

Una nueva forma de ocio

Hace ya más de dos décadas que los videojuegos marcaron un hito en el mundo del ocio, trasladándose rápidamente de los lugares de esparcimiento a los hogares. Tanto de bolsillo como para videoconsola u ordenador, tienen un éxito innegable sobre todo entre la infancia y la adolescencia. Actualmente puede encontrarse en el mercado una temática muy atractiva y variada: deporte, simulación, rol, estrategia, aventura...

El eterno debate

No es la primera vez que la tecnología aplicada al ocio de masas es tema de debate. Del mismo modo que la televisión fue en su día objeto de una gran polémica, los videojuegos están hoy en el punto de mira. Su nota característica: la interactividad, implica ventajas e inconvenientes.

Entre sus ventajas está fomentar aspectos como el afán de superación, el adiestramiento en los reflejos, la capacidad de reacción ante las situaciones planteadas... En definitiva, la emoción que tan popular ha hecho a esta forma de entretenimiento. Pero ante los videojuegos se esgrimen inconvenientes como el riesgo de aislamiento e incluso de adicción. Es de sentido común que los videojuegos son una forma de entretenimiento válida, pero que no puede dejar en un segundo plano aspectos tan importantes como la familia, las amistades o los estudios.

La clave: una buena elección

Una buena elección por parte de los padres y madres será la adecuada a la edad y preferencias de quien va a disfrutarlo, descartándose los videojuegos de contenidos inadecuados. Es deseable elegir los videojuegos con nuestros hijos e hijas, e incluso jugar en su compañía en algunas ocasiones.

Para saber cuáles son las características del videojuego que vamos a adquirir, es conveniente fijarnos en los pictogramas del código PEGI (Pan European Game Information) al que está adherido casi la totalidad del sector de los videojuegos.

Clasificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de una de las cinco categorías de edad disponibles: mayores de tres años, mayores de siete, mayores de 12, mayores de 16 y mayores de 18. Se indicará con uno de los siguientes marcadores en el frontal y trasera del videojuego:

3+

7+

12+

16+

18+

Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas informativos sobre su contenido, colocados en la parte trasera. De esta manera se indicarán las razones principales por las que ha sido establecida la clasificación de edad.

Los pictogramas son los siguientes:



Violencia: El juego contiene representaciones violentas.



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



Miedo: El juego puede asustar o dar miedo a niños.



Drogas: El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



Lenguaje soez: El juego contiene palabrotas.



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