

## Nuevo seminario online para ayudar a los padres a proteger a sus hijos de las “trampas” utilizadas en los juegos en línea

El webinar se enmarca dentro de la iniciativa [AdWiseOnline](#) para proteger a los jóvenes jugadores frente al diseño persuasivo de los juegos online, patrones oscuros, las cajas de botín, las tácticas de FOMO (miedo a perderse algo) y las microtransacciones excesivas.

Madrid, 15 de enero de 2025. La [Comisión Europea](#) en colaboración con la red de Centros Europeos del Consumidor y la red de Centros para una Internet más Segura ([SIC](#)) han organizado un nuevo seminario online gratuito que tendrá lugar el próximo 22 de enero a las 17:00 horas bajo el título: [How can parents protect kids from marketing traps in online games?](#) Con una duración de 60 minutos, ofrecerá una visión general sobre las tácticas de persuasión y las prácticas de marketing digital utilizadas comúnmente en los juegos online, en las redes sociales o en Internet. Para asistir, las personas interesadas solo tienen que [registrarse](#) mediante un breve formulario online.

Como ponente, se contará con la presencia de Gareth Cort, consultor de seguridad en línea y experto que trabaja de forma regular en centros educativos con jóvenes, padres, cuidadores, y educadores con el objetivo de concienciar y desarrollar habilidades en torno a la seguridad online, así como para hacer un uso positivo y saludable de la tecnología. De igual forma, participa regularmente en iniciativas nacionales y europeas desarrollando materiales educativos. Gareth Cort es profesor de primaria y licenciado en Psicología por la Universidad de Surrey (Reino Unido).

### Sobre AdWiseOnline

[AdWiseOnline](#) es una iniciativa europea con la que se persigue proteger al consumidor infantil y juvenil en entornos digitales mediante la concienciación sobre las prácticas manipuladoras del marketing digital. Su objetivo es que los jóvenes comprendan mejor cómo funciona el marketing digital y la publicidad en línea y que conozcan cuáles son sus derechos como jóvenes consumidores.

Esta campaña se lleva a cabo en colaboración con las Direcciones Generales CONNECT (Comunicación, Contenido y Tecnología) y JUST (Justicia y Consumidores) de la Comisión Europea, la red de Centros para una Internet más Segura ([SIC](#)) y la red de Centros Europeos del Consumidor ([ECC-Net](#)). Todo ello, en el marco del proyecto Better Internet for Kids ([BIK](#)). Un proyecto de la Comisión Europea adoptado en mayo de 2022 para asegurar una Internet mejor para los jóvenes y garantizar la protección, el respeto y la autonomía de los niños y niñas en la nueva era Digital, y en consonancia con los principios Digitales europeos.

Día: 22 de enero

Hora: 17:00 a 18:00 horas

[Registro online](#)

### Sobre los patrones oscuros (dark patterns)

Son interfaces y técnicas destinadas a influenciar en el comportamiento y las decisiones de las personas en su interacción con webs, apps y redes sociales, de forma que tomen decisiones potencialmente perjudiciales para la protección de sus datos personales.

### Sobre las cajas de botín

Las cajas de recompensa o loot boxes son aquellos objetos, funcionalidades o procesos virtuales incluidos en los videojuegos que requieren de previo pago y permiten al jugador obtener -con carácter aleatorio- premios o recompensas consistentes en mejoras del personaje, apertura de nuevas zonas o fases del videojuego, accesorios, etc.

### Sobre tácticas de FOMO (Fear of Missing Out)

Técnica de marketing que se basa en generar una sensación de urgencia o escasez en el consumidor para presionarle a que realice una compra de manera impulsiva.

### Sobre microtransacciones excesivas

Compras virtuales dentro del juego que desbloquean funciones específicas o le otorgan al usuario habilidades, personajes o contenido especiales mediante el uso de micropagos.

Fuente de información: [UE](#).