



CONTROL PARENTAL DE VIDEOJUEGOS

Guía para familias

I Edición. 2024

Fundación **MAPFRE**



Comunidad
de Madrid

CONSEJERÍA DE FAMILIA,
JUVENTUD Y ASUNTOS SOCIALES



20
años

PantallasAmigas
aniversario 2004-2024

Fecha

Enero de 2024

FUNDACIÓN MAPFRE no se hace responsable del contenido de esta obra, ni el hecho de publicarla implica conformidad o identificación con las opiniones vertidas en ella.

Se autoriza la reproducción parcial de la información contenida en este estudio siempre que se cite su procedencia.

© Textos: PantallasAmigas

Autoría: Nerea Viejo (PantallasAmigas)
y Jorge Flores (PantallasAmigas)

Imagen de cubierta: © iStock

<https://guiacontrolparentalvideojuegos.com/>

© Esta edición:

2023, Fundación MAPFRE

Pº de Recoletos, 23. 28004 Madrid

www.fundacionmapfre.org

Índice

PRESENTACIÓN.....	7
1. OPORTUNIDADES Y RETOS DE LOS VIDEOJUEGOS	8
Oportunidades de los videojuegos	8
Desarrollo de competencias y habilidades blandas	8
Adquisición de conocimientos	9
Promoción de valores	9
Socialización e inclusión	9
Retos de los videojuegos	10
Ciberviolencia o victimización.....	10
Contenidos o valores inadecuados.....	10
Gasto excesivo	11
Problemas de ciberseguridad, privacidad y ciberdelitos	11
Exceso de uso.....	11
Límites difusos entre el <i>gaming</i> y el <i>gambling</i>	11
2. MEDIACIÓN PARENTAL	13
Mediación parental en cinco claves: “las cinco Ces”	13
Conocer	13
Compartir.....	14
Concienciar	14
Confiar	15
Controlar	15
Algunas claves y respuestas al cuánto, cuándo y cómo	15
¿A qué edad pueden usar videojuegos y durante cuánto tiempo?	15
Más allá de la edad y el tiempo de uso	17
Funciones de control parental y bienestar digital.....	18
Plataformas digitales de distribución de videojuegos	20
Conociendo mejor las plataformas de distribución de videojuegos	20
Otros servicios ofrecidos por estas plataformas	21

3. ASPECTOS GENERALES DEL CONTROL PARENTAL EN VIDEOJUEGOS 23

Control parental: qué, por qué y para qué	23
Código PEGI. Clasificación por edades y contenidos.	24
Etiquetas de edad	25
Descriptor de contenido	25
Principales características del control parental en videojuegos	27
Gestión de cuentas familiares	27
Gestión de la privacidad y comunicaciones	27
Bloqueo y reporte de usuarios	29
Filtro de juegos según el código PEGI	29
Límites y programación de tiempo de juego	30
Informes de actividad	31
Restricción de aplicaciones	31
Control de dispositivos y accesorios	32
Control de compras y microtransacciones	33
Control parental en videojuegos, un sistema con capas.	33
Opciones de control parental en ordenadores, móviles y <i>tablets</i>	34
Opciones de control parental en videoconsolas	35
Opciones de control parental en plataformas o tiendas de juego	36
Opciones de control parental en los videojuegos	37

4. CONTROL PARENTAL EN VIDEOJUEGOS SEGÚN DISPOSITIVO Y PLATAFORMA 38

Control parental en PC Windows: Microsoft Family Safety	39
Funciones principales	39
Configuración y uso	40
Control parental en móviles y <i>tablets</i>	40
Android: Google Family Link	40
iOS: Tiempo de uso	42
Control parental en videoconsolas	43
PlayStation 4 y PlayStation 5	43
Xbox One y Xbox Series X S	45
Nintendo Switch	46

Control parental en tiendas y plataformas digitales	47
Steam	47
Battle.net	48
Epic Games.	50
EA App	51

5. CONTROL PARENTAL EN 25 VIDEOJUEGOS. 53

Importancia y beneficios del control parental específico en los videojuegos	53
Jerarquización y opciones: cómo usar esta información	54
Índice de fichas.	55
Among Us	56
Apex Legends.	58
Brawl Stars.	60
Call of Duty (Warzone).	62
Clash Royale.	64
CS2 (Counter Strike-2)	66
Fall Guys.	68
FC 24 (EA Sports FC 24)	70
Final Fantasy XVI (FFXVI).	72
Fortnite	74
Free Fire	76
Genshin Impact	78
GTA V (Grand Theft Auto V)	80
LoL (League of Legends).	82
Minecraft	84
Overwatch 2	86
Pokémon Go.	88
Pokémon Unite.	90
PUBG: Battlegrounds	92
Roblox.	94
Rocket League	96
Street Fighter 6	98
The Sims 4	100
Valorant.	102
WoW (World Of Warcraft).	104

ANEXOS	106
Tabla 1. Disponibilidad según dispositivo/plataforma y otras características	106
Tabla 2. Calificación PEGI y funcionalidades sensibles a la supervisión parental	107
Tabla 3. Opciones de control parental según dispositivo/plataforma	109
 OTRAS REFERENCIAS DE INTERÉS	 111

PRESENTACIÓN

El mundo de los videojuegos ha cambiado de forma vertiginosa. Además de llegar progresivamente 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...). En consecuencia, la mediación parental, que incluye la gestión del control parental, se hace más necesaria y quizás más compleja.

La presente guía está concebida como un manual de apoyo para que las personas adultas responsables puedan conocer los elementos básicos relacionados con el consumo saludable de videojuegos por parte de los y las menores. Identificar los aspectos clave de la mediación parental en este ámbito implica necesariamente conocer más acerca de los videojuegos, pero también acerca de los dispositivos y plataformas en los que se utilizan. Así, este documento sirve de guía para la toma de decisiones relacionadas con el establecimiento de medidas y funciones de control parental.

¿Cómo usar esta guía?

En la primera parte de este recurso se puede encontrar información relacionada con los retos que deben manejarse con los videojuegos, con el entorno de consumo de estos (videoconsolas, plataformas digitales...) y con las recomendaciones generales de mediación parental positiva.

La segunda parte está más focalizada en el control parental, llegando incluso a analizar las posibilidades concretas de 25 títulos populares del mercado. La información que se presenta es fruto de un detallado análisis y, más allá de una correcta configuración del control parental para un caso concreto, pretende también servir de guía en las decisiones de elección y modo consumo.

1. OPORTUNIDADES Y RETOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Oportunidades de los videojuegos

En primer lugar, hay que mencionar que el juego es un derecho de la infancia reconocido por la Convención de los Derechos de la Infancia de Naciones Unidas. Para niñas, niños y adolescentes jugar supone no solo divertirse o socializar, sino descubrir, crecer y desarrollarse. Por supuesto, el juego puede adoptar muchas formas, entre ellas el formato de videojuego. Es importante, por consiguiente, hacer una lectura detallada de lo que supone disfrutar de los videojuegos y tratar de obtener de esta forma de entretenimiento las máximas ventajas. La categorización de los videojuegos en géneros disponible en esta guía trata, precisamente, de poner sobre la mesa la variedad de oportunidades y elecciones disponible.

Desarrollo de competencias y habilidades blandas

Son muchos los videojuegos y las formas de jugar pero, en la mayoría de los casos, durante su uso y disfrute, es posible desarrollar *soft skills* o habilidades blandas tan reconocidas como imprescindibles en los últimos tiempos. Citamos a continuación algunas de ellas:

- Competencias *cognitivas* como la creatividad, el escaneo espacial o el razonamiento lógico.
- Competencias *básicas* como la comunicación o las habilidades de comunicación.
- Competencias *emocionales* como la autodisciplina, la gestión del estrés y la tolerancia a la frustración.
- Competencias *multifuncionales* como la solución de problemas complejos, la toma de decisiones y la coordinación con otras personas.

No hay que olvidar tampoco las competencias digitales que son necesarias muchas veces para algunos procesos en torno al juego o dentro propiamente del mismo. Merece la pena destacar que todas estas capacidades son precisamente competencias demandadas hoy en día en el mercado laboral. Por último, el desarrollo profesional en la industria del videojuego va más allá de ser *gamer* o *streamer* de éxito. En torno a ella hay muchas profesiones, algunas de nueva creación, con un futuro prometedor.

Adquisición de conocimientos

El aprendizaje de conceptos y procedimientos fue el primer argumento esgrimido por la industria de los videojuegos para acercarse al mundo educativo. Y no le falta razón. Cuando el título es adecuado, la motivación está asegurada y la emoción lleva al aprendizaje. A veces, algo tan sencillo como usar un título en un idioma que no dominemos puede ayudarnos a aprender o mejorar esa lengua. En otras ocasiones, podemos recurrir a juegos más complejos que puedan ayudarnos a profundizar en un área temática concreta (arquitectura, cocina, logística, mecánica...), llegando incluso a usar simuladores de procesos que nos permiten el aprendizaje por ensayo y error. Los *serious games*, o juegos serios, son el ejemplo más claro de diseño de experiencia lúdica interactiva con fines didácticos.

