



Guía para la elección y el uso de videojuegos





Jugar es una necesidad, un impulso natural, espontáneo y gratuito que nos induce a explorar, conocer y apreciar el mundo y la vida. Hoy, el nuevo entorno digital ha dado lugar a la aparición de una nueva familia de juegos: los videojuegos. Pero a menudo tiendes a preocuparte porque:

-Al igual que el cine u otros medios de comunicación, los videojuegos contienen y transmiten valores que impactan en los usuarios dependiendo de la edad, del sexo, de diversos aspectos personales y del entorno social.

-No existe una regulación relativa al acceso a películas o videojuegos no adecuados para menores en los centros de distribución ni a través de Internet.

-La falta de información y una cierta sensación de miedo y alarmismo dificulta tu labor educativa

-Aunque los videojuegos ya tienen un etiquetado propio, es posible que no lo conozcas a fondo.

Pero es evidente que los videojuegos, correctamente utilizados, son un buen recurso para el ocio porque:

- Permiten desarrollar diversas habilidades, aumentan la autoestima, promueven la superación y brindan la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Ofrecen la oportunidad de transmitir contenidos y valores.
- Son una herramienta útil para adquirir habilidades propias de la sociedad digital.
- Dada su diversa oferta comercial, permiten compartir el juego con otras personas.
- Cada vez hay más videojuegos que estimulan la actividad física y la creatividad.
- Son también una nueva forma de expresión cultural y artística que cuenta con productos de alta calidad en el mercado.

SISTEMA PEGI

Pan European Game Information
(Información Paneuropea sobre juegos)



Es el primer sistema paneuropeo que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador. Merece la pena señalar que las clasificaciones PEGI tienen la finalidad de establecer una recomendación sobre el contenido del producto y sobre su idoneidad de visión, pero no valoran su jugabilidad o accesibilidad.

PEGI se aplica en la actualidad en productos distribuidos en los siguientes países:

Austria
Bélgica
Dinamarca
Finlandia
Francia
Grecia
Irlanda
Italia
Luxemburgo
Países Bajos
Noruega
Portugal
España
Suecia
Suiza
Reino Unido





Todo sobre PEGI

PEGI es el único sistema que sirve para clasificar la adecuación a la edad del contenido de los videojuegos para toda Europa.

Está pensado como una ayuda a los compradores de videojuegos (**particularmente padres**), para que decidan si el contenido es adecuado o no para un niño o joven adolescente.

Expertos en la materia de la regulación y clasificación de productos audiovisuales validan a PEGI como un código de clasificación altamente eficaz.

El diferente tipo de contenidos en los videojuegos hace necesaria una calificación que defina la edad para la que son adecuados.

Es importante tener claro que la calificación otorgada a un videojuego bajo PEGI sólo afecta a la adecuación visual del mismo, y nunca al grado de dificultad o jugabilidad.

¿Dónde mirar?

El PEGI es rápidamente localizable y perfectamente visible, tanto en el frontal como en la trasera de los videojuegos.

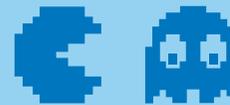
Frontal

En la parte inferior del frontal del videojuego encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto.



Trasera

Además encontramos junto al PEGI un descriptor, que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.



Calificación por edades



Cada videojuego es clasificado dentro de uno de los cinco niveles de edad disponibles, dependiendo de si contiene cualquiera de los puntos de los siguientes marcadores de edad, que son los que están situados en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:



• Alguna violencia en contexto cómico.



• Violencia ocasional hacia personajes fantásticos no realistas.
• Imágenes o sonidos que puedan producir miedo o espanto a los chicos pequeños.
• Desnudez en un contexto no sexual.



• Violencia gráfica hacia personajes de fantasía.
• Violencia no gráfica hacia seres humanos o animales.
• Descripciones sexuales explícitas o imágenes, como por ejemplo gente desnuda en contexto sexual.
• Juramentos moderados.



