes límites para días laborables y fines de semana.

Control de Compras:

- Establecer límites de gasto mensuales para juegos, expansiones y microcontenido.
- Control sobre compras de divisas virtuales y otros contenidos.
- Las cuentas de adolescentes tienen un límite de gasto predeterminado de cero. La única forma de modificar estos límites es vincular la cuenta de adolescente a la cuenta familiar del padre, madre o tutor legal.

Supervisión del Uso de Videojuegos y del Dispositivo:

- Monitorizar el tiempo de juego tanto del titular de la cuenta como de las cuentas adolescentes vinculadas.
- Revisar el tiempo dedicado a jugar y el coste total de las compras realizadas.
- Recibir informes de actividad semanalmente vía correo electrónico.

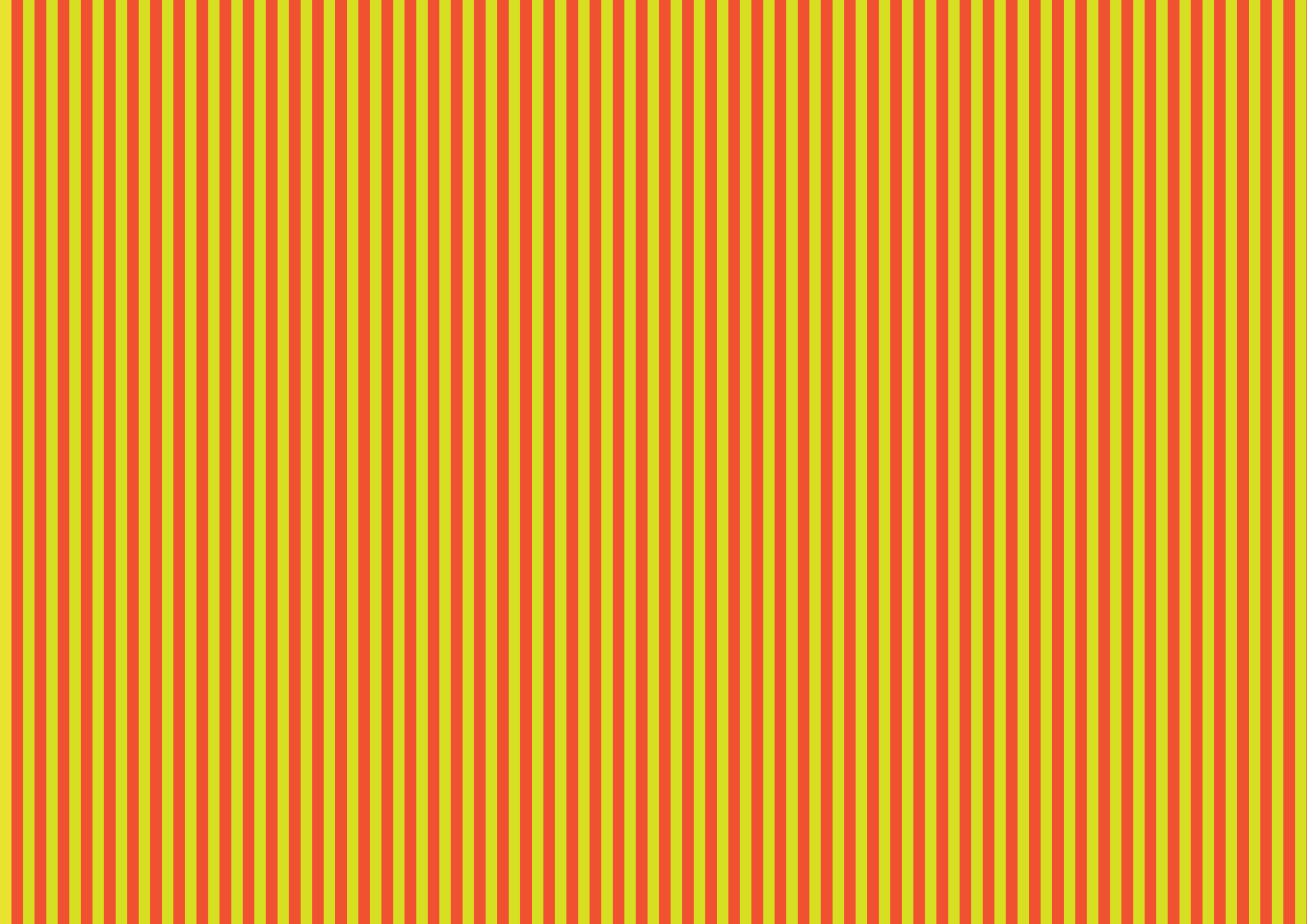
Privacidad

- Cuentas infantiles:
 - No hay acceso a juego online ni funciones sociales.
- Cuentas de adolescentes:
 - Chat online y juego con amistades habilitados.

Comunicaciones

- Cuentas infantiles:
 - No hay acceso a juego online ni funciones sociales.
- Cuentas de adolescentes:
 - Chat online con amistades de la cuenta.







CONTROL PARENTAL EN 16 VIDEOJUEGOS

APEX — LEGENDS —



APEX LEGENDS

Sinopsis

Juego de disparos en primera persona ("FPS") tipo Battle Royale. En el modo de juego principal, los participantes se agrupan en escuadrones de tres y utilizan habilidades únicas de los personajes para competir contra otras escuadras en un mapa en constante contracción.

Duración estimada de una partida

Varía en función de cuándo sea eliminada la escuadra a la que se pertenece pero puede extenderse hasta los 15 o 20 minutos si se llega hasta el final.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que ofrece microtransacciones. Es posible comprar Apex Coins para adquirir cajas de botín o "loot boxes" conocidos como "Apex Packs" para desbloquear personajes y aspectos cosméticos.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes de amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Modo anónimo: hace anónimo el nombre del jugador o jugadora al presentar al campeón o campeona.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Puedes desactivar el chat por completo, limitarlo solo a amigos.

Filtro de comunicación: determina de qué jugadores se puede recibir chat de texto y voz entre "Todos, Solo Amigos o Nadie".

Vídeo Gameplay [link](#)

Apex Legends Gameplay.
Duración 24m 45s.

