

## Consejos para un consumo responsable de videojuegos

**Por Iñigo Sota**

Desde hace ya varios años, se ha observado la tendencia al cambio que las rutinas de ocio de los menores han experimentado. Las tardes después del colegio, hasta principios de los noventa, se dedicaban a estudiar –en mayor o menor medida-, salir al parque con el buen tiempo, disfrutar de programas infantiles en televisión, acudir a clases particulares de diversas disciplinas artísticas o practicar uno u otro deporte. Desde esa fecha, la situación ha tendido hacia un incremento del entretenimiento que se desarrolla fundamentalmente en casa. Y dentro de estas nuevas rutinas, los pequeños se han conformado, según datos del Ministerio de Educación, con la televisión y los videojuegos, estos últimos, en constante crecimiento.

A estas dos opciones hay que sumar la decadencia, en televisión, de los programas infantiles de tarde, series, seriales juveniles y demás contenidos para niños y su sustitución por magazines y concursos especialmente dirigidos a público adulto. Dicho esto, no es extraño que poco a poco se hayan decantado por las videoconsolas y, en último término, por videojuegos en los que ellos son protagonistas absolutos del acontecimiento. Hasta cuatro y cinco horas puede pasar un pequeño frente al televisor jugando a su aventura favorita o con una máquina portátil entre las manos.

Por todo esto, es importante controlar y evaluar las posibilidades de que no todos esos contenidos que consumen a través de los videojuegos sean lícitos o adecuados para mentes en pleno estado de formación intelectual y humana. Destacan, especialmente, los juegos que priman la violencia y otros malos hábitos, conductas que, por mucho que se trate de elementos de ocio, pueden suponer una mala influencia para los menores.

En las próximas líneas propongo un pequeña guía para padres y jóvenes que quieran saber un poco más sobre el consumo de este tipo de entretenimiento, cuáles son sus riesgos, cómo se pueden mejorar los hábitos y algunas claves para lograr un equilibrio entre responsabilidad y diversión. Para ello, tomaré como fuente principal la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), una entidad fundada en 1997 y dedicada al desarrollo de la industria de este sector.

### **Para empezar... algunos datos que conviene conocer**

- El auge de este tipo de entretenimiento se produce a finales de los setenta, con clásicos como *Asteroids* o *Space Invaders*.

- Pero no es hasta 1995 cuando se produce la primera revolución mundial con la llegada de la consola *Playstation*. Ya no hay vuelta atrás.
- A partir de 1996, el **público adulto** comienza a interesarse por los juegos en estos nuevos formatos. Es el verdadero punto de inflexión que marca el cambio hacia un tipo de juegos más evolucionados y con temáticas que comienzan a ser menos apropiadas para los menores y más acordes con los requerimientos de los adultos.
- 2001 es el año de la **integración**. Sony lanza la segunda versión de su *Playstation*, un modelo que permite el juego, la escucha de música y la posibilidad de ver películas. Es otro punto de inflexión, pues esta múltiple oferta de ocio consigue que no sólo los aficionados a los videojuegos consuman, sino también muchos otros usuarios interesados en las otras dos alternativas. Es la *fórmula del contagio*.
- En 2003 entra en vigor el **Código de Autorregulación PEGI**, una declaración de intenciones que trata de aconsejar y velar por la disciplina de consumo. Lo trataremos más adelante en profundidad.
- Por último, 2005 pasará a la historia por ser el año en que la videoconsola deja de ser un instrumento doméstico y se convierte en **portátil**.

Con este breve repaso histórico, ya tenemos los elementos necesarios para poder comprender algunos porqués del presente.

## Las propuestas de ADESE. Código de conducta para padres y Decálogo para la compra responsable de videojuegos

Entre los borradores y propuestas de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), destacan especialmente dos textos innovadores basados en la observación y el análisis concreto de casos. Vayamos por partes.

**1. Código de conducta para padres a la hora de comprar determinados productos.** Esta declaración de principios encaminados a lograr una disciplina en el consumo tiene como punto básico la protección de los niños. Los consejos son los siguientes:

*1. **Identifique el producto que desea adquirir.** Existen ediciones de sagas, o videojuegos de la misma familia, en las que cada videojuego puede estar catalogado para una edad diferente.*

*2. **Infórmese previamente sobre el videojuego que desea el menor.** Qué tipo de escenas incluye y qué nivel de dificultad tiene. Como principal responsable, compre siempre lo que usted considere adecuado conforme a su juicio.*

**3. Mire siempre el código PEGI.** Todos los videojuegos presentan en la portada de la carátula la clasificación por edades. En la parte posterior generalmente aparecerán los iconos descriptores de los contenidos del juego, excepto en los videojuegos recomendados para la edad +3.