Promoción de valores

Jugar con otras personas puede situarnos en dilemas que deben ser resueltos a través de principios éticos y valores. El respeto y la tolerancia saltan a escena siempre que hay un adversario y la cooperación es fundamental en el desempeño por parejas o equipos. La amistad, la solidaridad o la libertad también se ponen de manifiesto en ciertos títulos que hacen de alguno de estos valores el motor del juego y, por lo tanto, los sitúan como posicionamientos vitales a imitar. Por último, hay títulos que nacen para sensibilizar sobre una causa concreta como, por ejemplo, los relacionados con la necesidad de preservar el medioambiente o con la riqueza que supone la diversidad de las personas. Al jugarlos se adquiere una conciencia especial de cuidado del medioambiente y de aprecio por quienes son diferentes.

Socialización e inclusión

Para muchos niños, niñas y adolescentes, los videojuegos han ocupado un lugar fundamental en sus vidas porque les han permitido conectar, compartir y relacionarse con otras personas. En algunas ocasiones ha sido de forma transitoria ante una imposibilidad

sobrevenida: una enfermedad incapacitante, un distanciamiento... En otros casos, que no son pocos, se trata de estudiantes que, siendo víctimas de acoso escolar, han encontrado en los videojuegos en línea su nuevo y único entorno de socialización positiva entre iguales. En general, los juegos *online* son una salida para quienes sufren violencia o discriminación en su entorno cercano. Por último, pero no menos importante, los videojuegos son una oportunidad para compartir patio de recreo para aquellas personas con dificultades de movilidad o algún tipo de diferencia funcional o en sus capacidades.

Retos de los videojuegos

Aunque la cantidad de uso es la queja más recurrente en las familias y uno de los focos de la presente guía, es esencial considerar otros desafíos que pueden comprometer el bienestar de nuestros hijos e hijas. Al fin y al cabo, y en cierta medida, los retos y las oportunidades suelen tener una relación proporcional con el tiempo de uso. Por ello, a la hora de buscar el equilibrio, hay que poner en la balanza el resto de riesgos junto con las oportunidades. Algunos retos tienen que ver con la interacción con otras personas que se produce en los títulos multijugador, otros van ligados a las características intrínsecas del juego y, por último, los hay que aluden a cuestiones económicas o de ciberseguridad.

Ciberviolencia o victimización

Allí donde hay convivencia se dan buenas y malas relaciones. Los videojuegos son una suerte de redes sociales y, como tales, favorecen la interconexión y la comunicación. Es ahí donde pueden surgir diversas formas de violencia digital como ciberacoso, ciberviolencia machista, acoso sexual a menores o *grooming*.

Contenidos o valores inadecuados

Algunos videojuegos contienen y hasta recompensan comportamientos reprobables. Aunque sea ficción, no son adecuados para todas las edades o perfiles. Hay juegos que presentan violencia y gráficos extremos, y las etiquetas PEGI nos pueden alertar sobre ello. Es crucial considerar estos aspectos. En ciertas situaciones, las actitudes o contenidos inapropiados (insultos, palabras malsonantes, amenazas...) provienen de otros jugadores, mientras que en otras se deben a sistemas publicitarios que insertan automáticamente promociones y anuncios inesperados.

Gasto excesivo

En los videojuegos existen sistemas de monetización (*free to play, pay to win...*) que, a la postre, conllevan la posibilidad de pequeños desembolsos no limitados en número *a priori*. Se puede adquirir, por ejemplo, una *skin* o apariencia para un personaje, pagar por “pasar de nivel” o tener un arma más poderosa. Esta situación puede irse de las manos si el mecanismo de pago, como la tarjeta de crédito, está habilitado. Mención aparte requieren las *loot boxes* o cajas de botín que se analizan más adelante.

Problemas de ciberseguridad, privacidad y ciberdelitos

Como en toda plataforma conectada a internet es preciso tomar precauciones relativas a la ciberseguridad y la privacidad. Además, la posibilidad de conexión y comunicación con otras personas nos pone al alcance de ciberdelincuentes que, por ejemplo, pueden iniciar un intento de estafa mediante el envío de un enlace malicioso en un chat relacionado con el juego o la partida.

Exceso de uso

En muchos hogares el uso excesivo de videojuegos se ha convertido en un problema. Más allá del consumo excesivo de tiempo, la eventual desatención de obligaciones o el riesgo de evolucionar a un abuso problemático, el mero hecho de pasar demasiadas horas jugando puede reportar problemas para el bienestar físico. La salud visual se puede resentir, es posible que aparezca patologías musculoesqueléticas (dolores lumbares o cervicales son los más comunes) y los hábitos sedentarios podrían acabar pasando factura.

Límites difusos entre el *gaming* y el *gambling*

El azar ha estado siempre presente en el juego. Pensemos en un juego clásico como el parchís o en el sorteo previo a toda confrontación para definir quién elige campo o inicia el saque. Todo juego de naipes incluye la sorpresa del azar. Los juegos de azar y las apuestas, por su parte, tienen en ocasiones un componente lúdico. Sin embargo, hay que destacar que la relación entre estas dos prácticas, la lúdica y la de las apuestas y el azar, entre el *gaming* y el *gambling*, se va haciendo mayor y más estrecha. Cada vez hay más elementos del ámbito de los casinos o las apuestas presentes de alguna manera en los videojuegos. También es sintomático, por otro lado, que ya podamos realizar apuestas relacionadas con los resultados en los *eSports*.

Un elemento detonante ha sido la presencia de cajas de botín o *loot boxes* como elementos incluidos en los videojuegos y que se pueden adquirir mediante micropagos. Simplificando mucho, las *loot boxes* encierran en su interior un determinado premio. El problema reside en que esta recompensa se presenta de forma aleatoria y su descubrimiento va aderezado con toda una suerte de efectos que refuerzan la experiencia. Desde el ámbito de la psicología no han dudado en levantar la voz por una estrategia cuya dinámica de recompensa es muy similar, por ejemplo, a las máquinas tragaperras. A principios de 2022 el Gobierno de España estudió cómo regular las cajas de botín en relación con las personas menores de edad. La cuestión clave, cada vez más complicada, es diferenciar claramente ambas disciplinas y saber cuándo se está jugando y cuándo se está apostando.

No obstante, el reto está en constante evolución: el modelo P2E (*Play to Earn*), las recompensas y los activos digitales en forma de NFT (*Non Fungible Token*) o criptomonedas de valor volátil y el nuevo contexto que supone el metaverso configuran una nueva realidad.

2. MEDIACIÓN PARENTAL

Mediación parental en cinco claves: “las cinco Ces”

La labor de mediación parental debe comenzar desde el principio, esto es, influir en la relación que se construye con los videojuegos desde el inicio. Esperar a que se dé una situación de uso abusivo o intervenir solamente para exigir el abandono de las sesiones de juego no debería ser la norma y, sin embargo, es frecuente en muchos hogares.

Podemos pensar en un itinerario compuesto de cinco etapas que en un principio se recorren consecutivamente pero que luego se solapan. Cada etapa tiene como eje un verbo que llama a la acción y que en todos los casos empieza por la letra “C”. Por lo tanto, podríamos referirnos a este enfoque como el método de las cinco “Ces”.

Conocer

Conocer supone dedicar tiempo a tener una idea del mundo de los videojuegos. Este conocimiento nos ayudará a tomar decisiones y a estar en una mejor posición para comprender las dinámicas de participación en estos juegos. También ayudará a aumentar y enriquecer la comunicación entre ambas generaciones en torno a este asunto.

¿Qué se debe conocer?

El conocimiento puede ser inicialmente genérico, como el que aparece en la primera parte de esta guía, pero debe ampliarse movido por dos vectores:

- Las decisiones y motivaciones propias que nos pueden llevar a tratar de descubrir, pongamos un caso, qué juegos cumplen unas determinadas condiciones que consideramos deseables como, por ejemplo, que desarrollen la imaginación.
- Las peticiones o deseos de quienes van a jugar que, en muchos casos, tienen que ver con tendencias. Si nos solicitan poder usar un videojuego, tenemos que conocerlo antes de aprobarlo.

¿Dónde obtener información?

En tiempos de sobreinformación esto no debe ser un problema.

- En internet. Sí, está todo, incluso en formato de vídeo. Simplemente debemos asegurarnos de que la fuente es confiable, sin intereses y cualificada, y la información reciente, ya que en este ámbito las actualizaciones son frecuentes.
- De nuestros hijos e hijas. ¿Por qué no preguntarles? Así también sabremos qué usan o qué esperan encontrar y cuál es su percepción.
- De otras personas del entorno. Si nos resulta fácil, puede ser una buena opción complementaria conocer la opinión de terceras personas, fundamentada y práctica, sobre el título analizado.

Compartir

Participar de los intereses de nuestros hijos e hijas, más todavía en un contexto lúdico. Además de ser una experiencia muy gratificante, genera sólidos vínculos y mucha complicidad. Busquemos esos momentos, sobre todo en las edades más tempranas. Nos proporciona aprendizajes y oportunidades para escuchar, pero también para hablar y persuadir. Nos aporta cierta autoridad moral en la materia. Juguemos juntos.

Concienciar

Concienciar no es otra cosa que hacer que alguien sea consciente de algo. Tenemos que tratar, desde el conocimiento adquirido y la proximidad ganada en las etapas anteriores, de que sean conscientes de lo que supone usar videojuegos. Al igual que tratamos de crear conciencia sobre la importancia de los hábitos alimentarios y de cuáles son los alimentos más o menos adecuados, con argumentos razonados, así debemos operar con los videojuegos. Cuando comer menos cantidad o comer menos sabroso tiene una justificación convincente que conocemos y asumimos, es más fácil tratar de resistirse a las malas tentaciones y tomar buenas decisiones.