Vídeo Compras [link](#)

Abriendo cajas "Apex packs".
Duración: 11m 37s.





CALL OF DUTY (WARZONE)

Sinopsis

Call of Duty es una serie muy popular de juegos de disparos en primera persona ("FPS"), con gran variedad de modos de juego tanto en solitario como multijugador. Además de la campaña para un jugador, los juegos suelen tener varios modos multijugador competitivos, y muchas de las entradas más recientes también incluyen un modo Battle Royale llamado "Warzone". Actualmente el modo "Warzone 2.0" es gratuito.

Duración estimada de una partida

El tiempo de una partida puede variar muchísimo dependiendo del modo de juego. Una partida multijugador típica puede durar de 10 a 20 minutos, mientras que una partida de Warzone puede extenderse hasta los 30 minutos o más.

Microtransacciones y loot boxes

Ofrece microtransacciones para la compra de "Puntos COD" que se utilizan para adquirir diversos artículos cosméticos y pases de batalla en el juego.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Privacidad del grupo: Selecciona quién puede unirse a tu grupo sin invitación y quien puede enviarnos invitaciones de grupo entre "Solo amigos, Abierto, Solo por invitación, Amigos y canales y Privado".

Invitaciones de clan: Selecciona quién puede enviarnos invitaciones de clan entre "Abierto, Amigos y canales, Solo amigos y Privado".

Invitaciones a canal: Selecciona quién puede invitarnos a un canal entre "Abierto, Amigos y canales, Solo amigos y Privado".

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Privacidad de los susurros: Selecciona quién puede enviarnos susurros entre "Abierto, Amigos y canales, Solo amigos y Privado".

Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay de Call of Duty Warzone 2.0.
Duración: 24m 38s.

Vídeo Compras [link](#)

How to buy Warzone 2.0 battlepass in 20 seconds.
Duración: 20s.



CLASH OF CLANS

Sinopsis

Juego de estrategia y de gestión de recursos en tiempo real. Los jugadores construyen y expanden su aldea, crean un ejército y atacan a otros jugadores para obtener recursos. Además, pueden unirse a clanes para participar en guerras de clanes y eventos especiales. El juego combina la construcción de bases con combates estratégicos.

Duración estimada de una partida

Muy variable. Las sesiones pueden ser tan breves como unos minutos para gestionar recursos o mucho más largas como ocurre durante las guerras de clanes.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que incluye microtransacciones para comprar gemas que se pueden usar para acciones como acelerar la construcción o la formación de tropas.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Comunicaciones

Filtrar chat del clan: permite filtrar el chat del clan al que pertenezca el jugador.

Vídeo Gameplay [link](#)

Empiezo una aldea de Clash of Clans en 2023.
Duración: 13m 51s.

Vídeo Compras [link](#)

How to Buy GEMS on Clash of Clans 2023 (Inglés).
Duración: 2m 22s.





CLASH ROYALE

Sinopsis

Juego de estrategia en tiempo real que combina elementos de juegos de cartas coleccionables, torre de defensa y multijugador online. Los jugadores consiguen y mejoran cartas de tropas, hechizos y defensas, así como de nuevos personajes, y se enfrentan a otros jugadores en duelos en tiempo real.

Duración estimada de una partida

Son partidas rápidas, de alrededor de 3 minutos.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que ofrece la opción de comprar gemas con dinero real. Las gemas se pueden utilizar para acelerar el tiempo de apertura de los cofres (que son básicamente loot boxes), comprar más cartas, o comprar cofres de oro y plata.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Comunicaciones

Filtrar chat del clan: permite filtrar el chat del clan al que pertenezca el jugador.

Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay del tutorial de Clash Royale.
Duración: 15m 05.

Vídeo Compras [link](#)

Gasta 100.000 "gemas" en Clash Royale.
Duración: 27m 10s.





COIN MASTER

Sinopsis

Juego casual móvil que combina elementos de construcción de aldeas y máquinas tragamonedas. Al jugar se gira una máquina tragamonedas para obtener monedas, ataques, asaltos, escudos o más giros. El objetivo es construir y mejorar una aldea, atacar y asaltar las aldeas de otros jugadores. Es conocido por su jugabilidad simple pero con mucha capacidad de enganche.

Duración estimada de una partida

Variable, pueden ser breve (unos minutos) si se juegan los giros disponibles o alargarse si se acumulan más giros.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que incluye microtransacciones para comprar paquetes de monedas, giros adicionales y otros beneficios que ayudan a avanzar más rápidamente en el juego.

Dinámicas “gambling”

El juego tiene elementos de “gambling” asociados con las máquinas tragamonedas.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Comunicaciones

Filtrar chat del clan: permite filtrar el chat del clan al que pertenezca el jugador.

Vídeo Gameplay [link](#)

Coin Master: Gameplay Walkthrough Parte 1.
Duración: 11m 43s.

Vídeo Compras [link](#)

Compras Coin Master.
Duración: 45s.





CS2 (COUNTER STRIKE-2)

Sinopsis

Juego de disparos en primera persona ("FPS") orientado al multijugador competitivo. Los participantes se dividen en dos equipos, terroristas y antiterroristas, y se enfrentan en varios modos de juego con diferentes objetivos.

Duración estimada de una partida

Varía bastante dependiendo del modo de juego. Una partida competitiva, la modalidad principal, puede durar entre 45 minutos y 1 hora, mientras que otros modos de juego suelen ser más cortos.

Microtransacciones y loot boxes

Aunque el juego es gratuito, Counter-Strike 2 ofrece una experiencia mejorada a través de su estatus Prime, el cual permite a los jugadores ser emparejados exclusivamente con otros poseedores del mismo estatus, asegurando así un entorno de juego más equitativo y con menos incidencias de trampas. Además, este estatus otorga acceso a recompensas únicas, como artículos conmemorativos, cajas de armas y objetos aleatorios exclusivos para los jugadores Prime.

Ofrece microtransacciones principalmente para comprar cajas de botín (llamadas "cajas de armas") que contienen skins de armas y otros elementos cosméticos. Además, también es posible comprar skins directamente en el mercado de la comunidad. Algunas de estas skins pueden llegar a tener un precio muy elevado, como por ejemplo el "AWP Dragon Lore", que puede alcanzar precios de hasta varios miles de dólares dependiendo de su estado y rareza.

