



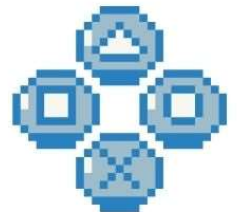
International Consumer Protection
and Enforcement Network

ICPEN Mobile and Online Games Sweep

30 June 2025



A report issued by
22 participating sweep member agencies



Los juegos son una industria de rápido crecimiento, con un estimado de 3.3 mil millones de personas de la población mundial jugando juegos en 2024¹. Ha llegado a consumidores de todas las edades y regiones geográficas. Con el desarrollo de un intrincado ecosistema de eventos relacionados con los juegos y personalidades populares como los deportes electrónicos, la mercancía y los influencers, el compromiso de los consumidores con los juegos y sus comunidades ahora se extiende mucho más allá de los confines del videojuego en sí.

En 2025, 22 agencias miembros de ICPEN de todo el mundo participaron en un barrido de juegos móviles y en línea. Juntas, estas agencias examinaron 439 juegos en busca de prácticas relacionadas con cajas de botín, monedas virtuales, técnicas de diseño manipulativo, modelos de pago para ganar, conducta dirigida a menores y marketing de influencers.

Aunque la calificación de lo que constituye una práctica engañosa varía según las jurisdicciones legales, los miembros del barrido participantes se comprometen a asegurarse de que los consumidores estén protegidos de actos desleales y engañosos en el juego.

Este informe, emitido por los miembros participantes del barrido, profundiza en las diferentes prácticas que se encuentran con mayor frecuencia durante el barrido.

Técnicas de diseño manipulativo

Las técnicas de diseño manipulativo en juegos móviles y en línea se refieren a prácticas de diseño injustas que algunos desarrolladores utilizan dentro de los juegos para engañar, dirigir o manipular a los usuarios para que se comporten de manera beneficiosa para el desarrollador, pero a menudo perjudiciales para los jugadores o contrarias a su intención.

De los juegos barridos, el **24% utilizó técnicas de diseño de estilo urgente** destinadas a

presionar a los jugadores para que compraran algo escaso, y el **38% utilizó las mismas tácticas** para animar a los jugadores a comprar artículos disponibles solo por tiempo limitado. En algunos casos, se descubrió que los temporizadores eran falsos.

La otra forma de técnicas de diseño manipulativas que se observaron de manera más prominente en los juegos barridos fue el uso de técnicas de diseño molestas. Por ejemplo, el **60% de los juegos enviaron notificaciones a los jugadores para que volvieran a iniciar sesión en el juego para reclamar algún tipo de recompensa**, y el **32% de los juegos presionaron a los jugadores para que compraran un artículo como una vida, energía o un refuerzo, después de perder**.

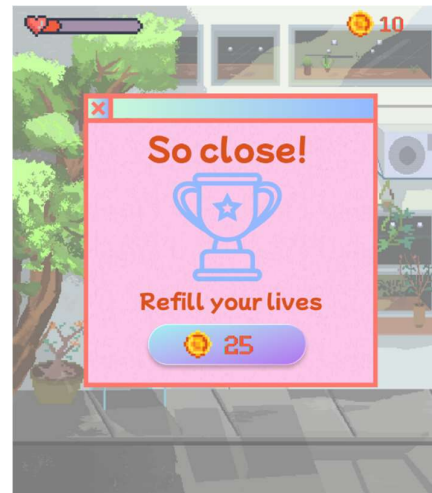


Imagen simulada de una ventana emergente en el juego después de perder un nivel

Divulgaciones

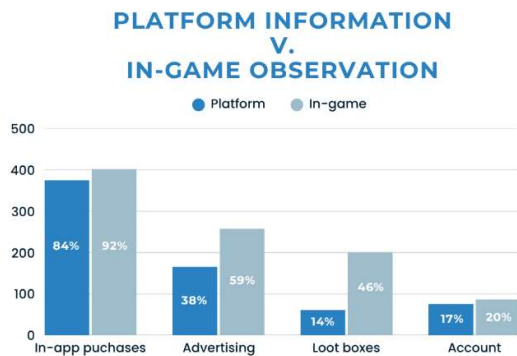
Tomar decisiones bien informadas como consumidor comienza con recibir información transparente y correcta. La transparencia sobre los elementos del juego permite a las personas comprender mejor lo que están comprando o descargando. Por el contrario, mostrar información incompleta o incorrecta en la plataforma puede llevar a los consumidores a

