Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Phasmophobia

Terror cooperativo sin ninguna clasificación oficial. Se juega a oscuras, con auriculares y hablando por micrófono, y está hecho para dar miedo de verdad.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	No antes de 16: es terror psicológico diseñado para asustar de verdad, con micrófono abierto
Lo que dice la plataforma	Sin clasificación PEGI y sin clasificación visible en Steam
Dónde se usa	PC, PlayStation, Xbox
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	No
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	Sí

Por qué esa edad. No hay ninguna clasificación oficial que citar: no figura en la base de datos de PEGI ni muestra clasificación en Steam. Nuestra recomendación de 16 sale del contenido: es terror psicológico con oscuridad, sonido envolvente y sustos construidos para funcionar, jugado con auriculares y de noche, que es exactamente como se juega.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Qué nos encontramos dentro

Cuatro personas entran en una casa a oscuras a identificar un fantasma. No hay violencia gráfica ni sangre: el miedo se construye con sonido, oscuridad y espera. Es muy popular entre los creadores de contenido españoles, y por eso lo conocen muchos menores.

Lo que conviene saber:

- **No tiene clasificación por edades.** Ni PEGI ni Steam muestran ninguna. Una familia que busque la edad recomendada no encuentra absolutamente nada.
- **El micrófono es una mecánica.** El juego escucha lo que dices y el fantasma reacciona. No se puede jugar en silencio.
- **Se juega con desconocidos** si no hay amigos conectados, y con voz abierta.
- **El miedo está muy bien hecho**, y eso es lo que hay que valorar: funciona.

Qué engancha, y por qué está puesto

Es un enganche social y de tensión:

- **Se juega en grupo** y el pánico compartido engancha más que el juego en sí.
- **Las partidas son cortas**, así que siempre cabe otra.
- **Hay progresión**: equipo nuevo, casas nuevas, fantasmas nuevos.

Cómo se habla aquí

Las palabras que vas a oír en casa o en clase, en orden de utilidad.

Palabra	Qué significa
Investigación	Una partida: entrar en una casa, identificar qué tipo de fantasma hay y salir vivo.
Micrófono	No es opcional: el juego reconoce lo que dices y los fantasmas reaccionan a la voz. Hablar es una mecánica.
Cordura	Un medidor que baja con el tiempo en la oscuridad y hace que el fantasma sea más agresivo.
Partida pública	Se puede entrar con desconocidos. Es lo habitual cuando no hay amigos conectados.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · Sin ninguna clasificación por edades

No figura en PEGI ni muestra clasificación en Steam. Un adulto que quiera informarse antes de permitirlo no encuentra ninguna referencia oficial, y eso es un problema en sí mismo.

Riesgo alto · Terror construido para funcionar

Oscuridad, sonido envolvente y espera. Se juega con auriculares y a oscuras, que es la situación en la que más afecta. En menores sensibles tiene efecto directo sobre el sueño.

Riesgo medio · Micrófono abierto con desconocidos

Hablar es una mecánica del juego, así que no hay la opción de jugar callado. Si la partida es pública, son desconocidos adultos.

Riesgo medio · Se consume en vídeo antes que en juego

Muchos menores lo conocen por creadores de contenido. Ver las reacciones de miedo ajeno es parte del atractivo y no requiere instalar nada.

Riesgo bajo · Sin violencia gráfica ni gasto

No hay sangre, ni cajas, ni compras dentro del juego. Todo el peso está en el miedo, y conviene decirlo para no exagerar lo demás.

En qué fijarse

Ninguna de estas señales significa nada por sí sola. Varias a la vez, sí.

- [ ] Dificultad para dormir o para quedarse solo después de jugar
- [ ] Juega de noche y con auriculares
- [ ] Ve vídeos del juego aunque no lo tenga
- [ ] Habla por voz con desconocidos durante las partidas

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
No tiene clasificación, así que será para todos.	No tiene clasificación porque nadie se la ha puesto, no porque sea apto. Es terror diseñado para asustar.
No hay sangre, así que es suave.	El miedo no necesita sangre. Este juego lo construye con sonido y oscuridad, que es más eficaz.
Puede jugar sin hablar.	El micrófono es una mecánica: el fantasma reacciona a la voz. Jugar en silencio no es jugar al juego.