Dinámicas "gambling"

El juego tiene elementos de "gambling" asociados con las máquinas tragamonedas.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Video Gameplay [link](#)

Gameplay de CS2.
Duración: 30m 54s.

Video Compras [link](#)

Abriendo cajas de armas.
Duración: 11m 20s.



DOTA 2

Sinopsis

Juego de estrategia de acción en tiempo real (MOBA) que se disputa en equipos de cinco contra cinco. Cada jugador controla un héroe con habilidades únicas y trabaja junto con su equipo para destruir la estructura principal del equipo enemigo, conocida como el "Ancestro". Dota 2 es conocido por su complejidad estratégica y su alta curva de aprendizaje.

Duración estimada de una partida

Pueden variar bastante, por lo general entre 30 y 60 minutos.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que ofrece microtransacciones para la compra de aspectos de héroes, objetos cosméticos y "treasure chests" que contienen artículos aleatorios.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Vídeo Gameplay [link](#)

Dota 2 guía para jugadores nuevos.
Duración: 23m 10s.

Vídeo Compras [link](#)

Guía mercado de Steam y compra de sets a buen precio.
Duración: 23m 29s.





FC 24 (EA Sports FC 24)

Sinopsis

La serie de videojuegos de fútbol de EA Sports ha sido históricamente la referencia en su categoría, siendo conocida anteriormente como FIFA. Con la llegada de su más reciente entrega, la saga ha evolucionado y se presenta ahora como EA SPORTS FC 24.

Este juego mantiene sus modos populares, como el Modo Carrera y el famoso modo online Ultimate Team, que ahora es parte del legado de la serie. En este último, al jugar es posible crear y administrar el equipo ideal, utilizando una moneda del juego para transacciones de jugadores.

Duración estimada de una partida

Es posible modificar la duración del partido dentro de la configuración del juego. No obstante, la mayoría de los partidos duran entre 12 y 20 minutos.

Microtransacciones y loot boxes

El modo de juego Ultimate Team (UT) presenta una de las formas de microtransacciones más conocidas y populares: los paquetes UT, a modo de sobres de cromos. Cuando se compra un paquete UT, se obtiene una selección aleatoria de artículos para usar en el modo Ultimate Team: jugadores, entrenadores, estadios... La calidad y la rareza de los artículos que se recibe dependen del tipo de paquete que se compre.

Los paquetes UT son considerados loot boxes o cajas de botín, ya que los jugadores gastan moneda del juego con la posibilidad aleatoria de desbloquear a un jugador de alto rango.

Dinámicas "gambling"

A pesar de que EA SPORTS FC 24 no incluye imágenes o mecánicas típicas de los casinos, en la actualidad existe un debate considerable sobre si los paquetes de Ultimate Team deben ser clasificados como

"gambling". Esta idea ha sido señalada en diversas ocasiones e incluso respaldada por sentencias judiciales en ese sentido.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Control de compras

Límite de sobres: Límite de sobres semanales que puedes obtener con monedas o comprar con FC Points en la tienda de UT semanalmente.

Límite de FC Points: Límite de compra semanal de FC Points en la tienda UT y en la tienda de Volta.

Restricciones de tiempo de juego

Límites de tiempo: Tiempo total semanal en los modos.

Límites de partidos: Fijar límite semanal de partidos jugados.

Comunicaciones

Control de chat de voz: permite activar o desactivar el chat de voz.

Vídeo Gameplay [link](#)

EA SPORTS FC™ 24 | Tráiler oficial de presentación de juego.
Duración: 1m 50s.

Vídeo Compras [link](#)

Cómo comprar FC Points (Inglés)³.
Duración: 3m 10s.

FORTNITE



FORTNITE

Sinopsis

Videojuego de tipo Battle Royale que combina aspectos de los juegos de disparos, supervivencia y construcción. Para jugar es posible hacerlo individualmente o unirse a partidas en equipo. Hay que recoger armas y otros objetos para equiparse, además de recursos para construir estructuras que sirvan para la contienda proporcionando, por ejemplo, cobertura o una ventaja de altura. Simultáneamente se produce el enfrentamiento con adversarios en un mapa de juego que se hace cada vez más pequeño. El objetivo final de este juego ser el último jugador o equipo que queda en pie.

Duración estimada de una partida

Suelen durar entre 20 a 25 minutos, pero dependen de la dinámica de la partida, de la destreza de quienes juegan y del nivel de agresividad en su estilo de juego. Esta duración predecible facilita el establecimiento de límites de tiempo de juego.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que ofrece microtransacciones. Se pueden adquirir diversos elementos estéticos, como skins de personajes o de armas y otros modificadores visuales, mediante el uso de 'paVos', la moneda del juego que se compra con dinero real.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Supervisión de Uso

Informes semanales: Recibir Informes semanales de tiempo de juego.

Privacidad

Control solicitudes de amistad: Configura quién puede enviarnos una solicitud de amistad y si la aceptamos o no.

Acceso al grupo: Amigos o sólo mediante invitación.

Recibir regalos: Activa o desactiva la posibilidad de recibir regalos de amigos.

Limitar visibilidad: Configurar diferentes opciones relacionadas con la información que podemos ver acerca de otros jugadores, así como restringir el acceso a la nuestra por parte de otros jugadores.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Limitar a amigos, amigos y compañeros o deshabilitar por completo el chat de voz.

Control de chat de texto: Permite desactivarlo por completo.

Filtro de lenguaje ofensivo: Filtrar el contenido que se muestra al jugador.

Vídeo Gameplay

Trailer oficial de lanzamiento de WILDS.
(Capítulo 4. Temporada 3).
Duración: 1m 07s.

Vídeo Compras

Cuántos 'paVos' se necesitan para comprar todas las skins de Fortnite (marzo de 2022).
Duración 26s.



GENSHIN IMPACT

Sinopsis

Juego de acción RPG en un mundo abierto con elementos de gacha. Al jugar se adopta el personaje de un "Viajero" en busca de su hermano perdido, explorando el vasto mundo de Teyvat, resolviendo puzzles, combatiendo enemigos y reclutando nuevos personajes como ayuda para el viaje.