**4. Contenidos por edades.** El descriptor que informa del contenido del videojuego es un indicador progresivo. A mayor clasificación de edad, mayor nivel de contenido definido por los descriptores. Por ejemplo, un videojuego +16 con indicador de lenguaje soez tendrá este tipo de lenguaje en mayor grado que un videojuego con el mismo descriptor y catalogado como +12.

**5. Videojuegos para mayores.** Los videojuegos expresamente catalogados para +18 no son para menores. Pueden contener elevadas dosis de violencia, escenas sexuales y otros contenidos destinados a personas mayores de edad. El consumo de estos productos es una opción equiparable al resto de las existentes en el sector audiovisual (música y cine) para personas adultas. Su desarrollo por parte de las compañías se enmarca dentro de la libertad de creación artística; su consumo, dentro de la libertad individual de toda persona mayor de edad.

**6. Copias pirata.** La compra de videojuegos piratas y en el top manta, más allá de sus implicaciones legales, puede constituir una compra de riesgo a la hora de garantizar la correcta clasificación de un producto.

**7. Bondades de los videojuegos.** Es un hecho contrastado que los videojuegos contribuyen a desarrollar aspectos intelectuales y psicomotrices del niño. Pero es necesario actuar con prudencia y vigilar la adecuación de edad de los videojuegos.

**8. La trampa de algunas webs en Internet.** Existen en Internet simulaciones de videojuegos de las cuales la industria no es responsable. Son productos sin control legal, creados por individuos de manera espontánea y sin respetar códigos éticos.

**9. Videojuegos divertidos y de alto contenido pedagógico.** Los videojuegos no están concebidos para educar, sino para entretener, en los márgenes de edad que establece el código PEGI. Si su interés se centra en el ámbito educativo, el mercado ofrece abundante material de este tipo.

**10. Control paterno.** Recuerde que en las videoconsolas existe la posibilidad de bloqueo y control parental. Adopte también criterios responsables respecto a la limitación de tiempo, postura correcta, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos, alternancia con el estudio, etc.

**11. Conozca el mundo de los videojuegos.** Haga un esfuerzo, con el fin de conocer aquellos con los que juegan sus hijos. Procure también jugar con ellos. Esto le ayudará a comprender mejor sus factores de atracción, a valorar sus aspectos positivos, a mantener criterios más adecuados a la hora de comprarlos y, en definitiva, a conseguir una mejor comunicación en el entorno familiar.

Estos once puntos constituyen una completa guía que puede servir especialmente a los padres a la hora de vigilar y controlar la entrada de videojuegos en sus hogares. Veamos la segunda propuesta destacable.

**2. Decálogo para la compra responsable de videojuegos.** El 20 de diciembre de 2006 ADESE presentó este documento, diez recomendaciones acordadas junto al Instituto Nacional de Consumo que orientan nuevamente sobre la compra de este tipo de productos. El texto, que cito a continuación íntegramente, es un paso más con respecto al anterior.

*1. Compruebe la clasificación por edades y la descripción de contenidos que aparece en las carátulas de los videojuegos adheridos al sistema voluntario de clasificación PEGI.*

*2. Antes de adquirir un videojuego para menores infórmese sobre su contenido, qué tipo de escenas incluye, qué valores transmite o cuál es su nivel de dificultad.*

*3. No renuncie a sus obligaciones como comprador adulto: piense que la clasificación por edades es meramente orientativa y que existe el riesgo de que el menor adquiera en el punto de venta un videojuego no adecuado para su edad.*

*4. Identifique claramente el producto específico que desea adquirir.*

*5. Sea especialmente cuidadoso en el punto de venta o alquiler a la hora de seleccionar un videojuego para menores: asegúrese de que la clasificación del producto es acorde con la edad del usuario.*

*6. Evite la compra de videojuegos piratas y en el top manta. Más allá de sus implicaciones legales, puede ser una compra de riesgo a la hora de garantizar la correcta clasificación del producto y la adecuación real de los contenidos a dicha clasificación.*

*7. Favorezca el uso compartido y en común de los videojuegos.*

*8. Videoconsolas y videojuegos: limitación de tiempo, posturas correctas, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos...*

*9. Esfuércese por penetrar en el mundo de los videojuegos, con el fin de conocer aquéllos con los que juegan sus hijos. Procure también jugar con ellos.*