Lo que se puede cambiar hoy

Jugar solo con gente conocida

1. Crear partida privada en vez de unirse a públicas
2. Compartir el código solo con amigos
3. Así el micrófono abierto deja de ser un riesgo de contacto
4. Es el ajuste que más cambia la experiencia en este juego

Cuidar la hora y el sitio

1. No jugarlo en la última hora antes de dormir
2. Con altavoces en vez de auriculares el efecto baja mucho
3. Jugar en zona común, no en la habitación a oscuras
4. El juego permite ajustar el brillo: subirlo reduce bastante la tensión

Hablar del miedo sin ridiculizarlo

1. Pasar miedo en grupo es parte de la gracia y no hay nada malo en ello
2. Lo que importa es que pueda decir «hoy no» sin quedar mal
3. Acordar que si una noche no duerme bien, se cambia la hora de jugar
4. Reírse de que ha pasado miedo garantiza que no vuelva a contarlo

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Saber qué se está jugando

1. En PlayStation, Xbox y Nintendo, el informe de actividad llega al correo o a la app del adulto
2. En Steam, el grupo familiar muestra el tiempo por juego
3. Mirar la clasificación antes de comprar o descargar, no después
4. Si lo juega en casa de un amigo, el filtro de casa no sirve: ahí solo vale la conversación

En casa

Este es el caso donde la falta de clasificación es el problema. No hay PEGI, no hay etiqueta en Steam, no hay nada: un adulto que quiera informarse no encuentra referencia oficial alguna. Eso no significa que sea apto, significa que hay que decidirlo sin ayuda.

Lo que hay es terror bien hecho. Sin sangre y sin violencia, pero con sonido y oscuridad que funcionan. Y se juega como más afecta: de noche, a oscuras y con auriculares.

Partida privada en vez de pública resuelve el riesgo de contacto, porque el micrófono abierto deja de ser con desconocidos.

Y no te rías si pasa miedo. Es lo único que garantiza que te lo cuente la próxima vez.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Por qué
Buscamos su clasificación juntos y vemos que no tiene ninguna. ¿Qué hacemos entonces?	Convierte un vacío en una decisión compartida y enseña a buscarlo.
Jugadlo en partida privada, con tus amigos. Así no hay desconocidos en el micro.	Es un ajuste concreto que no le quita nada del juego.
Si una noche no duermes bien, cambiamos la hora. Sin más.	Ofrece una salida que no es un castigo, y por eso se usa.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Se deja de acompañar y se protege cuando aparece:Una persona adulta buscando contacto privado con un menor a partir de las partidas, normalmente invitando a Discord o a otra aplicación.Acoso sostenido de un grupo contra un alumno del centro, aunque ocurra por la tarde.Gasto no autorizado relevante con la tarjeta de un adulto.Qué hacer: guardar capturas con el nombre de usuario, la fecha y la hora; denunciar al jugador desde el propio juego; y comunicarlo a dirección si hay alumnado del centro implicado. Riesgo inmediato, 112. Orientación, INCIBE 017 y ANAR 900 20 20 10, gratuitos y confidenciales.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

PARA QUIEN IMPARTE LA SESIÓN

Esta hoja es material de apoyo para el aula. Si vas a imprimir la ficha para repartir, puedes dejarla fuera.

En el aula

Es el mejor ejemplo de un juego sin clasificación. Buscarlo en PEGI con el grupo, ver que no aparece y leer el aviso que da la propia web enseña una cosa importante: la ausencia de clasificación no es una clasificación.

Y el miedo compartido da para hablar de presión de grupo: ¿se puede decir «esto no me gusta» cuando todos los demás se están riendo?