Duración estimada de una partida

Puede variar enormemente dependiendo de los objetivos y la exploración de quien juega. Las sesiones individuales pueden durar desde unos minutos a varias horas.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que incluye un sistema "gacha" ("loot boxes") para adquirir nuevos personajes y armas. Se pueden comprar "Deseos" con dinero real que se utilizan para obtener estos personajes y armas de manera aleatoria.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad 

Control de solicitudes de amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay de Genshin Impact.
Duración: 33m 21s.

Vídeo Compras [link](#)

Abriendo Gachas.
Duración 6m 26s.





I GTA V (GRAND THEFT AUTO V)

i Sinopsis

Juego de acción y aventura en mundo abierto que permite explorar la ciudad de Los Santos y sus alrededores, completando misiones de historia y participando en una gran variedad de actividades secundarias. También tiene un modo online, GTA Online, donde se puede participar en misiones y actividades cooperativas y competitivas con otros participantes.

En GTA V, la narrativa y las misiones del juego a menudo involucran actividades criminales, ya que al jugar se asumen los roles de delincuentes en la ciudad ficticia de Los Santos. Estas actividades pueden incluir robos, asaltos, conducción temeraria y otras formas de delincuencia.

🕒 Duración estimada de una partida

Debido a su diseño de mundo abierto, el tiempo de juego en GTA V puede variar enormemente, y los jugadores pueden fácilmente pasar horas explorando, completando misiones o interactuando con otros jugadores en GTA Online.

🎮 Microtransacciones y loot boxes

Se pueden comprar "tarjetas tiburón" con dinero real para adquirir dinero del juego, que luego puede ser utilizado para comprar vehículos, propiedades y otros elementos.

🎮 Dinámicas "gambling"

Contiene dinámicas de "gambling", incluyendo un casino virtual.

👤 Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consultense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad 🛡️

Limitar visibilidad: Los jugadores pueden modificar sus configuraciones para determinar quién puede ver su información.

Control de solicitudes de amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Comunicaciones 💬

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Control de interacción: Permite controlar que jugadores pueden interactuar con nosotros.

🎮 Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay de GTA V.
Duración: 13m 45s.

🛒 Vídeo Compras [link](#)

Cómo comprar "tarjetas tiburón" en GTA V.
Duración: 3m 01s.



HEARTHSTONE

Sinopsis

Juego de cartas coleccionables ambientado en el universo de Warcraft. Se trata de confeccionar mazos con cartas que representan hechizos, personajes y habilidades, y luchar contra otros en partidas estratégicas. Es conocido por su accesibilidad, profundidad estratégica y frecuentes actualizaciones y expansiones.

Duración estimada de una partida

Suelen durar entre 10 y 15 minutos.

Microtransacciones y loot boxes

Hearthstone es gratuito pero incluye la opción de comprar paquetes de cartas (que contienen objetos aleatorios) y otros productos digitales como entradas para modos de juego especiales.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Activar jugadores cercanos.

Comunicaciones

Chat de texto con expresiones prefijadas: activar o desactivar chat.

Vídeo Gameplay [link](#)

Hearthstone (2021) - Gameplay.
Duración: 41m 37s

Vídeo Compras [link](#)

Como comprar en Hearthstone
GUIA DE COMPRA.
Duración: 6m 20s





LoL (LEAGUE OF LEGENDS)

Sinopsis

Popular juego de batalla multijugador en línea (MOBA) donde dos equipos de cinco componentes se enfrentan con el objetivo de destruir la base del equipo contrario. El juego cuenta con una lista de más de 150 personajes, conocidos como “campeones”, con habilidades únicas y diferentes roles en el juego.

Duración estimada de una partida

Las partidas suelen durar entre 20 y 50 minutos. Existe un modo de juego llamado “ARAM” donde, por lo general, las partidas tienen una duración menor.

Microtransacciones y loot boxes

Juego gratuito que ofrece microtransacciones. Se pueden comprar “Riot Points” (RP) con dinero real para adquirir campeones, skins y otros elementos cosméticos. También hay un sistema de loot boxes que proporcionan todo tipo de recompensas aleatorias.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Comunicaciones

Filtro de lenguaje ofensivo: Filtrar lenguaje ofensivo del chat de texto.

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de grupo.

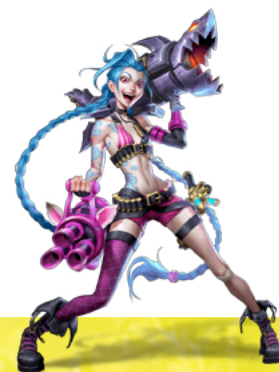
Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay de una partida completa.
Duración 20m 27s.

Vídeo Compras [link](#)

Apertura de cofres (lootboxes) de LoL.
Duración 19m 44s.





MINECRAFT

Sinopsis

Juego de aventuras y construcción basado en bloques con forma de cubo. En él se explora un mundo abierto y procedimentalmente generado, recolectando recursos y construyendo estructuras, además de luchando contra enemigos. Existen varias formas de jugar: en solitario, online con amistades, o en grandes servidores con múltiples personas jugando. Los modos de juego incluyen supervivencia y creativo.

Duración estimada de una partida

Puede variar enormemente dependiendo de las metas de quien juega. Como es un mundo abierto sin un objetivo definido, es posible pasar en él desde unos pocos minutos hasta varias horas en una sola sesión.

Microtransacciones y loot boxes

El juego básico se compra una vez, pero hay microtransacciones disponibles para comprar skins para los personajes, así como otros elementos estéticos y de contenido adicional.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Los jugadores pueden denunciar y bloquear a otros jugadores en partidas multijugador. El bloqueo es temporal y debe realizarse cada vez que se conecte a un servidor multijugador.

Comunicaciones

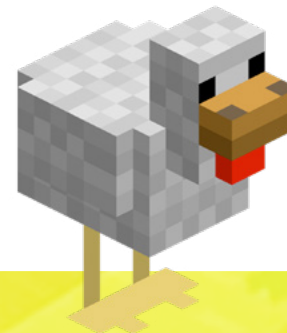
Configuración de chat: Minecraft ofrece opciones para ajustar la visibilidad y el contenido del chat. Puedes ocultar el chat por completo, permitir solo comandos o habilitar un filtro de enlaces web y un filtro de mensajes seguros.