Confiar

Delegar la responsabilidad, dar autonomía progresiva y permitir que se tomen decisiones, aunque no siempre sean acertadas, es parte del crecimiento personal. Son elementos generadores de autoestima y reciprocidad.

Controlar

Supervisar no es lo opuesto a confiar. Poner límites, observar si se cumplen o no y evaluar cómo se cumplen es parte de nuestro trabajo. Esta tutela es precisamente la que nos permitirá revisar las decisiones y seguir dando confianza.

Comunicar (hacerse entender), convencer (no vencer) y comprender (empatizar) son otras tres Ces que completan las anteriores de forma transversal y constante.

Por supuesto, de forma complementaria a esta estrategia progresiva y cíclica de mediación, está la labor de educación en habilidades para la vida digital que potencie los factores protectores y debilite los factores de riesgo relacionados con el uso problemático de los videojuegos.

Algunas claves y respuestas al cuánto, cuándo y cómo

Un trastorno por videojuegos tiene muy diversas causas y factores. En todo caso, podríamos decir que es un camino que, para algunas personas y en determinadas circunstancias, a fuerza de ser usado, se va convirtiendo en un surco del que no se puede salir. Por ello, en la tarea de mediación parental se han de tomar decisiones que afectan al consumo diario de los videojuegos.

¿A qué edad pueden usar videojuegos y durante cuánto tiempo?

Hasta los 3 años

La práctica totalidad de las personas expertas y estudios especializados recomiendan la nula exposición a pantallas, incluidos videojuegos, hasta los 3 años. Es tajante, no nos extendemos en explicaciones. Las luces, los movimientos, los sonidos y los colores que sirvan de estímulo y capten la atención en esa etapa deben provenir de otras fuentes.

De 4 a 8 años

Carece de sentido tratar de estimular a un niño o niña entre los 4 y 6 años con un dispositivo electrónico. Se pierde más que se gana porque, entre otras cosas, todavía queda mucho por aprender del mundo y sus interacciones. Siendo puristas, hasta los 8 años tendríamos que tratar de prescindir de las pantallas en la medida de lo posible y como principio general.

De 9 a 11 años

A partir de los 9 años la exposición a pantallas puede ir siendo progresiva y los videojuegos ir ocupando un espacio. Se puede comenzar con 15 minutos a los 9 años y 1 hora a los 11 años. No obstante, hay que matizar lo siguiente:

- Una experiencia interactiva y variada con los videojuegos puede ser más provechosa que la pasividad de unos dibujos animados o una película. De igual manera, es más positivo variar y cambiar de juego que usar siempre el mismo.
- Con algunas actividades escolares se requiere el uso de pantallas.
- En estas etapas es importante configurar adecuadamente los dispositivos, aplicaciones, servicios y juegos en sus funciones de control parental. También es posible recurrir a servicios o programas complementarios.
- Durante este período se pueden poner las bases de esa parentalidad digital en positivo relacionada con los videojuegos, en especial en lo relativo a la toma de conciencia. Los tiempos acotados de forma consciente pueden convertirse en un buen hábito adquirido, en una forma de disciplina.

A partir de los 12 años

La cuestión se vuelve más compleja. A esas edades la exigencia escolar que implica uso de medios digitales es mayor y las relaciones del grupo de iguales se intensifican, lo cual también se traslada a las redes sociales y a los videojuegos en línea. Además, en muchos casos, con esa edad disponen de teléfono móvil (queremos suponer que tras un concienzudo análisis y compromiso por parte de quienes lo proporcionan). En esta etapa de su vida, donde tienen cada vez mayor independencia y autonomía, la supervisión y acompañamiento es más complejo por lo que gran parte del trabajo, de las 5 Ces, debe estar ya muy avanzado.

Es muy fácil perder la noción del tiempo cuando la actividad implicada nos absorbe y emociona. Es difícil dejar de jugar cuando todavía hay posibilidades de diversión. Para no acabar haciendo surco en la vereda, es importante tomar el hábito de medir los tiempos y tomar decisiones al respecto. Las funciones de control parental y bienestar digital pueden ser de gran ayuda. Aunque pueden causar discusiones en un primer momento, serán más las veces que las evitarán.

Por último, merece la pena tener en cuenta la duración media de las partidas en los diferentes videojuegos. No es nada común que en un videojuego pueda alcanzar la hora. En Fortnite, por ejemplo, la partida media no supera los 20 minutos. Conocer este dato nos puede dar una idea de la unidad de consumo de un videojuego de forma que nos será más fácil gestionarlo y tomar decisiones al respecto.

Más allá de la edad y el tiempo de uso

Como en tantas otras cuestiones relacionadas con la salud, en la adecuación, la diversidad y la medida está la clave, siempre atendiendo a las características individuales. Al margen de la necesaria adecuación del título al menor y al propósito hay que prestar atención a estos aspectos:

- *Horarios.* En ningún caso deben afectar los espacios o momentos de convivencia familiar ni trastocar o reducir el descanso nocturno. Se recomienda no usar las pantallas una hora antes acostarse porque su luz inhibe la secreción de melatonina, hormona necesaria para conciliar el sueño.
- *Condiciones ergonómicas.* Es necesario cuidar la salud visual y la higiene postural.
- *Formatos.* Es diferente jugar individualmente que hacerlo con otras personas, conocidas o desconocidas. La parte social suma valor. No obstante, si se juega en equipo, se adquieren ciertos compromisos con el grupo que no siempre responden a los intereses, posibilidades o necesidades particulares.
- *Situaciones particulares.* Existen casos en los que el tiempo de juego es muy abultado y, sin embargo, el uso no es problemático. Una afición intensa puede ser sana si se mantiene en un rango de equilibrio con otros aspectos vitales. También es posible asumir que una persona esté realmente motivada para practicar y entrenar con gran dedicación con la expectativa de mejorar e, incluso, de llegar a competir en un videojuego.

Funciones de control parental y bienestar digital

Las funciones de control parental y bienestar digital han venido cobrando protagonismo creciente en la medida en la que aumentaba la conciencia de la necesidad de poner límites al uso excesivo, no adecuado o no deseable de internet, las redes sociales, los móviles y los videojuegos.

Se trata de dos conceptos que con frecuencia se mezclan, confunden y solapan. Es más, habría un tercer invitado, el software antivirus clásico, obviado en esta guía, que ha venido incorporando funcionalidades de control parental. Por otro lado, el concepto de equilibrio digital también entra en liza, si bien podría ser un concepto incluido en el de bienestar digital. Quizás la principal diferencia entre las funcionalidades ligadas al control parental y las recogidas en el ámbito del bienestar digital es que las primeras, como su nombre indica, son concebidas para que las personas adultas responsables establezcan para las menores un marco adecuado, unos límites, mientras que las segundas tendrían que ver más con la autogestión. Así, la limitación del tiempo es una funcionalidad que tiene cabida bajo ambas denominaciones. Además de tener funcionalidades compartidas, algunas marcas y plataformas han ubicado funciones de un tipo bajo el nombre del otro en su empeño por suavizar la percepción de la audiencia. Esto tampoco invita a la diferenciación entre ambas categorías o conceptos.

No obstante, en ambos casos se refieren a la posibilidad de supervisar o gestionar determinadas situaciones identificadas como sensibles, por ejemplo:

- Superar un determinado tiempo de conexión.
- Acceder a una determinada página.
- Descargar o usar una aplicación.
- Realizar compras en una plataforma determinada.
- Conversar con otras personas por medio de las funciones de chat de un videojuego...

Las formas en que estas funciones nos ayudan a tomar el control se podrían clasificar en tres categorías:

1. *Impedir* (cerrar, bloquear por completo), por ejemplo, usar o instalar una determinada aplicación.

2. *Adaptar* (configurar, adecuar a las preferencias propias, acotar), por ejemplo, situar en 30 minutos el uso diario de Instagram.
3. *Supervisar* (registrar, reportar, informar), por ejemplo, detallar el número de veces que se desbloquea el móvil.

Estas posibilidades se activan de muy diversas formas, entre otras:

- Como opciones en un menú de configuración específico del dispositivo o del videojuego.
- Como un programa o aplicación independiente, que puede venir preinstalado o no.
- Como un servicio contratado *online*.
- Como una funcionalidad activada del servicio *online*.

A lo largo de esta guía, y explicado el origen de esta mezcla de términos, para simplificar lo trataremos todo bajo el concepto de “control parental”, que es la nomenclatura clásica usada para referirse a las posibilidades que tienen padres y madres para procurar un uso limitado de herramientas y dispositivos mediante la configuración del software correspondiente.

Es fundamental destacar cuatro aspectos en relación con el uso de un sistema de control parental:

- Es un complemento y es transitorio, no es la finalidad. Lo fundamental es el acompañamiento y la educación adecuada.
- No siempre es útil, pero conviene considerar el coste/beneficio de usarlo como apoyo.
- Requiere cierta dedicación para comprender su alcance, configurarlo y supervisarlos.
- No es infalible y su efectividad, por lo general, disminuye según aumenta la edad de la persona tutelada.