*10. Antes de elegir qué equipo usar, tenga en cuenta el coste que le supondrá cada una de las opciones. Estudie, también, el coste de los distintos complementos que necesitará.*

## **Propuestas internacionales: el Código de conducta de la industria europea del software interactivo y el Código de autorregulación PEGI**

En el ámbito que opera fuera de España, especialmente dentro de los países miembros de la Unión Europea, destaca, en primer lugar, el llamado **Código de conducta de la industria europea del software interactivo**, una declaración de principios a la que se puede acoger toda asociación o empresa

dedicada a los videojuegos. Sus principales –e innovadoras- características son las siguientes:

- Se aplica a “*videojuegos, juegos de ordenador, artículos de educación o referencia en formato CD ROM y contenidos difundidos a través de formatos electrónicos como Internet*”.
- Es un **manual de instrucciones** a la hora de etiquetar los videojuegos con las indicaciones pertinentes, al clasificarlos por edades y al promocionarlos y publicitarlos en diferentes medios y soportes.
- Su función es, fundamentalmente, **informativa** para los usuarios.

*“Pretende proporcionar a los padres y educadores información objetiva, inteligible y fiable acerca de la edad para la que se considera adecuado un determinado producto desde el punto de vista exclusivo de su contenido”.*

- Menciona, dentro de sus principios, la **dignidad humana**.

*“Este código refleja el compromiso adquirido por la industria del software interactivo de no colocar en el mercado productos de software interactivo que puedan atentar contra la dignidad humana. La misma norma será de aplicación a la publicidad, comercialización y promoción de software interactivo”.*

- El artículo 3 expone los **instrumentos** de los que se vale el código. Por un lado, un consejo asesor formado por padres, asociaciones de consumidores, pedagogos, psicólogos y profesionales relacionados con las nuevas tecnologías; en segundo lugar, un consejo independiente de reclamaciones, que atiende a los posibles conflictos que puedan surgir en el seno de las entidades que se acogen a este código; en tercer lugar, un comité de aplicación que vele por el cumplimiento de las premisas establecidas por el texto; y por último, un sistema de clasificación por edades, el llamado PEGI, que veremos a continuación.

La segunda medida aceptada internacionalmente es el ya nombrado **Código Europeo de Autorregulación PEGI** (Pan European Game Information). Se encuentra vigente en 27 países y se ha convertido en la herramienta de referencia a la hora de establecer una clasificación por edades teniendo en cuenta el contenido de los juegos. Sus rasgos, según un informe de ADESE, son los siguientes:

- Su objeto es que “*los consumidores, en particular los padres y los educadores, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, en España o en cualquier otro país europeo adscrito al sistema, para poder elegir los productos más adaptados a la edad del usuario, limitando así la exposición de los niños a contenidos que podrían resultarles inadecuados*”.

- A la clasificación general centrada en dos edades –los 7 y los 18 años-, PEGI incorpora edades intermedias. Ahora son cinco las edades que forman el baremo de clasificación:



- La segunda novedad es la inclusión en cada caja de una serie de iconos que dan una idea del contenido general:



Violencia

Palabrotas

Miedo

Sexo o desnudos

Drogas

Discriminación

## Conclusión

Resulta difícil establecer una tipología de normas y pautas legales que rijan el entramado en el que está inmerso el mundo de los videojuegos, por dos razones que creo conveniente nombrar como punto final, eso sí, dentro de mi opinión: por un lado, la falta de legislación propiamente dicha que aliente un férreo control de estos productos. Por otro, la juventud de este tipo de entretenimiento, unida a la enorme difusión y demanda –en muy pocos años– de los mismos.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), a través de su página web, [www.adese.es](http://www.adese.es). Artículos y documentos:

- Código de Conducta para la adquisición responsable de videojuegos (2005).
- Dossier de prensa PEGI.
- Campaña informativa para un consumo responsable (2007).

- Decálogo para una compra responsable e informada de videojuegos (2006).
  - Código de Conducta para la adquisición responsable de videojuegos (2005).
- El economista ([www.eleconomista.es](http://www.eleconomista.es)).
- Hoy tecnología ([www.hoytecnología.com](http://www.hoytecnología.com)).
- Ministerio de Educación y Ciencia.
- Instituto Nacional de Consumo.
- Confederación Española de Amas de Casa, Consumidores y Usuarios (CEACCU). Artículo "¿Pantallas amigas? Niños y niñas, televisión y nuevas tecnologías" (2004).