Vídeo Gameplay [link](#)

Tutorial de Minecraft para niños en inglés.
Como construir tu primera base.
Duración: 19m 23s.

Vídeo Compras [link](#)

Comprando la skin más cara de Minecraft.
Duración: 14m 9s.





PUBG: BATTLEGROUNDS

Sinopsis

Juego Battle Royale donde hasta cien participantes se enfrentan en una lucha por la supervivencia. Los jugadores se lanzan en paracaídas desde un avión a un extenso campo de juego donde deben buscar armas y equipamiento para protegerse y eliminar a otros. Con el tiempo, el área segura del juego se reduce, forzando a los jugadores a concentrarse en zonas cada vez más pequeñas. Se puede optar por participar en solitario, por dúos o en pequeños equipos de hasta cuatro personas.

Duración estimada de una partida

Hasta 30 minutos, dependiendo de cuánto tiempo sobreviva el jugador o el equipo.

Microtransacciones y loot boxes

PUBG ofrece microtransacciones que permiten a los jugadores comprar cajas de botín que contienen varios artículos cosméticos. También es posible comprar skins directamente. Estos ítems no afectan el rendimiento del juego y son puramente estéticos.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

Bloquear peticiones de comercio: Permite bloquear las solicitudes de comercio de otros jugadores.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Vídeo Gameplay [link](#)

Gameplay de PUBG.
Duración: 22m 47s.

Vídeo Compras [link](#)

Qué son los BP y los G-Coins en PUBG.
Duración: 16m 05s.





VALORANT

Sinopsis

Juego de disparos en primera persona en línea y competitivo. Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno con un agente con habilidades únicas. El juego funciona por rondas, donde un equipo tiene el objetivo de plantar una bomba (llamada "Spike") en un punto específico del mapa y el otro equipo debe desactivarla o prevenir su plantación. Ganar un cierto número de rondas conduce a la victoria del equipo.

Duración estimada de una partida

Una partida típica de Valorant dura alrededor de 30 a 40 minutos, aunque puede variar dependiendo de la duración de las rondas y el rendimiento de los equipos.

Microtransacciones y loot boxes

Valorant es gratuito, pero ofrece microtransacciones para la compra de aspectos de armas y agentes, así como otros elementos cosméticos. No hay sistema de loot boxes en Valorant.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: Consúltense las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego:

Privacidad

Bloqueos y reportes: Bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Control de solicitudes amistad: Aceptar o rechazar solicitudes de amistad, o rechazar todas automáticamente.

Limitar visibilidad: Ocultar nombre a jugadores fuera del grupo y usar nombres genéricos para los jugadores fuera de mi grupo.

Control de grupo: Recibir solicitudes de grupo sólo de amigos.

Comunicaciones

Control de chat de voz: Desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo.

Control de chat de texto: Desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos.

Video Gameplay [link](#)

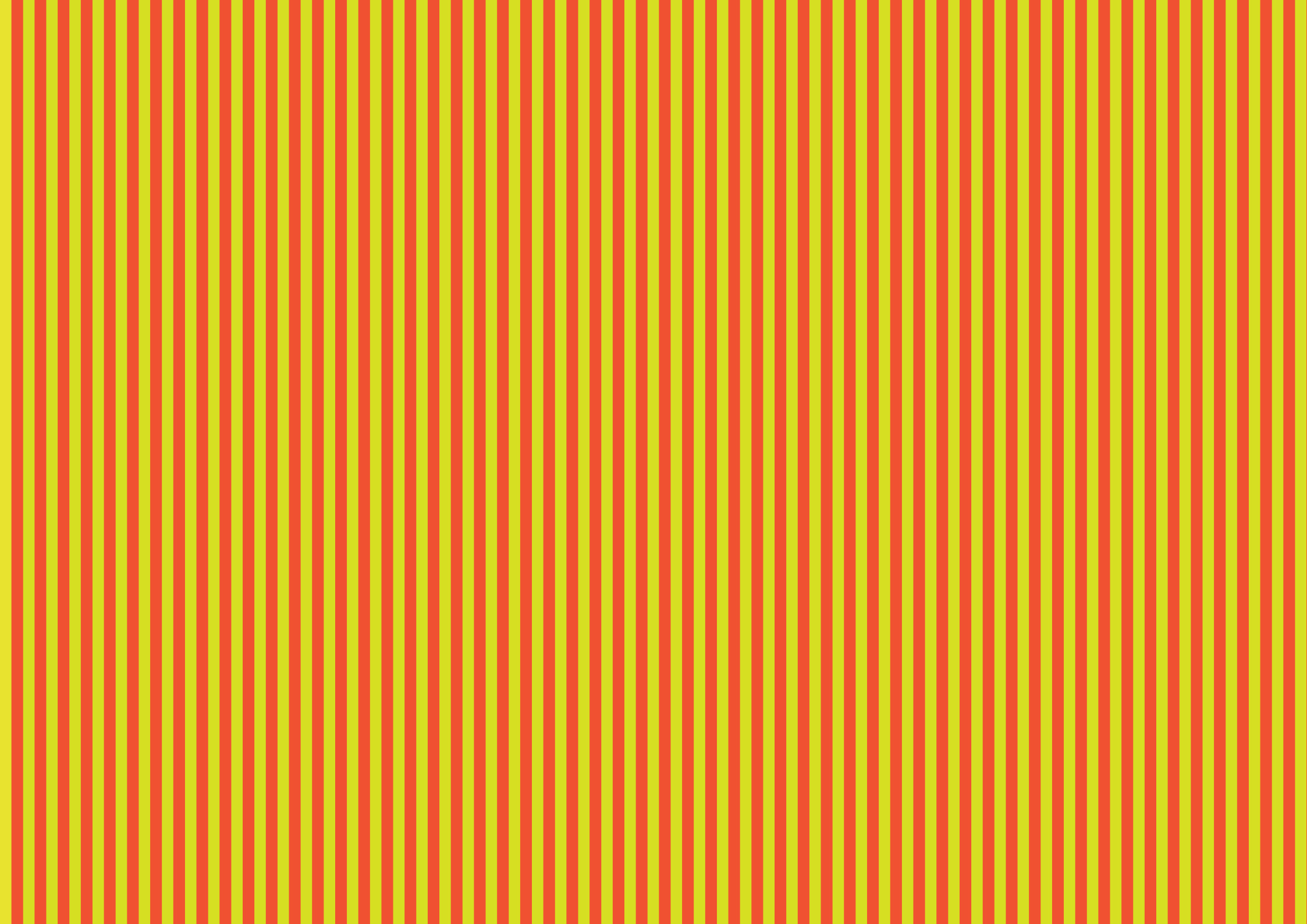
Gameplay de Valorant.
Duración: 23m 43s.



