

# ¿Quién pone las reglas del **JUEGO?**



## Edita

Institut d'Educació de l'Ajuntament de Barcelona  
Projecte Educatiu de Ciutat de Barcelona  
pec@bcn.cat  
www.bcn.cat/educacio/pec

**Diseño** Cifra -www.cifra.cc-

**Il·lustración** Isabel Santano

**Impresión** 9.disseny

1ª edición octubre 2006

2ª edición noviembre 2007



Esta guía quiere facilitar una mayor información a las familias sobre la elección y el uso de los videojuegos. Promovida por el Ámbito de Medios de comunicación y sociedad de la información del Proyecto Educativo de Ciudad de Barcelona, se ha elaborado con la colaboración de todas estas entidades:

Abacus, Agència Catalana de Consum, Amnistia Internacional Catalunya, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Entretenimiento (ADESE), Biblioteques de Barcelona, Centre de Documentació Artur Martorell (CDAM), Diputació de Barcelona, Grup de Recerca en Joventut i TICs UAB/IN3-UOC, Grup F9 UB, Institut d'Educació de l'Ajuntament de Barcelona, IQUA (Agència de Qualitat d'Internet), Marirva, Sector de Promoció Econòmica de l'Ajuntament de Barcelona.



## JUGADORES.



## ÍNDICE.

|  |           |
|--|-----------|
| <b>0.</b> Introducción .....                 | <b>4</b>  |
| <b>1.</b> Tipos de videojuegos .....         | <b>6</b>  |
| <b>2.</b> ¿A qué jugar? .....                | <b>8</b>  |
| <b>3.</b> ¿Cuándo jugar? .....               | <b>10</b> |
| <b>4.</b> ¿Dónde jugar? .....                | <b>12</b> |
| <b>5.</b> ¿Con quién jugar? .....            | <b>14</b> |
| <b>6.</b> Videojuegos e Internet .....       | <b>16</b> |
| <b>7.</b> El etiquetado .....                | <b>18</b> |
| <b>8.</b> Decálogo de buenas prácticas ..... | <b>20</b> |

# INTRO.

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.



# 1. TIPOS DE VIDEOJUEGOS.\*

¿Videojuegos? ¿Juegos multimedia en el móvil o el ordenador? ¿En consola o en Internet? No todos los videojuegos son iguales y encontramos distintas formas de clasificarlos: según la plataforma de juego (consola doméstica, consola portátil, ordenador, móvil...), el tipo y la temática. Actualmente, muchos videojuegos combinan en sus propuestas características de varios tipos, pues utilizan indistintamente temas de carácter fantástico, histórico, realista, etc.

La dificultad de los videojuegos es totalmente variable y no depende ni de la plataforma ni del tipo de juego, es decir, un videojuego de acción puede ser adecuado para niños o niñas de 6 años, y quizá otro más complejo lo sea para los mayores de 12 años.

\* «El videojuego es todo aquel programa informático creado para el entretenimiento y que puede ser utilizado en un ordenador, una consola, un teléfono móvil o la red de Internet.» Calvo (1996) y Tejeiro y Peregrina (2003).

| Tipos de juego  | Características   | Habilidades que estimula   |
|---|---|--|
| <p><b>DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS</b></p>     | <p>Se tienen que realizar acciones de manera repetitiva. A medida que el juego avanza, aumentan las variables y su dificultad.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención y observación.</li> <li>• Habilidad manipulativa.</li> <li>• Organización espacial y temporal.</li> </ul>      |
| <p><b>DE AVENTURA</b></p>                 | <p>El jugador protagoniza una historia en la que deben superarse pruebas, adquirir nuevas habilidades y descubrir paso a paso nuevos elementos hasta llegar al final del argumento.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención y observación.</li> <li>• Creatividad e imaginación.</li> <li>• Memoria.</li> </ul>                            |
| <p><b>DEPORTIVOS Y DE CONDUCCIÓN</b></p>  | <p>Se recrea la práctica virtual de un deporte con unas reglas establecidas o la conducción de un vehículo o nave, con simulaciones muy fieles a la realidad.</p>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención y observación.</li> <li>• Organización espacial y temporal.</li> <li>• Precisión.</li> </ul>                   |
| <p><b>DE ESTRATEGIA</b></p>             | <p>Se debe gestionar y combinar estratégicamente una serie de recursos para lograr los objetivos que marca el juego.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concentración y reflexión.</li> <li>• Organización espacial y temporal.</li> <li>• Razonamiento estratégico.</li> </ul> |
| <p><b>DE SIMULACIÓN</b></p>             | <p>Se pueden construir espacios y elementos, y gestionar o intervenir en su evolución.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concentración y reflexión.</li> <li>• Creatividad e imaginación.</li> <li>• Razonamiento lógico.</li> </ul>             |