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. Antiguamente, 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 %.

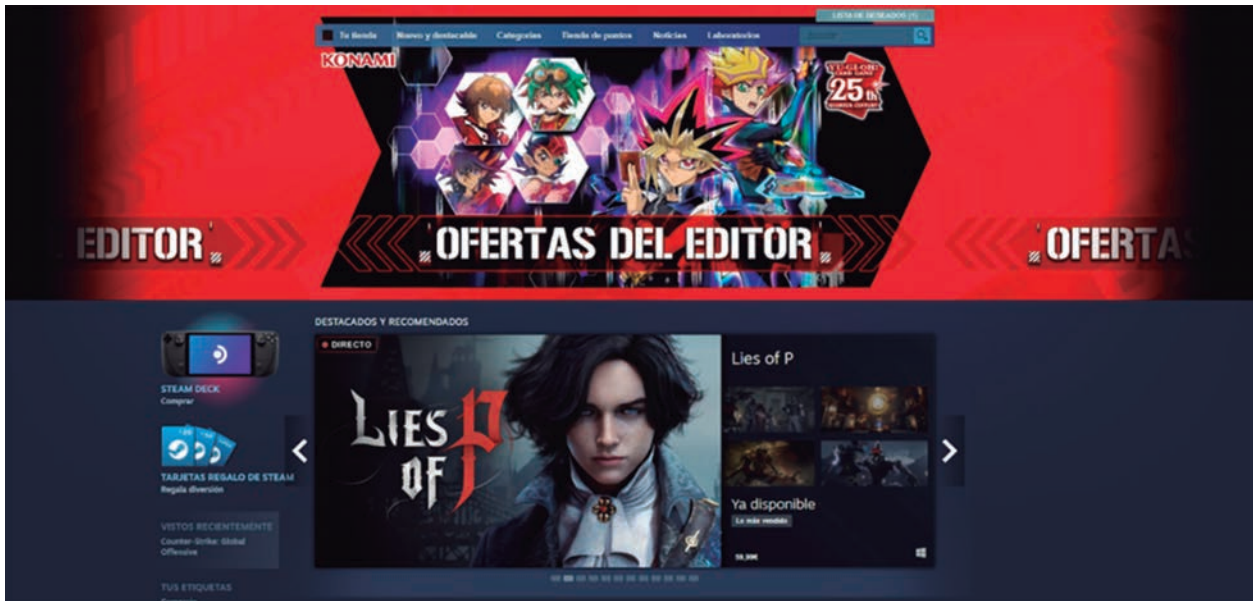
Estas tiendas digitales o plataformas de distribución de videojuegos no solo han reinventado la forma en la que adquirimos los videojuegos y los jugamos, sino que también han diversificado el acceso y aumentado las opciones disponibles para los jugadores. No obstante, con tantas opciones en el mercado, 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 PC, consolas o dispositivos móviles. Atrás quedaron los días en los 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.



Juego 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.



Imagen de Unreal Engine.

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.

3. 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 cumplan.

También podemos hacer una lectura de estas acciones (acotar, adaptar y supervisar) en clave de bienestar digital en tanto que este 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 o las madres 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 en 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.



Descriptores de contenido

<p>VIOLENCIA</p>	<p>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.</p>
<p>LENGUAJE SOEZ</p>	<p>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).</p>
<p>MIEDO</p>	<p>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).</p>

	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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).</p>
	<p>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.</p>

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, antes de la compra, no saben exactamente lo que obtendrán con ella. Se pueden comprar directamente con dinero real 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.



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 jóvenes 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 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 menores y a dialogar con ellos sobre su comportamiento en el mundo digital.

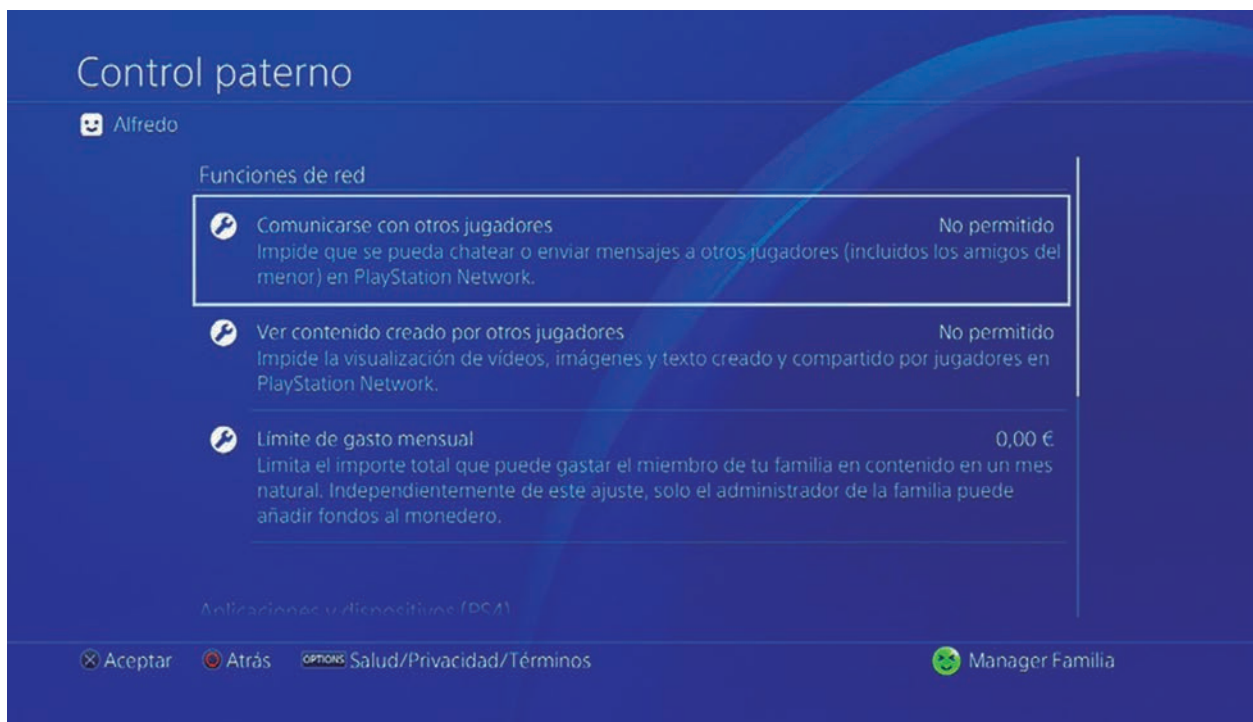
Gestión de la privacidad y comunicaciones

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 los 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 solo 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.



Pantallazo sobre el control paterno.

Bloqueo y reporte de usuarios

El bloqueo y reporte de usuarios 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 usuarios permite tomar medidas inmediatas para protegerse.

El bloqueo de usuarios 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 usuarios 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 sus interacciones 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 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 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 esencial 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 vídeo 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 los más jóvenes 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 pueden 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.

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, son 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 juego

Las plataformas o tiendas de juego 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 más habituales en esta capa de acceso 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 cajas de 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.

4. 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 y madres 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 y madres adaptar la experiencia de juego de sus hijos e hijas, 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 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 menores, 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

1. Restricciones de tiempo de juego

- Establecer límites diarios.
- Definir horarios en los que los videojuegos no estén accesibles.
- Definir límites de tiempo para juegos específicos.
- Ampliar límite de tiempo previa solicitud. Si el o la 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.

2. Supervisión del uso

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

3. Restricciones de contenido

- Bloquear el acceso a juegos específicos.

Configuración y uso

1. Creación de cuenta Microsoft para menores

Para utilizar Microsoft Family Safety, es esencial que el menor tenga una cuenta de Microsoft. Si aún no tiene una, puedes crearla en <https://account.microsoft.com/account>

Una vez creada, la cuenta debe estar asociada con la cuenta Microsoft de la persona adulta para que esta pueda gestionar los controles parentales.

2. Gestión de cuentas:

- Para que los juegos aparezcan listados en el panel de control de Microsoft Family Safety, el 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.

3. 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

1. Restricciones de tiempo de juego:

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

2. 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.

3. 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.

4. Supervisión del uso:

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

5. 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

1. Restricciones de tiempo de juego

- Establecer límites diarios.
- Definir horarios en los que 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.

2. Control de compras

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

3. Restricciones de contenido

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

4. Supervisión del uso

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

5. 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.

6. 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

PlayStation 4 y PlayStation 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

1. 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.

2. Control de compras

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

3. Restricciones de contenido

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

4. Supervisión del uso

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

5. 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.
 - Amigos de mis amigos: interacciones solo con amigos añadidos.
 - Individualista y centrado: máxima restricción en interacciones.

6. Comunicaciones

- Definir quiénes pueden enviar 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 y madres tener mayor control sobre el contenido y las interacciones que sus hijos e hijas experimentan mientras juegan.

Funciones principales

1. 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.

2. Control de compras

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

3. 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 la persona adulta su aprobación o rechazo.

4. Supervisión del uso

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

5. 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.

6. Comunicaciones

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

Nintendo Switch

Funciones principales

1. 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.

2. Control de compras

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

3. Restricciones de contenido

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

4. Supervisión del uso de videojuegos y del dispositivo

- Revisar estadísticas de juego en la aplicación móvil.

5. 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.