Video Compras [link](#)

Cómo funciona la tienda de Valorant para nuevos jugadores.
Duración: 1m 23s.



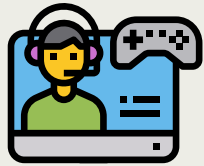


A photograph of two people sitting on the floor, one holding a smartphone. The image is overlaid with a semi-transparent yellow filter. The text 'OTROS RECURSOS DE INTERÉS' is written in red, bold, uppercase letters, with a white vertical bar to its left. Below it, the text 'ANEXOS' is also in red, bold, uppercase letters, with a white vertical bar to its left.

**OTROS
RECURSOS
DE INTERÉS**

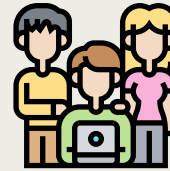
ANEXOS

Otros recursos de interés



Servicio de ayuda sobre videojuegos

[link](#)



Ayuda a familias para el bienestar digital y la mediación parental

[link](#)



Diccionario Gamer para Boomers

[link](#)



Guía de mediación parental para el disfrute saludable de videojuegos

[link](#)



Videojuegos, apuestas y juegos de azar en el metaverso. Guía para profesionales de la salud y la educación

[link](#)

Anexos

Tabla 1 / Disponibilidad según dispositivo/plataforma y otras características

VIDEOJUEGO	WINDOWS PC	MÓVIL/ TABLET	VIDEOCONSOLA			PLATAFORMA/TIENDA ONLINE				OTRAS CARACTERÍSTICAS			
		iOS y Android	Xbox One y Series X/S	PlayStation PS4 y PS5	Nintendo Switch	Epic	Steam	EA App	Battle.net	Coste / Monetización (1)	Token / Moneda	Tipología [1]	Duración de la partida (minutos)
Apex Legends	X	-	X	X	X	-	X	X	-	Free to play	1000 "Apex coins" = 9,99 €	FPS, Battle Royale	15 a 20
Call of Duty (Warzone 2.0)	X	X	X	X	-	-	X	-	X	De pago excepto WARZONE	1100 "Puntos COD" = 9,99 €	FPS, Battle Royale	10 a 30
Clash of Clans	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	80 "Gemas" = 1,19 €	Estrategia	Muy variable
Clash Royale	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	80 "Gemas" = 1,19 €	Estrategia	3
CS2 (Counter-Strike 2)	X	-	-	-	-	-	X	-	-	Free to play con limitaciones	No tiene	FPS	45 a 60
Coin Master	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	25 "Energía" = 1,99 € 450 "Monedas" = 1,99 €	Estrategia	Muy variable
Dota 2	X	-	-	-	-	-	X	-	-	Free to play	No tiene	MOBA	30 a 60
FC 24 (EA Sports FC 24)	X	-	X	X	X	X	X	X	-	De pago	100 "Fc Points" = 0,99 €	Deportes	12 a 20
Fortnite	X	X	X	X	X	X	-	-	-	Free to play	1000 "paVos" = 7,99 €	Battle Royale	10 a 25
Genshin Impact	X	-	-	X	-	X	-	-	-	Free to play	300 "Cristales Génesis" = 4,49 €	RPG	Muy variable
GTA V (Grand Theft Auto V)	X	-	X	X	X	X	X	-	-	De pago	250.000\$ "Tarjeta tiburón tigre" = 3,99 €	Acción y aventura	Muy variable
Hearthstone	X	X	-	-	-	-	-	-	X	Free to play	500 "Runas" = 4,99 €	Estrategia, Cartas	10 a 15
LoL (League of Legends)	X	-	-	-	-	X	-	-	-	Free to play	575 "RP" (Riot Points) = 4,99 €	MOBA	20 a 50
Minecraft	X	X	X	X	X	-	-	-	-	De pago	1720 "Minecoins" = 9,99 €	Aventura / Construcción	Muy variable
PUBG: Battlegrounds	X	-	X	X	-	X	X	-	-	Free to play	500 "G-Coins" = 4,99 €	Battle Royale	Hasta 30
Valorant	X	-	-	-	-	X	-	-	-	Free to play	500 "Valorant Coins" = 5,49 €	FPS	30 a 40

[1] En el apartado "Otros Recursos de Interés" podrán encontrarse materiales para abundar en estos conceptos

Tabla 2 / PEGI, interacciones ESRB y funcionalidades sensibles a la supervisión parental