# 2.

## ¿A QUÉ JUGAR?

En el mercado existen muchos videojuegos adecuados para menores, y puedes aprovechar la motivación y el interés que despiertan en ellos para compartir, socializar y promover vuestros valores familiares. Aunque también es cierto que, como otros medios de comunicación, los videojuegos transmiten los estereotipos y principios dominantes del momento y del entorno social, y algunos son muy criticados, sobre todo por su carga sexista y violenta.



**CONSEJOS PARA ESCOGER VIDEOJUEGOS ADECUADOS PARA MENORES**

- 1 CONOCE SUS GUSTOS E INTERESES.** Dialoga e infórmate acerca de cuáles podrían ser sus videojuegos preferidos.
- 2 INFÓRMATE DE LOS CONTENIDOS DEL VIDEOJUEGO MEDIANTE EL ETIQUETADO** y la información que acompaña al juego en la caja. También puedes informarte a través de revistas y webs especializadas, o mejor aún, puedes examinarlo y probarlo personalmente pidiéndolo en préstamo en tu videoclub o biblioteca habituales.
- 3 ESCOGE VIDEOJUEGOS ADECUADOS PARA SU EDAD.** Pídeles que hagan una lista de los videojuegos que prefieren. Así te será más fácil encontrar el adecuado y rechazar aquel que por la edad o el tipo de contenidos no lo es.
- 4 ESCOGE VIDEOJUEGOS QUE FOMENTEN VALORES POSITIVOS** y evita aquellos que transmitan lo contrario, pero hazlo con su complicidad. Si prohibimos taxativamente, corremos el riesgo de provocar el efecto contrario y no estamos promoviendo la cultura del respeto, el diálogo y la negociación.
- 5 APLICA CRITERIOS DE CONSUMO RESPONSABLE** como lo harías con cualquier otro producto. Es importante limitar el exceso de videojuegos, evitar conductas caprichosas y enseñarles a disfrutar con lo que se tiene.
- 6 PIENSA QUE LA VARIEDAD ES UN VALOR** y que hay una oferta de videojuegos de calidad adecuada a todas las edades.
- 7 PRIORIZA LA COMPRA O EL ACCESO A VIDEOJUEGOS MULTIUSUARIO,** que propician el juego compartido.

# 3. ¿CUÁNDO JUGAR?

El tiempo pasa volando ante una pantalla. Y la cantidad de horas que se pueden pasar ante ella jugando a videojuegos, unido a la emoción que muestran por esta actividad, nos puede llegar a preocupar ya que:

-  **Un tiempo excesivo** destinado a cualquier actividad limita las posibilidades de conocer otras opciones de ocio.
-  **A veces nos encontramos con dificultades para marcar pautas,** normas y límites, así como para incentivar el interés por otras actividades.
-  **Muchos menores pasan ratos solos,** con pocas posibilidades de jugar con alguien. A menudo, los videojuegos son utilizados para llenar ese vacío.
-  Además, pasan **muchas horas frente a la pantalla** (ordenador, televisor, consola), actividades sedentarias que se acumulan a las horas que pasan en la escuela.

## CONSEJOS PARA GESTIONAR EL TIEMPO DE JUEGO

- 1 AYÚDALES A SER CONSCIENTES DEL TIEMPO** que dedican a jugar. Con la ayuda de una tabla, anota el tiempo que dedican a jugar con videojuegos y al resto de las actividades. Comparad juntos el tiempo que emplean en hacer las distintas cosas (ver la televisión, hacer los deberes, etc.) y estableced un equilibrio y unas prioridades.
- 2 HABLA Y PACTA ANTES DE JUGAR.** Pregúntales antes a qué hora tienen previsto acabar y así será más fácil conseguir su compromiso. Ante la videoconsola o el ordenador, cuando el juego requiere toda su atención, no es el mejor momento.
- 3 MUESTRA UNA ACTITUD COMPRESIVA Y DE RESPETO** ante sus necesidades, sin ridiculizarlas.
- 4 OPTIMIZA TU TIEMPO PARA COMPARTIRLO EN FAMILIA** y pasar más ratos juntos, también para jugar a videojuegos con ellos.
- 5 TEN EN CUENTA LAS HORAS NECESARIAS DE DESCANSO.** No es lo mismo jugar a las 7 de la tarde que a las 10 de la noche. Además, es recomendable descansar un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora. Inventaos algún sistema (un despertador o una alarma) para que sean conscientes del tiempo transcurrido.



