

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores
y Editores de Software de Entretenimiento

www.adese.es

El sistema PEGI es utilizado en 27 países de Europa

El sistema PEGI es propiedad de la Federación Europea de Software Interactivo (ESFE) quien ha contratado la administración del sistema con el instituto para la Clasificación de Material Audiovisual de Holanda (NICAM).

NICAM examinará todos los juegos que opten a las clasificaciones 12+, 16+ y 18+ antes de conceder la mencionada licencia.



NICAM

El Instituto para la Clasificación de Material Audiovisual de Holanda (NICAM). Es una organización con amplio apoyo de instituciones y empresas en la industria audiovisual.

NICAM ha sido creada en estrecha colaboración con los ministerios de educación, cultura, ciencia, salud, bienestar, deporte y justicia de Holanda.

Empresas asociadas:



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores
y Editores de Software de Entretenimiento

TÚ TAMBIÉN JUEGAS

un papel muy importante
en la formación de tus hijos



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 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 el 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.

Edad



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.

Edad

Descriptor



Calificación por edades

Cada videojuego es clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:



Descriptorios informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, muestra además uno o más descriptorios de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad.**

Indicación de descriptorios:



Importante: El descriptor de miedo es utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego no contiene nada específico pero que aún así puede asustar a niños pequeños.

Para tener presente

Cualquier descriptor mostrado junto a un 16+ indica un grado mayor del contenido representado que el mismo descriptor en un juego de 12+, y un grado más bajo que un descriptor de un juego de 18+.

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

PEGI

For European Game Information

Sistema de clasificación por edades
de los videojuegos

www.pegi.info



Videojuegos

Decálogo para una compra responsable e informada

Los videojuegos se han convertido en uno de los productos más demandados por menores y adolescentes en Navidades. Dadas sus características de innovación tecnológica y de interactividad, su utilización puede ser muy gratificante y potenciadora de habilidades y conocimientos. Pero también puede generar efectos negativos, usos abusivos y dependencia si su utilización no es adecuada o sus contenidos no se ajustan a lo recomendable para cada edad.

Hay que tener en cuenta que la dinámica interactiva de los videojuegos puede provocar que el menor deba tomar decisiones y ejecutar acciones, y ello supone en muchos casos resolver dilemas morales, realizar actos violentos, competir y vencer, etc.

El Ministerio de Sanidad y Consumo, el Consejo de Consumidores y Usuarios (CCU) y la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), ofrecen una serie de consejos prácticos para los adultos a la hora de elegir un videojuego para los menores.

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

La clasificación responde a criterios acordados internacionalmente: el Código PEGI.

Este Código le permitirá saber si los contenidos del videojuego son aptos para todas las edades, para mayores de 7, para mayores de 12, para mayores de 16 o para mayores de 18 años.

Asimismo, le permitirá saber si el videojuego contiene violencia, sexo, imágenes que puedan generar miedo, referencias al consumo de drogas, lenguaje soez o discriminación de algún tipo.

Estas orientaciones son una recomendación, y pueden no corresponderse con los que usted considere idóneo. Esta clasificación la realiza la industria de forma voluntaria y sólo compromete a las empresas adheridas al sistema de clasificación PEGI.

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

Tenga en cuenta que las clasificaciones de los videojuegos se refieren sólo al contenido, pero no al grado de dificultad del juego o a la destreza necesaria para jugar con él.

Para ello puede consultar la información existente, entre otras, en las páginas Web de los fabricantes o de la patronal del sector (www.adese.es); en las revistas y guías especializadas y en las páginas del Instituto Nacional de Consumo (www.consumo-inc.es). También puede pedir consejo al vendedor o solicitarle esta información por si dispone de ella.

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.

Recuerde que los videojuegos destinados a adultos pueden utilizar un lenguaje o tener unos contenidos violentos, sexuales u otros inadecuados para el desarrollo del menor.

Evite comprar aquellos videojuegos que fomenten la violencia, la competitividad o la discriminación. Si detecta cualquier anomalía en el contenido del videojuego, comuníquelo a la empresa y a los organismos de protección de menores.

4. Identifique claramente el producto específico que desea adquirir.

Existen muchos videojuegos con nombres muy similares (casi siempre en inglés) difíciles de diferenciar.

Se comercializan variaciones o partes sucesivas de un videojuego con clasificaciones por edad diferentes, de modo que unas pueden ser para todos los públicos y otras incluso para adultos.

También se dan casos en los que modifica el contenido de un mismo videojuego dependiendo de la plataforma para la que se comercializa (Gameboy, Play Station, Xbox, etc.), lo que puede llevar a recomendaciones de edad diferente.

5. Sea especialmente cuidadoso en el punto de venta o alquiler a la hora de seleccionar un videojuego.

Tenga en cuenta que en la mayoría de los establecimientos de venta los videojuegos se colocan en el lineal clasificados por plataformas, temas o marcas, pero no por niveles de edad.

En caso de alquiler, en muchas ocasiones los videojuegos se entregan sin su carátula, por lo que es difícil conocer exactamente la clasificación por edades y la descripción temática del producto.

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, que no tienen porque ser siempre una actividad en solitario.

Sin embargo, esté atento a los intercambios y a las descargas de videojuegos a través del ordenador que puedan realizar los menores. Como en el caso anterior, es difícil controlar la correcta clasificación y la adecuación de los contenidos.

Recuerde que hay videojuegos de alto contenido pedagógico, aunque a veces no sean los más conocidos. Busque este tipo de productos, cuya bondad en valores no tiene porqué estar reñida con la diversión y la atracción para el menor.

8. Adopte también criterios responsables e informados sobre la utilización correcta de videoconsolas y videojuegos: limitación de tiempo, posturas correctas, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos, etc.

Las videoconsolas de última generación incorporan la posibilidad de control parental, lo que permite proteger a los menores de contenidos inadecuados.

Existe mucha información accesible sobre estos temas, a veces en los propios paquetes del producto, así como en las páginas Web arriba mencionadas.

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.

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, a conseguir una mejor comunicación en el entorno familiar.

10. Tenga en cuenta, también los aspectos económicos:

- 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.

- Antes de comprar un juego, verifique si su equipo cumple con las necesidades técnicas mínimas requeridas para que el juego funcione correctamente.

- Evalúe, antes de comprar, las posibilidades reales de juego del que va a comprar.

- Tenga en cuenta que hay factores que encarecen el precio del videojuego, como el caso de aquellos relacionados con películas de estreno, o con marcas conocidas (de juguetes, por ejemplo), sin que esto suponga una mayor calidad.