VIDEOJUEGO	CÓDIGO PEGI [1]								CÓDIGO ESRB [7]					ANÁLISIS PANTALLAS AMIGAS: FUNCIONALIDADES SENSIBLES A LA SUPERVISIÓN PARENTAL [2]					
	EDAD	CONTENIDO [3]							EDAD	INTERACCIONES					Compras	Compras aleatorio	Juego con personas online en abierto	Comunicación por mensajería y chat	Comunidades/ Red de contactos
		Compras in-game	Violencia	Miedo	Lenguaje Soez	Gambling	Drogas	Sexo		Compras	Compras (Elementos Aleatorios)	Interacción de usuarios	Ubicación Compartida	Internet sin Límites					
Apex Legends	16	XA	X	-	-	-	-	-	T	X	-	X	-	-	X	X	X	X	-
Call of Duty (Warzone 2.0)	18	X	X	-	X	-	-	-	M 17+	X	-	X	-	-	X	-	X	X	-
Clash of Clans [4]	7	X	X	-	-	-	-	-	E 10+	X	-	X	-	-	X	-	X	X	X
Clash Royale [4]	7	XA	X	-	-	-	-	-	E 10+	X	X	X	-	-	X	X	X	X	X
CS2 (Counter-Strike 2) [5]	SE	X(*)	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	X	X	X	X	-
Coin Master [4] [6]	18	X	-	-	-	X	-	-	T	X	-	-	-	X	X	X	X	X	-
Dota 2 [5]	SE	X(*)	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE	X	X	X	X	-
FC 24 (EA Sports FC 24)	3	XA	-	-	-	-	-	-	E	X	X	X	-	-	X	X	X	X	-
Fortnite [8]	12	X	X	-	-	-	-	-	T	X	-	X	-	-	X	-	X	X	-
Genshin Impact	12	XA	X	-	-	-	-	-	T	X	X	X	-	-	X	X	X	X	-
GTA V (Grand Theft Auto V)	18	X	X	-	X	X	-	-	M 17+	X	-	X	-	-	X	-	X	X	-
Hearthstone [4]	7	XA	-	X	-	-	-	-	T	X	X	X	-	-	X	X	X	(X)	-
LoL (League of Legends)	12	X(*)	X	-	-	-	-	-	T	SE	SE	SE	SE	SE	X	X	X	X	-
Minecraft	7	X	X	X	-	-	-	-	E10+	X	-	X	-	-	X	-	X	X	-
PUBG: Battlegrounds	16	XA	X	-	-	-	X	-	T	SE	SE	SE	SE	SE	X	X	X	X	-
Valorant	16	X	X	-	-	-	-	-	T	X	-	X	-	-	X	-	X	X	-

OBSERVACIONES y NOTAS. Para más aclaraciones, véase página siguiente

- [1] Para una mejor interpretación, consúltese este [link](#) y la página siguiente.
- [2] Funcionalidades descritas en la página siguiente. Los indicadores de compras pueden no coincidir con el código PEGI o ESRB.
- [3] El descriptor "Compras" ha sido verificado y cambiado.
El descriptor "Discriminación" se ha omitido porque ningún título lo tiene.

- [4] Clasificación PEGI y ESRB otorgada por IARC.
- [5] CS2 y Dota 2 no tienen calificación PEGI ni ESRB.
- [6] Coin Master contiene apuestas simuladas según calificación de contenido ESRB.
- [7] Para una mejor interpretación, consúltese este [link](#) y la página siguiente.
- [8] Ha cambiado al descriptor PEGI ! en 2024.

- XA Contiene compras aleatorias.
- X(*) Contiene compras aunque no estén reflejadas en www.pegi.info
- (X) Solo emoticonos.
- SE Sin Evaluar.

Significado de las funcionalidades sensibles

- **Compras aleatorias:** Se refiere a las microtransacciones donde el resultado es incierto hasta que se completa la compra. Un ejemplo común son las loot boxes o cajas de botín, donde los jugadores pagan una cantidad de dinero para obtener recompensas aleatorias. Debido a su naturaleza impredecible, estas compras pueden llevar a gastos excesivos y comportamientos comparables al juego de azar.
- **Compras:** Esta categoría abarca todas las microtransacciones que no tienen un resultado aleatorio. Estas pueden incluir la adquisición de elementos cosméticos como skins para personajes, mejoras de habilidades o niveles adicionales, etc. Se sabe exactamente qué se recibirá antes de efectuar la compra.
- **Juego con personas online en abierto:** En referencia a la funcionalidad de jugar en línea con otras personas, a menudo desconocidas. Con esta opción disponible es posible interactuar con cualquier otro participante del mundo.
- **Comunicación por mensajería y chat:** Funciones que permiten a las personas que están jugando comunicarse entre sí mediante mensajes de texto o voz mientras juegan.
- **Comunidades/red de contactos:** Referido a la capacidad para unirse a grupos o comunidades dentro del juego o la plataforma. Las comunidades pueden ser sobre temas específicos, clanes de jugadores, grupos de discusión, etc.

Notas sobre la clasificación PEGI en videojuegos:

- **Plataformas móviles:** Algunos videojuegos populares, como "Brawl Stars" y "Free Fire", que están disponibles solo en plataformas móviles, tienen una clasificación PEGI a través del procedimiento de calificación de IARC, no el tradicional. Esto puede llevar a que no aparezcan en la base de datos de PEGI. Si buscas un título específico y no lo encuentras, recomendamos buscar la calificación directamente en la tienda de la plataforma correspondiente, como Play Store o App Store.
- **IARC (International Age Rating Coalition):** Los juegos que sólo están disponibles en plataformas móviles y Tablet (iOS y Android) obtienen su calificación PEGI a través del procedimiento de calificación de IARC. Este procedimiento se basa en un cuestionario que los desarrolladores completan al subir su producto. Tras ello, se otorga una clasificación por edad.
- **Actualización de descriptores:** La clasificación PEGI puede no reflejar cambios recientes en los juegos o incorporaciones de descriptores. Por ejemplo, el descriptor "In Game Purchases" (IGP) se incorporó en PEGI en 2018, y no todos los juegos más antiguos se actualizaron automáticamente para reflejar esta característica. Sin embargo, PEGI ofreció a las compañías desarrolladoras la opción de actualizar de forma gratuita la licencia de calificación de un juego cuando se introdujo el descriptor IGP. A pesar de ello, no todas las compañías solicitaron esta actualización.
- **Steam y calificaciones PEGI:** Steam, gestionada por Valve, no adopta consistentemente el sistema PEGI. Aunque algunos juegos antiguos como CS:GO tienen una calificación debido a regulaciones pasadas, muchos títulos actuales no están clasificados. Por ello, recomendamos a padres y madres actuar con cautela al permitir que sus hijos accedan a Steam, dada la posible presencia de juegos no adecuadamente clasificados para menores.
- **Descriptores en juegos con calificación PEGI 18:** En juegos con una calificación PEGI 18, como GTA V, solo se muestran los descriptores de contenido que son responsables de dicha calificación. Esto significa que aunque un juego puede tener ciertos elementos como drogas o lenguaje discriminatorio, estos descriptores no se mostrarán si no alcanzan el nivel de gravedad o intensidad que justifica la clasificación PEGI 18.
- **Interpretación de las calificaciones PEGI:** Las calificaciones y descriptores de PEGI proporcionan una recomendación basada en el contenido general identificado dentro de un juego. Aunque sirven como una guía útil para padres, madres y otros agentes a cargo de menores, es esencial tener en cuenta que no todas las personas dentro de un grupo de edad determinado reaccionarán o interpretarán el contenido de la misma manera. Por lo tanto, es crucial conocer y considerar la individualidad y la madurez de cada persona menor de edad al decidir qué juegos son apropiados para ella.