# 4. ¿DÓNDE JUGAR?

La tecnología nos permite acceder a lo que precisamos de forma inmediata, y cada vez más desaparecen las fronteras del espacio y del tiempo. Además, Internet ha abierto un nuevo espacio de juego, nuevos compañeros y compañeras con quienes compartirlos y una gran cantidad y diversidad de juegos para escoger. Los cibercafés, las bibliotecas o los centros cívicos también son espacios



de juego y de encuentro, sobre todo de la gente joven. Sin embargo, ten en cuenta que:

-  **Algunos espacios de juego y de conexión** no disponen de personal adecuado para velar por la seguridad de los chicos y chicas.
-  **Las habitaciones de los menores dotadas y equipadas** con todo tipo de entretenimientos no deberían convertirse en pequeños espacios de reclusión y aislamiento.
-  **Tener siempre el videojuego a su alcance** y no saber controlar el deseo de jugar puede aislarles de lo que pasa a su alrededor.

## CONSEJOS PARA ENCONTRAR UN LUGAR ADECUADO PARA JUGAR

- 1 UBICA LA CONSOLA O EL PC EN ESPACIOS COMUNES DE LA CASA** para fomentar su uso compartido, para conocer sus gustos y sus aficiones y para interesarse mutuamente por las actividades que soléis realizar.
- 2 INTERÉSATE POR LOS LUGARES ADONDE VAN A JUGAR**, habla acerca de lo que hacen, expresa tu opinión y pacta. Recuerda que prohibir es una acción unilateral que no promueve el diálogo y el entendimiento, y seguramente servirá para aumentar aún más su interés.
- 3 PROMUEVE LA CAPACIDAD DE LOS CHICOS Y CHICAS PARA SABER GESTIONAR SU AUTONOMÍA Y SU ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS.** Que cada actividad tenga su momento, su lugar y su valor también se aprende, y podemos ayudarles a desarrollar su capacidad de autocontrol.
- 4 NO PERMITAS QUE UTILICEN LOS VIDEOJUEGOS PARA AISLARSE** en espacios en los que lo importante es la relación con los demás, como a la hora de comer, un viaje en coche con toda la familia, una fiesta o una reunión con más chicos y chicas.
- 5 PROMUEVE LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIOS DE RELACIÓN** y así no tendrán necesidad de aislarse para jugar con ellos.
- 6 SIGUE LAS RECOMENDACIONES DE LOS FABRICANTES** sobre cómo deben ser los espacios de juego: distancia de la pantalla, buena iluminación, posturas adecuadas, etc.

# 5.

## ¿CON QUIÉN JUGAR?

Los videojuegos permiten jugar en solitario de manera continuada, y también en grupo. Y en el contexto de los juegos compartidos se aprende cómo son las demás personas. Asimismo, ten en cuenta que:

-  **No es que los niños y jóvenes quieran jugar solos;** aunque, si lo están, los videojuegos son una solución efectiva.
-  **Internet da la oportunidad de jugar en línea con amistades y gente conocida sin la necesidad de coincidir en el espacio y el tiempo,** pero también se puede entrar en contacto con personas desagradables o encontrarse en conflictos o situaciones no deseables. Para hacer frente a ésta y otras situaciones similares con otros medios de comunicación, deben contar con los recursos y valores que tú les proporciones.
-  **Jugar con videojuegos forma parte de la cultura propia de la infancia y juventud de hoy,** y a menudo el videojuego es un medio o excusa para relacionarse.
-  **El juego compartido favorece las habilidades sociales,** la comunicación, el afecto y la confianza entre compañeras y compañeros de juego.