• Violencia gráfica, detallada y mantenida hacia seres humanos o animales no realistas.
• Exposición gráfica y detallada de muerte o heridas de seres humanos no realistas.
• Intercambio sexual sin mostrar los genitales.
• Desnudez erótica o sexual (expresando despertar de la sexualidad).
• Interjecciones sexuales o blasfemia.
• Estimulación a la utilización de tabaco o alcohol.
• Utilización de drogas ilegales.
• La presentación atractiva del crimen.



• Violencia brutal realista hacia seres humanos o animales (Brutalidad: desmembramiento, tortura, pérdida masiva de sangre y heridas sangrantes, sadismo y otros tipos de violencia brutal).
• Violencia gráfica (sangre y heridas sangrantes), detallada y mantenida hacia seres humanos o animales realistas.
• Violencia hacia seres humanos vulnerables o indefensos.
• Actividad sexual con órganos genitales visibles.
• Violencia sexual o amenazas (incluida la violación).
• Descripciones detalladas de técnicas que pueden ser utilizadas en delitos criminales.
• La presentación atractiva del uso de drogas ilegales.
• Detalles étnico, religiosos, nacionalistas u otros estereotipos que pueden animar al odio.

Descriptorios Informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados E+, muestra además uno o más descriptorios de contenido en la parte trasera, indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad.

Identificación de los descriptorios:



Violencia

El juego contiene representaciones violentas.



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



Lenguaje soez

El juego contiene palabrotas.



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a los niños.



Sexo o desnudez

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos o referencias sexuales.



Discriminación

El juego contiene representaciones o material que puede favorecer a la discriminación.



4

Para tener presente

Cualquier descriptor mostrado junto a un 16+ indica un grado más bajo que un descriptor de un juego de 18+.

Al ser la clasificación 3+ la de más elevada protección, no aparece a su lado ningún descriptor informativo. Dado que la clasificación 7+ es de protección elevada, es posible que no aparezcan junto a ella algunos de los descriptorios informativos.

¿Qué debe tenerse en cuenta?



- Estas etiquetas se refieren a los contenidos y no a la dificultad del juego. Un videojuego puede tener un contenido adecuado para niños y niñas de tres años, pero puede requerir las habilidades de un niño o una niña de 10 años. Por eso es necesario que los adultos conozcamos y valoremos el juego con informaciones complementarias.
- Los videojuegos que lleguen a casa fruto del intercambio o la compra de copias ilegales, descargas por Internet o editores no adscritos al PEGI podrían no llevar este etiquetado y, por tanto, no se dispondrá de esa información.
- El grado de violencia, lenguaje o contenidos no adecuados definidos en el PEGI para las distintas edades es una valoración que en algunos casos puede no coincidir con otras opiniones.
- Si compras un producto, recuerda que el cambio de éste por otro no es obligatorio, sino una deferencia comercial; si un producto es defectuoso, se tiene derecho a la garantía; y el tique de compra es el comprobante necesario a todos los efectos.

Decálogo de buenas prácticas



Antes de escoger el juego

1. Infórmate y ponte al día acerca de este nuevo formato de ocio interactivo.
2. Conoce sus intereses, gustos y hábitos respecto a los videojuegos.
3. Procura probar el videojuego, es la mejor forma de saber si es adecuado.

Durante la selección

4. La variedad es un valor; escoge videojuegos de diferentes tipos, dinámicas y temáticas.
5. Prioriza la selección de videojuegos que puedan compartirse con otras personas y ten siempre en cuenta los valores que transmiten.
6. Verifica el etiquetado y demás información que acompaña al videojuego.

A la hora de jugar

7. Sigue las recomendaciones de los fabricantes que se adjuntan en el videojuego.
8. Pacta los ratos y lugares de juego.
9. Procura que el juego se ubique en sitios donde es fácil compartirlo.

Siempre

10. Participa de forma activa y crítica en todo lo que hagan tus hijos, según tus propios valores, demostrando una actitud de respeto y de diálogo.



Región de Murcia

Consejería de Turismo, Comercio y Consumo
Dirección General de Consumo

WWW.MURCIACONSUMO.COM