Tabla 3 / Opciones de control parental según dispositivo/plataforma

PLATAFORMA	RESTRICCIONES DE TIEMPO DE JUEGO	CONTROL DE COMPRAS	RESTRICCIONES DE CONTENIDO	SUPERVISIÓN DE USO	PRIVACIDAD	COMUNICACIONES
PC: Microsoft Family Safety	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios › Límites para juegos específicos › Solicitud de tiempo 		<ul style="list-style-type: none"> › Bloquear juegos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> › Tiempo por videojuego › Tiempo dispositivo 		
Android: Google Family Link	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios › Límites para juegos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> › Aprobar o rechazar compras › Bloqueo total 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloqueo por contenido o clasificación › Filtros de búsqueda en Play Store › Aprobar o rechazar descargas › Bloquear juegos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> › Tiempo por videojuego › Tiempo dispositivo 		
iOS: Tiempo de Uso	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios › Límites para juegos específicos › Solicitud de tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> › Solicitar permiso › Limitar o prohibir compras 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloquear o limitar por edad › Bloquear juegos específicos 	<ul style="list-style-type: none"> › Tiempo por videojuego › Tiempo dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> › Ajustes Game Center 	<ul style="list-style-type: none"> › Ajustes Game Center
Nintendo Switch	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios › Notificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> › Restringir gastos eShop › Limitar compras y descargas por edad 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloquear o limitar acceso en base a clasificación 	<ul style="list-style-type: none"> › Revisar estadísticas de juego en App 	<ul style="list-style-type: none"> › Limitar visibilidad › Controlar solicitudes de amistad › Restringir publicaciones redes sociales 	<ul style="list-style-type: none"> › Limitar comunicación › Restringir enviar y recibir mensajes › Limitar grupos y salas de chat › Desactivar envío imágenes y videos
Play Station 4 Play Station 5	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios › Seleccionar acción al terminar › Notificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> › Controlar monedero familiar › Limitar gastos mensuales 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloquear o limitar acceso en base a clasificación 	<ul style="list-style-type: none"> › Tiempo dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> › Limitar visibilidad › Controlar solicitudes de amistad › Restringir nombre real y comunicaciones › Bloquear videos, emisiones e imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> › Restringir texto, chat de voz y vídeo › Restringir emisiones de otros usuarios › Desactivar mensajes texto, vídeo y voz
Xbox One Xbox Series X S	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios y semanales › Definir horarios › Notificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> › Aprobar o rechazar compras › Establecer "paga" › Historial de compras 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloquear o limitar acceso en base a clasificación › Solicitudes de acceso a ciertos contenidos 	<ul style="list-style-type: none"> › Informes actividad diaria y semanal › Tiempo dispositivo 	<ul style="list-style-type: none"> › Controlar solicitudes de amistad › Limitar visibilidad › Opciones multijugador 	<ul style="list-style-type: none"> › Controlar comunicaciones › Opciones multijugador y chat
Battle.net	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios y semanales › Definir horarios 	<ul style="list-style-type: none"> › Activar o desactivar compras 		<ul style="list-style-type: none"> › Informes semanales en correo electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> › Limitar visibilidad › Participación en foros › Datos de juego con desarrolladores › Desactivar funciones sociales 	<ul style="list-style-type: none"> › Restringir chat de texto y voz › Limitar salas de chat y grupos › Desactivar enviar y compartir › Controlar solicitudes de amistad
EA App	<ul style="list-style-type: none"> › Límites diarios › Definir horarios 	<ul style="list-style-type: none"> › Límites mensuales › Controlar compras 		<ul style="list-style-type: none"> › Monitorizar tiempo de juego › Revisar compras realizadas › Informes semanales 	<ul style="list-style-type: none"> › Cuentas infantiles › Cuentas adolescentes 	<ul style="list-style-type: none"> › Cuentas infantiles › Cuentas adolescentes
Epic Games		<ul style="list-style-type: none"> › Requerir PIN compras 	<ul style="list-style-type: none"> › Requerir PIN según clasificación edad PEGI 	<ul style="list-style-type: none"> › Informes semanales 	<ul style="list-style-type: none"> › Requerir PIN para añadir amigos 	<ul style="list-style-type: none"> › Configurar con quién usar chat voz y texto › Filtro de lenguaje adulto
STEAM		<ul style="list-style-type: none"> › Limitar compras "Modo Familiar" 	<ul style="list-style-type: none"> › Bloqueo en base a selección previa › Limitar acceso a contenidos de la comunidad 		<ul style="list-style-type: none"> › Desactivar amigos, chat y grupos › Limitar visibilidad › Controlar solicitudes de amistad 	<ul style="list-style-type: none"> › Controlar chat › Restringir grupos y chats comunitarios

Localización y control de dispositivo para Android (Google Family Link) » "Ubicación en tiempo real" / Localización y control de dispositivo para iOS (Tiempo de uso) » "Compartir en familia"

Los videojuegos han evolucionado no solamente en sus géneros, plataformas, disponibilidad y calidad sino también en las funcionalidades y los modelos de negocio. Esto ha hecho que la dedicación y el conocimiento necesarios por parte de las familias aumenten para garantizar un disfrute sin riesgos por parte de niños, niñas y adolescentes. Uno de los retos que con frecuencia se debe afrontar tiene que ver con los micropagos y las diferentes formas que adoptan. Estas microtransacciones suponen una de las principales fuentes de ingreso para el mercado de los videojuegos y sus dinámicas pueden no ser adecuadas para personas menores de edad. Esta guía aporta luz sobre esa y otras cuestiones susceptibles de control parental.

www.videojuegosenfamilia.com/control-microtransacciones-videojuegos

Desarrolla



Patrocina

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

OSASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SALUD