**CONSEJOS PARA PROMOVER EL JUEGO COMPARTIDO**

- 1** **PROCURA QUE TENGAN VIDEOJUEGOS QUE PERMITAN JUGAR CON MÁS PERSONAS** (opción multiusuario). Para ello hay que disponer también de varios mandos.
- 2** **ASEGÚRATE DE QUE EL JUEGO SE REALIZA EN UN ESPACIO SEGURO.** Proponles, por ejemplo, que inviten a sus amistades a jugar en casa.
- 3** **AYÚDALES A PONER REGLAS PARA COMPARTIR LOS RATOS DE JUEGO** y ofrece alternativas para que se tenga en cuenta a todo el grupo. Cuando hay más personas que posibilidades de jugar, es probable que algún niño se sienta discriminado.
- 4** **INCENTIVA EL JUEGO EN FAMILIA,** pues compartiréis emociones y opiniones; entenderás mejor el juego y podrás ejercer una labor educativa, guiando y dando tu punto de vista.
- 5** **HABLA E INTERÉSATE ACERCA DE CON QUIÉNES JUEGAN,** y sobre todo, en el supuesto de que lo hagan a través de la Red, dales pautas para que el juego en línea se lleve a cabo con seguridad.



# 6. VIDEOJUEGOS E INTERNET.

Jugar a través de Internet es un hábito cada vez más extendido, no sólo porque ofrece múltiples posibilidades, sino porque se puede encontrar a gente con quien jugar en cualquier parte del mundo y a cualquier hora.

Mientras juegan, puede preocuparte que los menores accedan a un contenido poco apropiado para su edad, o que interactúen con personas cuya identidad e intenciones desconoces.



Pero para hacer frente a estas situaciones, tienen que contar con los recursos que tú les proporcionas: actitudes, creencias y comportamientos coherentes con vuestros valores. Hay que saber aprovechar los beneficios y las posibilidades de Internet, minimizando los riesgos que su uso conlleva.

## CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL USO DE INTERNET

- 1 INTERÉSATE POR LO QUE HACEN.** Es la mejor manera de que tengan confianza en ti para contarte sus dudas y preocupaciones.
- 2 INFÓRMATE SOBRE LOS FILTROS DE ACCESO** a ciertos contenidos, ya que evitan muchos riesgos.
- 3 NAVEGAD JUNTOS PARA SELECCIONAR VIDEOJUEGOS,** interésate por los contenidos y comparte ratos de juego.
- 4 CONOCE EN QUÉ CIRCUNSTANCIAS SE RELACIONAN A TRAVÉS DE INTERNET** (mediante Messenger, foros, mensajes privados...) y ayúdalos a que esta interacción se realice respetando a todas las personas que participan en ella.
- 5 ASEGÚRATE DE QUE SEAN CONSCIENTES DE LA IMPORTANCIA DE NO REVELAR NINGÚN DATO PERSONAL** suyo ni de su entorno más cercano.
- 6 AL ACABAR, PREGÚNTALES CÓMO HA IDO LA PARTIDA,** qué tal se lo han pasado y, si han encontrado alguna dificultad en el trato con otros jugadores, ayúdalos a reconducir la situación.
- 7 FOMENTA EL USO DE WEBS DE VIDEOJUEGOS SUJETOS A UN CONTROL Y A UNA REGULACIÓN,** que respeten los derechos de los menores y tengan un servicio de atención al cliente.

# 7. EL ETIQUETADO.

Con el fin de proporcionar a educadores, compradores y consumidores más confianza y seguridad en lo relativo a los videojuegos, se está implantando el sistema de etiquetado denominado PEGI (Pan European Game Information –Información Paneuropea–) compartido por 27 países europeos, que clasifica los juegos según su contenido. Las clasificaciones las llevan a cabo miembros de la industria del videojuego junto con el Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM), un organismo independiente europeo. Posteriormente las etiquetas con estas informaciones se incluyen en la caja del videojuego.

| CALIFICACIÓN POR EDAD | CONTENIDO                   |
|-----------------------|-----------------------------|
| <b>3+</b>             | Para más de tres años.      |
| <b>7+</b>             | Para más de siete años.     |
| <b>12+</b>            | Para más de doce años.      |
| <b>16+</b>            | Para más de dieciséis años. |
| <b>18+</b>            | Para más de dieciocho años. |

| PICTOGRAMA INFORMATIVO  | SIGNIFICADO   |
|---|---|
|  | Contiene representaciones o material que puede favorecer la discriminación.               |
|  | Hace referencia o muestra el uso de drogas.   |
|  | Puede asustar o dar miedo a los niños y niñas más pequeños.                               |
|  | Contiene palabras malsonantes.  |
|  | Contiene representaciones de cuerpos desnudos y/o comportamientos o referencias sexuales. |
|  | Contiene representaciones violentas.  |

## ¿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 3 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 videojuego 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 el 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 sea 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 diálogo.