6. 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

1. 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.

2. Restricciones de contenido

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

3. 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

4. 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

1. Restricciones de tiempo de juego

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

2. Control de compras

- Bloquear compras y métodos de pago.

3. Supervisión del uso de videojuegos y del dispositivo

- Recibir resúmenes semanales por correo electrónico.

4. 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.

5. 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 sus amigos.

Epic Games

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

Funciones principales

1. Control de compras

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

2. Restricciones de contenido

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

3. Supervisión del uso de videojuegos y del dispositivo

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

4. Privacidad

- Requerir PIN para añadir amigos en Epic.

5. 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

1. Restricciones de tiempo de juego

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

2. 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.

3. 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.

4. Privacidad

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

5. Comunicaciones

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

5. CONTROL PARENTAL EN 25 VIDEOJUEGOS

Importancia y beneficios del control parental específico en los videojuegos

La experiencia de jugar a 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.

Jerarquización y opciones: cómo usar esta información

Esta guía es el resultado de un esfuerzo orientado en dos direcciones. Por un lado, aumentar al conocimiento sobre el entorno de los videojuegos y, en particular, sobre aquellos aspectos que pudieran tener que ver con el bienestar de niñas, niños y adolescentes que los disfrutan. Por otro lado, facilitar información intuitiva y práctica que ayude a las familias a adoptar decisiones tanto en sus opciones de compra como en las de supervisión y mediación parental.

La primera decisión tiene que ver con determinar la adecuación del videojuego para nuestro hijo o hija. Para ello es prioritario consultar de manera simultánea las tablas 1 y 2. En ellas vamos a poder identificar las características principales del videojuego (coste, plataformas en las que está disponible, tipología...) recogidas en la tabla 1, así como otros datos relacionados con la seguridad, la privacidad y el bienestar del jugador, resumidos en la tabla 2. Para llegar a una conclusión en este sentido ambos contrastes deben tener un resultado positivo: el juego debe estar disponible y resultar adecuado. Sin embargo, para valorar la disponibilidad y la adecuación entran en juego los datos analizados en la tabla 3, puesto que se debe considerar también qué posibilidades de gestión o supervisión existen sobre aquellas opciones del videojuego sensibles (chat, compras...) en cada una de las plataformas. Esto último, al mismo tiempo, debe considerarse tomando en cuenta las posibilidades de control parental que el propio videojuego trae incorporadas y que aparecen reflejadas en su ficha.

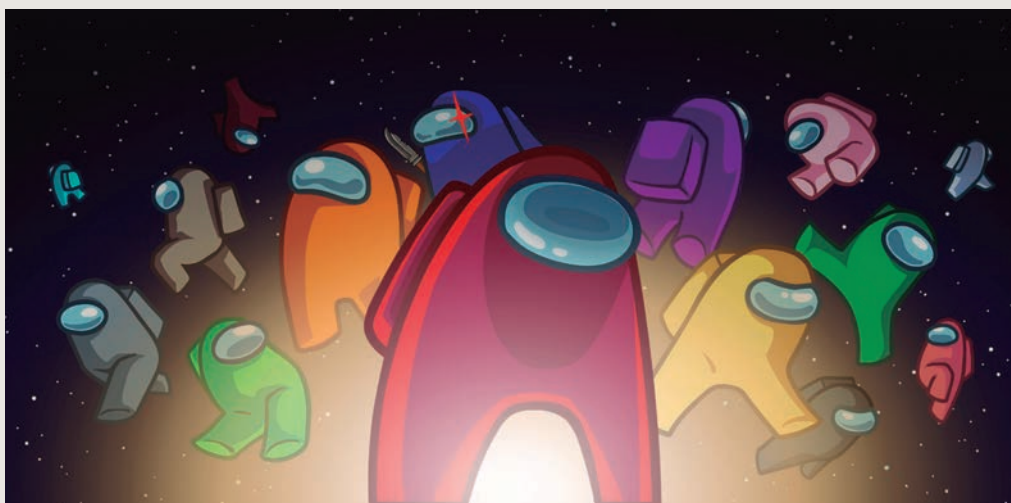
En resumen, se trata de encontrar una alineación posible entre el título, las funciones sensibles para la seguridad y el bienestar, las plataformas, los dispositivos y los intereses o limitaciones personales. Este proceso puede requerir varias iteraciones para dar

con la combinación perfecta o, en su defecto, con aquella que nos obligue a unas renuncias asumibles que, al menos, ya estarán identificadas y deberán ser gestionadas.

Índice de fichas

- Among Us
- Apex Legends
- Brawl Stars
- Call of Duty (Warzone)
- Clash Royale
- CS2 (Counter Strike-2)
- Fall Guys
- FC 24 (EA Sports FC 24)
- Final Fantasy XVI (FFXVI)
- Fortnite
- Free Fire
- Genshin Impact
- GTA V (Grand Theft Auto V)
- LoL (League of Legends)
- Minecraft
- Overwatch 2
- Pokémon Go
- Pokémon Unite
- PUBG: Battlegrounds
- Roblox
- Rocket League
- Street Fighter 6
- The Sims 4
- Valorant
- WoW (World Of Warcraft)

Among Us



Sinopsis

Juego de deducción social *online* donde se forma parte de la tripulación en una nave espacial en el que hay impostores escondidos. Los tripulantes deben realizar tareas alrededor de la nave mientras intentan descubrir quién es el impostor antes de que todos sean eliminados. El juego se juega *online* con otras personas de todo el mundo.

Duración estimada de una partida

Puede durar entre 5 y 15 minutos, dependiendo de la cantidad de jugadores, la configuración del juego y de cómo se desarrolle la partida.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

Partidas privadas: permite a los jugadores crear partidas privadas donde solo pueden unirse amigos a través de un código específico.

Comunicaciones

Control de chat de texto: puedes desactivar el chat por completo o limitarlo solo a amigos.

Censura de palabras: censura el lenguaje ofensivo automáticamente.

Vídeo Gameplay



Gameplay en español. Duración: 8 min 7 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 al presentar al campeón.

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



Apex Legends Gameplay. Duración 24 min 45 s

Brawl Stars



Sinopsis

Juego multijugador de batallas *online* donde cada participante puede elegir entre una variedad de “brawlers”, cada uno con habilidades únicas, y participar en diferentes modos de juego, que van desde batallas 3 contra 3 hasta *Battle Royale* en modo solitario o en dúo.

Duración estimada de una partida

Generalmente no se extiende más de 3 minutos.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

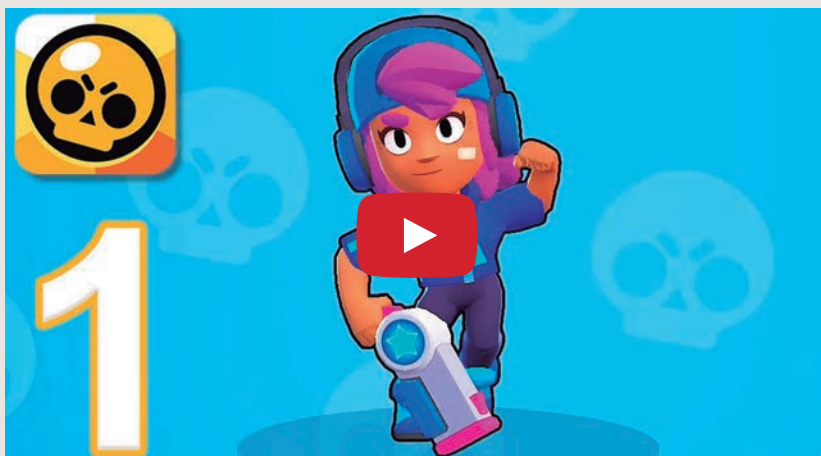
Fuera del juego: consulta las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego

Privacidad

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

Vídeo Gameplay



Gameplay *Brawl Stars* en el modo Atrapagemas. Duración: 16 min 08 s

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 puede durar de 10 a 20 minutos, mientras que una partida de Warzone puede extenderse hasta los 30 minutos o más.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 quién 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".

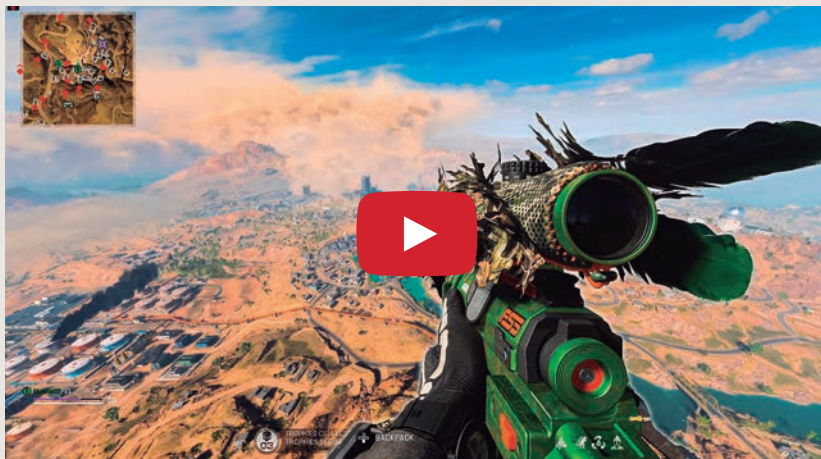
Comunicaciones

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



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

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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



Gameplay del tutorial de *Clash Royale*. Duración: 15 min 05 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

Bloqueos y reportes: bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

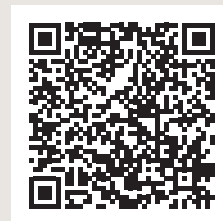
Control de solicitudes amistad: aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

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



Gameplay de CS2. Duración: 30 min 54 s

Fall Guys



Sinopsis

Juego multijugador en línea que mezcla plataformas y carreras de obstáculos. Al jugar se adquiere el papel de divertidos y coloridos personajes, conocidos como "Fall Guys", que deben competir en una serie de rondas con desafíos hasta que solo quede un ganador.