¹ Gill, Sunil. 2025. "¿Cuántos jugadores hay en 2025? Últimas estadísticas". Datos a priori. 27 de enero de 2025. <https://prioridata.com/number-of-gamers/>.

tomar decisiones que de otro modo no tomarían.

De los juegos barridos, el 84% reveló en sus respectivas páginas de plataforma que el juego incluía compras dentro de la aplicación. Esto está relativamente en línea con lo que se observó en el juego.

La información sobre **las cajas de botín**, por el contrario, se mostró en el 14% de las páginas de la plataforma de los juegos, mientras que se



observó en el 46% de los juegos barridos. Lo que significa que **solo el 30% de los juegos con cajas de botín revelaron la presencia de este mecanismo de monetización.**

Monedas virtuales

Las monedas virtuales son formas digitales de dinero en el juego que los jugadores pueden usar para comprar artículos dentro de la economía del juego, como cajas de botín, vidas o armas.

De los juegos barridos, el 78% tenía algún tipo de moneda virtual incorporada en el juego. De estos juegos, **el 36% parecía vender paquetes de monedas que no se alineaban con los artículos del juego que se vendían con más frecuencia.** Es probable que esto resulte en que los jugadores se queden con la moneda virtual sobrante que no se puede usar dentro del juego, a menos que realicen más compras en el juego.

El barrido también reveló que de los juegos que usaban monedas virtuales, solo el **2% ofrecía a los jugadores la opción de "cobrar" o convertir**

la moneda virtual en moneda del mundo real. Solo el 7% proporcionó a los jugadores la capacidad de rastrear su historial de gastos en moneda virtual.

Cajas de botín

Las cajas de botín son juegos de azar virtuales que ofrecen a los jugadores recompensas aleatorias cuando se abren, como armas, artículos cosméticos u otras ventajas en el juego. Los jugadores pueden obtener cajas de botín comprándolas con moneda real o virtual, viendo anuncios en el juego o pasando tiempo en el juego.

De los juegos que incluían cajas de botín, el **62% de estos juegos se anunciaban como adecuados para niños.** Sin embargo, como se señaló anteriormente, en la mayoría de los casos el hecho de **que los juegos contenían cajas de botín rara vez se revelaba** en las plataformas donde se podían descargar esos juegos. Además, de los juegos que incluían cajas de botín, **el 55% no mostraba las probabilidades de ganar objetos de las cajas de botín.**

Protección de Menores

A pesar de que la mayoría de los juegos barridos mostraban una clasificación por edades, esta calificación no parecía verse afectada por la presencia de cajas de botín, compras en el juego y anuncios en el juego. La presencia de estos ítems/prácticas fue tan común en los juegos que se clasificaron como apropiados a partir de los 3 años, como lo fueron en los de 12 años en adelante. Como tal, parece que la clasificación por edad por sí sola puede no ser una forma adecuada de proteger a los menores de estas prácticas o informar a sus padres sobre su presencia en el juego.

Además, los controles parentales y otras prácticas destinadas a proteger a los menores solo se encontraron en una pequeña subsección de los juegos incluidos en el barrido. De los juegos que sí incluían controles parentales, se observó que eran fáciles de configurar y reforzar en el 44% de los casos.

Conclusión

El barrido descubrió la presencia de varias prácticas que podrían perjudicar a los consumidores. Dada la prevalencia de estas prácticas en los videojuegos y el alcance mundial de esta industria del entretenimiento, los miembros participantes del barrido recomiendan más acciones por parte de la industria, los organismos reguladores y los legisladores.