

Los micropagos, "free to play" o "loot boxes": cómo los niños pueden arruinar a sus padres a través de apps

Desde Qustodio recomiendan a los padres evitar configurar las tarjetas bancarias en herramientas que los menores utilicen para jugar. Hay que ser consciente de que, aunque muchas veces los niños sepan que no pueden usarlas, los juegos electrónicos están diseñados para fomentar el gasto y los menores pueden verse empujados por la propia app a ello

El móvil, la tablet, el portátil... Los menores están continuamente expuestos a videojuegos y apps. Y la llegada del verano agrava las preocupaciones de los padres sobre el tiempo que sus hijos dedican a los juegos electrónicos. Según datos del último informe de Qustodio, 'Del cambio a la adaptación: viviendo y aprendiendo en un mundo digital', los menores españoles pasaron en 2021 una media diaria de 4 horas ante pantallas.

La industria del gaming se ha consolidado en el mercado nacional. Según un informe de la Asociación Española de Videojuegos, España cuenta con 18 millones de videojugadores, de los cuales 3.24 millones son menores de 14 años. Además, Statista la ubica como el décimo mercado mundial de la industria. Se trata de un sector al alza que ha experimentado enormes transformaciones en la última década. Atrás quedaron los tiempos en los que los videojuegos se compraban en una tienda física y no se volvía a pagar por ellos. La llegada de internet ha provocado que cualquier juego electrónico pueda ser adquirido de manera online y ofrezca a sus jugadores micropagos. Es decir, un modelo de negocio que permite a los usuarios obtener elementos virtuales en el juego a cambio de dinero real.

Se trata de herramientas que incluyen mejoras en los juegos, pero que también suponen un peligro para los padres. Y es que no sería la primera vez que un menor arruina a su familia por gastar dinero en mejoras o actualizaciones de sus videojuegos favoritos.

Hay tantos micropagos como variantes en los juegos. Desde "free to play" hasta "loot boxes". Los primeros hacen referencia a aquellos juegos gratuitos, que incluyen mejoras para desbloquear objetos, potenciar experiencias o perfeccionar la estética. Es el caso de Roblox, Brawl Stars, Clash Royale o Among Us, cuatro de los cinco videojuegos más usados por los menores, según datos de Qustodio.

Por otro lado, las "loot boxes" son cajas de botines o recompensa por las que pagas con dinero real a cambio de un premio aleatorio. Es un clásico en juegos como el FIFA o el Fortnite. Sin embargo, el Ministerio de Consumo está tramitando una ley para regularlas por su similitud con los mecanismos usados en los juegos de azar tradicionales, que pueden derivar en conductas compulsivas o patológicas. De hecho, según datos del Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad, 3 de cada 10 menores gastaron dinero en videojuegos en 2021.

Para evitar que sus hijos formen parte de ese 30% de menores consumidores en videojuegos, desde Qustodio se recomienda a los padres evitar configurar las tarjetas bancarias en herramientas que los menores utilicen para jugar. Hay que ser consciente de que, aunque muchas veces los niños sepan que no pueden usarlas, los juegos electrónicos están diseñados para fomentar el gasto y los menores pueden verse empujados por la propia app a ello.

Eduardo Cruz, CEO y co-fundador de Qustodio, asegura que “los micropagos no solo son un riesgo para la adicción de los niños a los videojuegos, sino también para las economías familiares. Las apps de juegos están diseñadas para fomentar el pago de mejoras o desbloques y no es tan raro que un niño se deje llevar por ello. Por ello, los padres han de estar muy alerta y procurar controlar el uso de tarjetas bancarias en el móvil para evitar que se queden guardadas en las apps de juegos”.

Datos de contacto:

Alejandro
610680385

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Sociedad](#) [Juegos](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>