

eSports | FIFA 20 | Videojuegos | “Nuestros hijos vaciaron nuestra cuenta bancaria jugando FIFA” (y qué puedes hacer para evitar que eso te pase) | Tecnología y ciencias | E-Sports | El Comercio Perú

Imagínate que le compras un juego de video online a tus hijos por unos cuantos dólares para que se diviertan solos un rato. Sin embargo, para hacer el juego más divertido y emocionante ellos deben -y pueden sin que te des cuenta- comprar elementos opcionales que se pueden adquirir automáticamente desde la consola.

Como tu tarjeta de crédito o de débito está asociada a esa cuenta, esas compras pueden continuar hasta que alguien se percate o tu cuenta quede vacía.

Eso fue lo que le pasó a un desafortunado padre cuyos cuatro hijos **gastaron el equivalente a US\$700 en tres semanas** comprando paquetes de jugadores para el videojuego online de fútbol FIFA en la consola Nintendo Switch de la familia.

En FIFA, se pueden comprar jugadores especiales que vienen en paquetes, pero el contenido de **dichos paquetes sólo es revelado cuando se completa el pago.**

El padre de los niños, Thomas Carter, les había comprado un único paquete de jugadores que le costó US\$10, pero no se dio

cuenta de que los menores vieron cómo había efectuado el pago, una carta blanca para comprar más paquetes y divertirse más.

Aunque el videojuego FIFA es publicado y vendido por Electronic Arts, los pagos se hicieron a través de la cuenta de la familia en Nintendo.

Una vez hecha la denuncia, **Nintendo accedió a reembolsar la totalidad del dinero** y retiró de la consola a los jugadores comprados. Sin embargo, la consola Switch se les ha confiscado a los niños “indefinidamente”, declaró el señor Carter.

Thomas Carter, de Hampshire, en el sur de Inglaterra, reconoce que no tomó todas las precauciones debidas para limitar el acceso a su cuenta en Nintendo: no utilizó un número de identificación personal (PIN) y los recibos de las compras de los jugadores fueron enviados a un correo electrónico antiguo que tenía el buzón lleno.

“Nunca me imaginé que los niños hicieran eso”, comentó.

El extracto bancario de Thomas Carter con las compras en Nintendo. (Foto: Thomas Carter)

Él y su esposa sólo se dieron cuenta de lo que había sucedido cuando **su tarjeta fue rechazada porque ya no tenían fondos en la cuenta.**

FIFA 19 es un videojuego que ha sido aprobado para jugadores desde la edad de tres años.

Carter dijo que sus niños, todos menores de 10, se sintieron muy arrepentidos por lo sucedido y que no habían comprendido el impacto de lo que estaban haciendo.

Señaló, sin embargo, que le parecía que **el concepto del juego mediante el cual se compran paquetes de jugadores sin conocer el contenido era inmoral.**

“Pagas US\$50 por el juego, que ya es una buena cantidad de

dinero, pero, luego, la única manera de poder tener un gran equipo es esencialmente al azar”, declaró en referencia al juego online.

“Ellos gastaron US\$700 y ni siquiera obtuvieron a su jugador favorito, Lionel Messi”.

Los dueños de videojuego FIFA, la editorial EA, rehusaron comentar pero proporcionaron un vínculo que explica las pautas de cómo controlar las compras que se hace durante el juego y que se puede ver [aquí](#). Esto varía dependiendo de la plataforma o consola que se esté utilizando.

Cómo activar los controles de compras

Algunos dispositivos son más complicados que otros. Aquí hay una guía corta (más no completa):

- En Xbox One: seleccione el botón con el símbolo Xbox en el controlador. Vaya al menú de Sistemas, luego siga la ruta configuración/cuenta/entrar, seguridad y clave de paso. Seleccione “cambiar mi clave de paso”, desplácese a la derecha para “personalizar” y “solicitar my clave de paso para hacer compras”.

- En Nintendo Switch: inicie una sesión en la cuenta para padres o tutores. Haga clic en “Grupo familiar” y seleccione cada una de las cuentas supervisadas en el grupo familiar a las que desea administrar restricciones. Seleccione “restringir las compras en Nintendo e-shop” para inhabilitar las compras y haga clic en “guardar los cambios”.

- En iPhone or iPad: active el “Tiempo de pantalla” en el dispositivo. Necesitará crear un código de acceso separado de padre o tutor (Parent Passcode). Luego vaya a Restricciones de contenido y privacidad y active “contenido y privacidad”, vaya a iTunes y App Store Compras y aplique “No permitir”.

– En PS4: debe crear una cuenta infantil separada. El límite de compras mensuales queda automáticamente establecido en cero. Sony advierte que no reembolsará compras realizadas desde las cuentas de adultos.

En 2018, el sitio web de información de videojuegos Eurogamer publicó una entrevista con un jugador adulto de FIFA que descubrió que había gastado US\$10.000 en dos años.

Éste le comentó al sitio que “simplemente no valía la pena”.

La compra de paquetes no garantiza que incluyan tus jugadores o jugadoras favoritas. (Foto: EA)

Un nuevo informe publicado por la organización Internet Matters encontró que 26% de 2.000 padres de hijos entre los 4 y 16 años que fueron encuestados manifestaron preocupación por **el dinero que sus hijos gastaban en compras en el juego.**

La directora ejecutiva Carolyn Bunting explicó la importancia para los padres de recordar proteger sus cuentas de juegos con contraseñas o números PIN, así como tener conversaciones frecuentes con los niños sobre lo que es gratis y lo que cuesta dinero en un juego.

“Estoy segura de que la mayoría de los niños no quieren encontrarse en una situación en la que han gastado el dinero de sus padres en actualizaciones o, en este caso, en nuevos jugadores de FIFA”, comentó.

La polémica “caja de botín”

El año pasado, Bélgica prohibió la venta de “cajas de botín” de video juegos: personajes especiales o recompensas que pueden ser compradas o adquiridas durante las horas de juego pero cuyo contenido no se puede ver por adelantado.

Este junio, Kerry Hopkins, vicepresidenta de EA, declaró ante una comisión de parlamentarios británicos que esas cajas eran

“muy éticas y divertidas”, comparándolas con los juguetes que aparecen en los huevos de chocolate “Kinder Eggs” y otros artículos de consumo que contienen “sorpresas” adentro.

“Creemos que la manera en que hemos implementado este tipo de mecánica -y FIFA naturalmente es la principal- es realmente muy ética y muy divertida, la gente la disfruta mucho”, expresó.

Al respecto, la BBC consultó al profesor Andrew Przybylski, director de investigaciones del Oxford Internet Institute, que dijo que **se necesita más información** para evaluar el impacto de las compras estilo “caja de botín”.

“Las cajas de botín y las compras por aplicaciones enfrentan a los padres a **una nueva frontera de desafíos**”, manifestó.

“Aunque las cajas de botín parecen como juegos de azar, no conoceremos sus efectos hasta que estas compañías empiecen a compartir sus datos con científicos independientes”.

Sin embargo concluyó: “No hay buena evidencia de que sean juego de azar, pero el simple hecho que no tenemos datos firmes debería ser motivo de preocupación”.

This content was originally published [here](#).