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
Buscad este juego en la web de PEGI. ¿Qué sale?	Descubrir que no hay clasificación enseña que la ausencia de dato no es un permiso.
¿Se puede decir «esto no me gusta» cuando los demás se están riendo?	Presión de grupo, a partir de una situación que han vivido.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué normativa se apoya esto

Canarias

- El **Gobierno de Canarias aprobó el 30 de octubre de 2026 un nuevo decreto de convivencia escolar y bienestar**, que deroga el Decreto 114/2011. Presta atención expresa al acoso y al ciberacoso e incorpora la ciberconvivencia y el uso responsable de los entornos digitales. Crea el Observatorio Canario para la Convivencia Escolar y exige equipos de gestión de la convivencia y mediación en los centros.
- Los centros tienen **un año desde su entrada en vigor** para actualizar su Plan de Convivencia y sus normas de organización y funcionamiento. Mientras, **siguen vigentes los protocolos actuales** de acoso escolar, violencia de género, riesgo de suicidio y protección infantil.
- El protocolo que se activa es el **«Marco general de actuación ante un posible acoso escolar»** de la Consejería de Educación. Lo puede activar la víctima, su entorno o quien lo presencie, en el propio centro o por teléfono a través del servicio de prevención de la Consejería.

España

- **Ley Orgánica 8/2021** de protección integral a la infancia frente a la violencia: todo centro donde estudien menores debe tener una **persona coordinadora de bienestar y protección** (artículo 35).
- **Ley Orgánica 3/2018** de protección de datos, artículo 7: la edad mínima para que un menor consienta por sí mismo el tratamiento de sus datos es de **14 años**. Por eso varias plataformas admiten a los 13 a quien aquí todavía no puede.
- **Código Penal:** difundir imágenes íntimas de alguien sin su autorización es delito aunque se grabaran con su consentimiento (artículo 197.7); el hostigamiento insistente y reiterado es delito de acoso (artículo 172 ter). Con menores de dieciséis años hay dos delitos distintos: contactar por internet para **proponer un encuentro** de carácter sexual (artículo 183.1) y **embaucar para que envíe material sexual** o mostrarle imágenes pornográficas (artículo 183.2). El Tribunal Supremo, en su sentencia 28/2026 de 21 de enero, precisó que **pedir las fotos ya es delito consumado** aunque el menor no llegue a enviarlas.
- **En tramitación:** el Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, cuya tramitación aprobó el Congreso en septiembre de 2025, elevaría a **16 años** la edad mínima de registro en redes y **prohibiría a los menores el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa**. No está en vigor.

Clasificación por edades

PEGI clasifica con un mínimo de **16 años** cualquier juego con objetos aleatorios de pago, y con 18 si incluye contenido de tipo casino social. Se aplica a los juegos presentados desde **junio de 2026** y, desde **octubre de 2026**, también a juegos ya publicados: según el propio aviso de PEGI, a los **que se**

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

distribuyen solo en digital y estaban clasificados como PEGI 3, 7 o 12. Por eso hay juegos que han cambiado de clasificación sin que el juego haya cambiado.

Teléfonos

- **112** · emergencias, si hay riesgo inmediato
- **017** · INCIBE, ciberseguridad y ayuda en línea, gratuito
- **116 111** · línea de ayuda a la infancia, gratuito y 24 horas
- **024** · atención a la conducta suicida, gratuito y 24 horas
- **900 200 225** · atención al jugador, para problemas de juego

De dónde salen estos datos

Phasmophobia no figura en la base de datos de PEGI, que no recoge los títulos distribuidos solo en digital, y su página de Steam no muestra descripción de contenido para adultos ni clasificación por edades. La recomendación de edad de esta ficha es nuestra y así se indica. Consultado en noviembre de 2026.

> **Revisado el 2 de noviembre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/phasmophobia, donde está siempre al día. Las plataformas cambian sus ajustes con frecuencia: si encuentras algo que ya no coincide, avísanos en hola@ideamosjuntos.com y lo corregimos.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.