Duración estimada de una partida

Suelen durar alrededor de 15 minutos.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

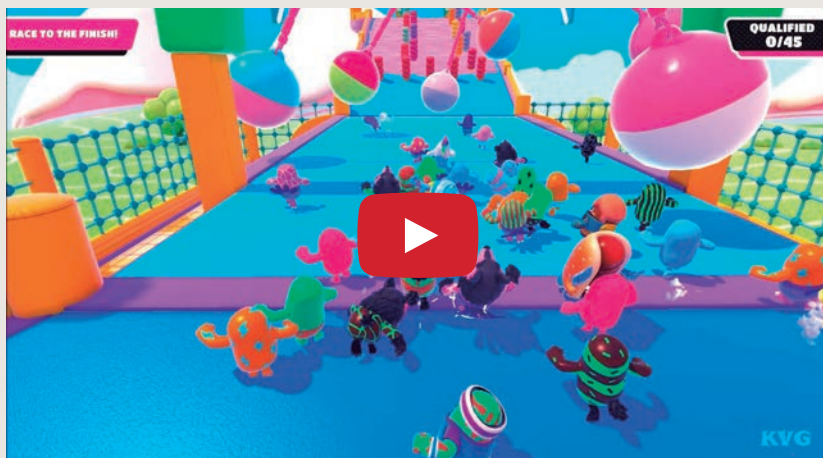
Fuera del juego: consulta las tablas relativas a dispositivos y plataformas.

Dentro del juego

Comunicaciones

Chat de voz de grupo: permite activar o desactivar el chat de voz de grupo.

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Fall Guys: Ultimate Knockout*. Duración: 15 min 47 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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

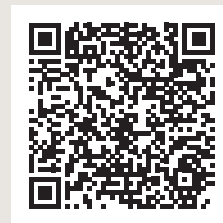
Límites de tiempo: tiempo total semanal en los modos.

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



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

Final Fantasy XVI (FFXVI)



Sinopsis

Videojuego de rol y acción en un mundo de fantasía oscuro y realista. La historia sigue a Clive Rosfield, un joven caballero que se ve envuelto en una batalla entre naciones por el control de los Eikones, poderosas criaturas con habilidades devastadoras. El juego combina una historia rica y profunda, combates de acción fluidos, y paisajes y ciudades representados con mucho detalle.

Duración estimada de una partida

Por ser de tipo RPG tiene una duración considerable. Completar la historia puede llevar entre 40 y 60 horas en función del estilo de juego y la cantidad de contenido secundario que se explore.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Final Fantasy XI no tiene controles parentales específicos integrados en el juego.

Vídeo Gameplay



Análisis Hobby Consolas de *Final Fantasy XVI*. Duración: 24 min

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 es ser el último jugador o equipo que queda en pie.

Duración estimada de una partida

Suele durar entre 20 y 25 minutos, pero depende 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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 solo 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

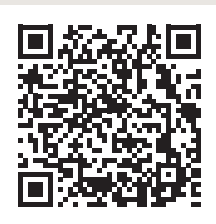
Comunicaciones

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.

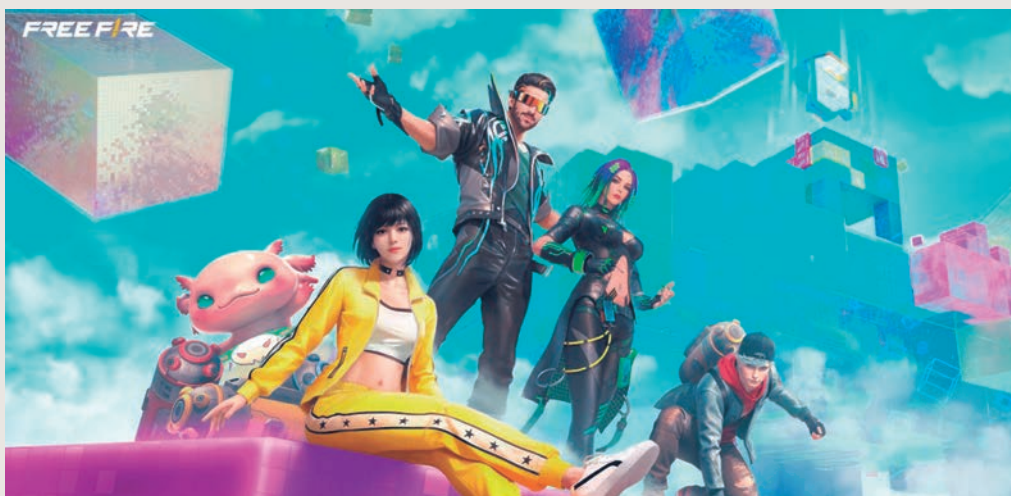
Filtro de lenguaje ofensivo: filtrar el contenido que se muestra al jugador.

Vídeo Gameplay



Trailer oficial de lanzamiento de WILDS. [Capítulo 4. Temporada 3]. Duración: 1 min 07 s

Free Fire



Sinopsis

Juego de *Battle Royale* en línea popular en dispositivos móviles. En cada partida, 50 jugadores saltan de un avión a una isla para buscar armas y equipamiento y luchar hasta que solo quede uno.

Duración estimada de una partida

Suele durar alrededor de 10 minutos, lo que hace que sea más rápido que muchos otros juegos del género *Battle Royale*.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

Bloqueos y reportes: bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

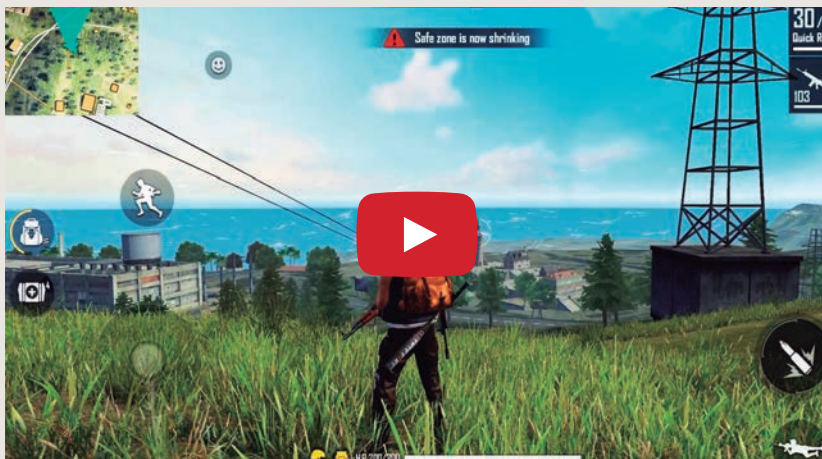
Control de solicitudes amistad: aceptar o rechazar solicitudes de amistad.

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



Gameplay de *Free Fire*. Duración: 14 min 29 s

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 puzles, 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 hasta varias horas.

Controles parentales recomendados

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

Dentro del juego

Privacidad

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

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Genshin Impact*. Duración: 33 min 21 s

GTA V (Grand Theft Auto V)



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*.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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.

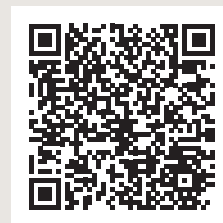
Comunicaciones

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 qué jugadores pueden interactuar con nosotros.

Vídeo Gameplay



Gameplay de GTA V. Duración: 13 min 45 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

Bloqueos y reportes: bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

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

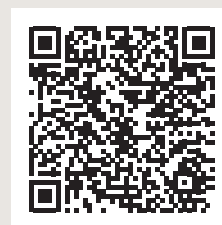
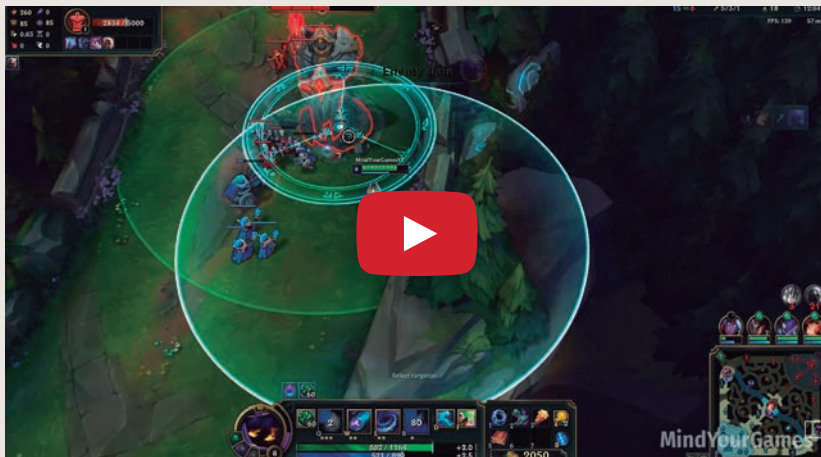
Comunicaciones

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



Gameplay de una partida completa. Duración 20 min 27 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

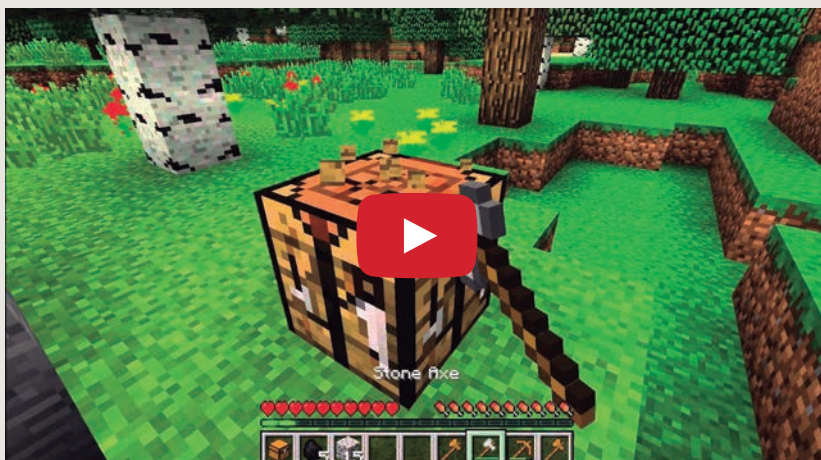
Privacidad

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



Tutorial de *Minecraft* para niños en inglés. Cómo construir tu primera base. Duración: 19 min 23 s

Overwatch 2



Sinopsis

Juego de disparos en primera persona (“FPS”) *online* y competitivo. Los jugadores se dividen en dos equipos de seis y seleccionan personajes, conocidos como “héroes”, cada uno con habilidades únicas y diferentes roles. Los equipos trabajan juntos para proteger o atacar los objetivos en el mapa.

Duración estimada de una partida

Entre 10 y 20 minutos, dependiendo del modo de juego y del rendimiento de los equipos.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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.

Limitar visibilidad: visibilidad de perfil personal: Solo amigos, Privado, Público y Escuadrones y mostrar ID real de amigos,

Modo retransmisor: activar o desactivar modo retransmisor.

Control de grupo: restringir quién puede invitarnos al grupo y a quiénes pueden invitar gente de nuestro grupo.

Control de partidas personalizadas: controlar quién puede unirse y quién puede invitar y enviar solicitudes a partidas personalizadas.

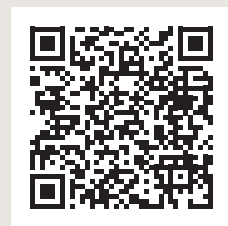
Comunicaciones

Control de chat de voz: desactivar chat de voz de escuadrón, de equipo, de partida o de jugadores específicos.

Control de chat de texto: desactivar totalmente el chat de grupo, de equipo, de partida o de jugadores específicos.

Filtro de lenguaje ofensivo: permite elegir "familiar o maduro" en los chats de partida, equipo, grupo y susurros.

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Overwatch 2*. Duración: 20 min 05 s

Pokémon Go



Sinopsis

Juego de realidad aumentada que anima a explorar el mundo real para atrapar Pokémon. Los jugadores pueden unirse a otros en “Batallas de Incursión” contra Pokémon poderosos, y también pueden competir entre sí en batallas de entrenadores.

Duración estimada de una partida

Muy variable, depende de cuánto tiempo se desee pasar buscando Pokémon en el mundo real.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

Club de Entrenadores Pokémon: se puede crear una cuenta para los menores a través del Club de Entrenadores Pokémon, lo que permite a padres y madres supervisar y administrar la experiencia de juego de sus hijos e hijas.

Desactivar amigos e intercambios: se puede desactivar el acceso a la lista de amigos y la función de intercambio para las cuentas de los menores.

Cuenta Pokémon GO menor: con esta cuenta, se puede revisar y aprobar los permisos de amigos y patrocinadores de los menores, limitando así las interacciones en línea.

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Pokémon Go*. Duración: 27 min 55 s

Pokémon Unite



Sinopsis

Juego de batalla en línea multijugador (MOBA) donde se trabaja en equipo para capturar Pokémon salvajes y marcar puntos. Aunque el juego es competitivo, su enfoque en el trabajo en equipo y su falta de chat de voz o texto lo hacen más amigable para jugadores jóvenes.

Duración estimada de una partida

Suele durar alrededor de 10 minutos lo que lo convierte en una opción más rápida que muchos otros juegos MOBA.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 texto: no mostrar chat de texto.

Vídeo Gameplay



Gameplay del tutorial de *Pokémon Unite*. Duración: 20 min 52 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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



Gameplay de *PUBG*. Duración: 22 min 47 s

Roblox



Sinopsis

Roblox no es un videojuego sino una plataforma de juegos *online* que permite, además de jugar, crear juegos propios. Los juegos en Roblox cubren una amplia gama de géneros y temáticas, por lo que se pueden encontrar desde simuladores hasta juegos de rol y aventuras o juegos educativos.

Duración estimada de una partida

Puede variar enormemente ya que depende del tipo de juego que se esté disfrutando.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Control de compras

Control de gastos: permite fijar límites de gasto mensual.

Notificación de gastos: permite recibir notificaciones con los gastos.

Restricciones de contenido

Bloquear el acceso a contenido no revisado: impide el acceso a contenido no revisado por el equipo de Roblox.

Restricción de contenido: permite restringir la búsqueda de experiencias por edad.

Privacidad

Bloqueos y reportes: bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Bloquear interacciones: impedir cualquier interacción con otros usuarios.

Comunicaciones

Control de chat: desactivar el chat completamente para evitar interacciones indeseables.

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

Vídeo Gameplay



¿Qué es Roblox y por qué se juega tanto? [en inglés]. Duración: 4 min 22 s

Rocket League



Sinopsis

Juego de deportes que combina elementos de fútbol con carreras de coches. Se utilizan coches para golpear una bola con el objetivo de introducirla en la portería del equipo contrario. Se disputa en campos de juego cerrados con paredes y techos donde los coches se pueden conducir.

Duración estimada de una partida

Dura 5 minutos de tiempo reglamentario, aunque puede extenderse en caso de empate hasta que se marque un gol.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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.

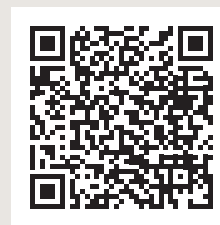
Comunicaciones

Control de chat de voz: desactivar chat de voz de jugadores específicos o por completo, o seleccionar entre "Todo el mundo, Compañeros de equipo, Amigos o Nadie".

Control de chat de texto: desactivar totalmente el chat de texto o el de jugadores específicos dentro del partido y del grupo, o seleccionar entre "Todo el mundo, Compañeros de equipo, Amigos o Nadie".

Control de chat rápido: bloquear chat rápido no táctico o restringir a "Todo el mundo, Compañeros de equipo, Amigos o Nadie".

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Rocket League*. Duración: 29 min 39 s

Street Fighter 6



Sinopsis

Videojuego de lucha donde los jugadores se enfrentan en intensos combates uno a uno, usando un elenco diverso de personajes con habilidades y técnicas únicas. Los jugadores deben aprender y dominar estas habilidades para superar a sus oponentes y salir victoriosos.

Duración estimada de una partida

Las peleas suelen durar menos de 5 minutos. El tiempo de juego total puede variar considerablemente dependiendo no solo del número de partidas sino también de la cantidad de tiempo dedicada a practicar y mejorar las habilidades de los personajes. Además, el modo multijugador en línea puede generar largas sesiones de juego por la competitividad y el deseo de mejorar en las clasificaciones.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Privacidad

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

Bloqueos y reportes: bloquear y reportar a usuarios ofensivos.

Limitar visibilidad: ocultar nombre y código del jugador.

Vídeo Gameplay



Análisis de *Street Fighter 6* de Hobby Consolas. Duración: 23 min 24 s

The Sims 4



Sinopsis

Juego de simulación de vida donde los participantes crean personajes llamados "Sims" y controlan su vida diaria, que puede incluir actividades como buscar trabajo, socializar, entrenar habilidades o mantener una casa.

Aunque el juego base es gratuito desde octubre de 2022, *The Sims 4* se enriquece constantemente con una variedad de expansiones y paquetes de juego de pago, como "Vida Isleña", "Días de Universidad" o "Eco Lifestyle", que ofrecen nuevas mecánicas de juego, escenarios, objetos y otras muchas cosas más.

Duración estimada de una partida

Varía enormemente dependiendo de las metas, y las sesiones pueden variar desde minutos hasta horas. Al no tener un final específico, se puede jugar indefinidamente, creando nuevas familias, casas y experiencias.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

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

Dentro del juego

Restricciones de contenido

Ocultar contenido: ocultar contenido denunciado de la galería.

Activar contenido personalizado: Mods y mods de scripts.

Privacidad

Acceso funciones sociales online: acceso a galería y Twitter.

Vídeo Gameplay



Gameplay de *The Sims 4*. Duración: 1 h 04 min 16 s

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.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 solo 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.

Vídeo Gameplay



Gameplay de *Valorant*. Duración: 23 min 43 s

WoW (World Of Warcraft)



Sinopsis

Juego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) que se desarrolla en un vasto universo de fantasía lleno de razas, clases, monstruos, mazmorras y misiones. Es posible explorar el mundo, completar misiones o unirse a otros jugadores para hacer misiones, derrotar enemigos, completar mazmorras o participar en batallas uno contra uno.

Duración estimada de una partida

Puede variar enormemente, desde unos pocos minutos hasta varias horas en una sola sesión de juego. Dado lo inmersivo del juego, no es extraño perder la noción del tiempo.

Controles parentales y opciones de privacidad y seguridad disponibles

Fuera del juego: consulta 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 texto: desactivar totalmente el chat de texto.

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

Vídeo Gameplay



Gameplay de *World of Warcraft* en 2023. Duración: 51 min 04 s








ANEXOS

Tabla 1. Disponibilidad según dispositivo/plataforma y otras características

Videojuego	Windows PC	Móvil/tablet iOS y Android	Videoconsola			Plataforma/tienda online				Otras características		
			Xbox One y Series X/S	Play Station PS4 y PS5	Nintendo Switch	Epic	Steam	EA App	Battle.net	Coste/monetización ¹	Tipología ¹	Duración de la partida (minutos)
Among Us	X	X	X	X	X	X	X	-	-	Free to play (móvil) / de pago en PC	Deducción social	5 a 15
Apex Legends	X	-	X	X	X	-	X	X	-	Free to play	FPS, Battle Royale	15 a 20
Brawl Stars	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	Batallas online	3
Call of Duty (Warzone)	X	X	X	X	-	-	X	-	X	De pago excepto WARZONE	FPS, Battle Royale	10 a 30
Clash Royale	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	Estrategia	3
CS2 (Counter-Strike 2)	X	-	-	-	-	-	X	-	-	Free to play con limitaciones	FPS	45 a 60
Fall Guys	X	-	X	X	X	X	X	-	-	Free to play	Plataformas	15
FC 24 (EA Sports FC 24)	X	-	X	X	X	X	X	X	-	De pago	Deportes	12 a 20
Final Fantasy XVI	-	-	-	Solo PS5	-	-	-	-	-	De pago	RPG	Muy variable
Fortnite	X	X	X	X	X	X	-	-	-	Free to play	Battle Royale	10 a 25
Free Fire	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	Battle Royale	10
Genshin Impact	X	-	-	X	-	-	-	-	-	Free to play	RPG	Muy variable
GTA V (Grand Theft Auto V)	X	-	X	X	X	X	X	-	-	De pago	Acción y aventura	Muy variable
LoL (League of Legends)	X	-	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	MOBA	20 a 50
Minecraft	X	X	X	X	X	-	-	-	-	De pago	Aventura / Construcción	Muy variable
Overwatch 2	X	-	X	X	X	-	-	-	X	Free to play	FPS	10 a 20
Pokémon GO	-	X	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	Realidad aumentada	Muy variable
Pokémon Unite	-	X	-	-	X	-	-	-	-	Free to play	MOBA	10
PUBG: Battlegrounds	X	-	X	X	-	-	X	-	-	Free to play	Battle Royale	Hasta 30
Roblox	X	X	X	-	-	-	-	-	-	Free to play	Sandbox	Muy variable
Rocket League	X	-	X	X	X	X	-	-	-	Free to play	Deportes	5
Street Fighter 6	X	-	X	X	-	-	X	-	-	De pago	Lucha	5
The Sims 4	X	-	X	X	X	X	X	X	-	Free to play con expansiones de pago	Simulación	Muy variable
Valorant	X	-	-	-	-	-	-	-	-	Free to play	FPS	30 a 40
WoW (World of Warcraft)	X	-	-	-	-	-	-	-	X	Pago de juego y por suscripción	MMORPG	Muy variable

¹ En los recursos del apartado final "Otras referencias de interés" se pueden encontrar las explicaciones de estos conceptos.

Tabla 2. Calificación PEGI y funcionalidades sensibles a la supervisión parental

Videojuego	Código PEGI ¹								Funcionalidades sensibles a la supervisión parental ²				
	Edad	Contenido ³							Compras aleatorio	Compras	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					
Among Us	7	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
Apex Legends	16	X ^A	X	-	-	-	-	-	X	X	X	X	-
Brawl Stars ⁴	7	X ^A	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-
Call of Duty (Warzone)	18	X	X	-	X	-	-	-	-	X	X	X	-
Clash Royale	7	X	X	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X
CS2 (Counter-Strike 2) ⁵	Sin evaluar	X ^(*)	Sin evaluar	Sin evaluar	Sin evaluar	Sin evaluar	Sin evaluar	Sin evaluar	X	X	X	X	-
Fall Guys	3	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
FC 24 (EA Sports FC 24)	3	X ^A	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	-
Final Fantasy XVI	18	X	X	-	X	-	-	-	-	X	-	-	-
Fortnite	12	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
Free Fire ⁴	12	X ^A	X	-	-	-	-	-	X	X	X	X	-
Genshin Impact	12	X ^A	X	-	-	-	-	-	X	X	X	X	-
GTA V (Grand Theft Auto V)	18	X	X	-	X	X	-	-	-	X	X	X	-
LoL (League of Legends)	12	X ^(*)	X	-	-	-	-	-	X	X	X	X	-
Minecraft	7	X	X	X	-	-	-	-	-	X	X	X	-
Overwatch 2	12	X	X	-	X	-	-	-	-	X	X	X	-
Pokémon GO ⁴	7	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-
Pokémon Unite	7	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	-	-
PUBG: Battlegrounds	16	X ^A	X	-	-	-	X	-	X	X	X	X	-
Roblox	7	X	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
Rocket League	3	X ^(*)	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
Street Fighter 6	12	X	X	-	X	-	-	-	-	X	X	X	-
The Sims 4	12	X ^(*)	X	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-
Valorant	16	X	X	-	-	-	-	-	-	X	X	X	-
WoW (World of Warcraft)	12	X	X	-	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.
- 3 El descriptor "Compras" ha sido verificado y cambiado. El descriptor "Discriminación" se ha omitido porque ningún título lo tiene.
- 4 Clasificación PEGI otorgada por IARC.
- 5 CS2 no tiene calificación PEGI.
- X^A Contiene compras aleatorias.
- X^(*) Contiene compras aunque no estén reflejadas en www.pegi.info.

NOTA GENERAL: Dada la posibilidad de actualización de las características especificadas, en particular del código PEGI, puede consultar si hay una versión actualizada de esta tabla en la siguiente dirección: www.guiacontrolparentalvideojuegos.com

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 solo 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 e hijas 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"> • Bloquear 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 vídeos
Play Station 4 y 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 vídeos, 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 y 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





Plataforma	Restricciones de tiempo de juego	Control de compras	Restricciones de contenido	Supervisión de uso	Privacidad	Comunicaciones
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"> • Bloquear 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".

OTRAS REFERENCIAS DE INTERÉS

- *Guía de aplicación del tecnotest* de la Universidad de Valencia y Fundación MAPFRE: <https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/media/group/1106617.do>
- Ciberland. Campaña de prevención de riesgos del mundo digital de Fundación MAPFRE y Policía Nacional: <https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/media/group/1120792.do>
- Controla tu Red. Programa educativo de uso saludable y responsable de las TIC de Fundación MAPFRE y Policía Nacional: <https://www.fundacionmapfre.org/educacion-divulgacion/salud-bienestar/controlatic/>
- Servicio de ayuda sobre videojuegos: www.videojuegosenfamilia.com/ayuda
- Ayuda a familias para el bienestar digital y la mediación parental: www.pantallasamigas.net/ayuda-familias
- The Good Gamer: www.thegoodgamer.es
- Diccionario Gamer para Boomers: www.pantallasamigas.net/diccionario-gamer-para-boomers-glosario-videojuego
- Servicio de Atención en Adicciones Tecnológicas (SAAT): <https://www.comunidad.madrid/servicios/servicios-sociales/servicio-psicopedagogico-intervencion-especializada-adicciones-nuevas-tecnologias-adolescentes-familias>

AVISO LEGAL: Los autores, editores y promotores de esta guía manifiestan que la información contenida en ella puede no ser exacta, fiel o actualizada, y que ha sido confeccionada con fines orientativos, nunca como prescripción, 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 esta guía obliga a que sea utilizada exclusivamente como orientativa y con todas las reservas debidas.

Los videojuegos están presentes en la mayoría de los hogares. Para aprovechar su potencial minimizando los retos que presentan (uso abusivo, contactos no deseados, contenidos inadecuados...) se hace precisa una mediación parental activa en forma de supervisión y acompañamiento. Una parte importante de esa mediación es la utilización de herramientas y funcionalidades de control parental. Sin embargo, la cantidad de videojuegos, dispositivos y plataformas que se pueden combinar genera cierta complejidad. En esta guía tratamos de simplificar y esquematizar esas múltiples opciones para que padres y madres tomen decisiones informadas de parentalidad digital positiva en materia de videojuegos y las pongan en práctica.

<https://guiacontrolparentalvideojuegos.com/>



Fundación
MAPFRE

www.fundacionmapfre.org

Paseo de Recoletos, 23
28004 Madrid