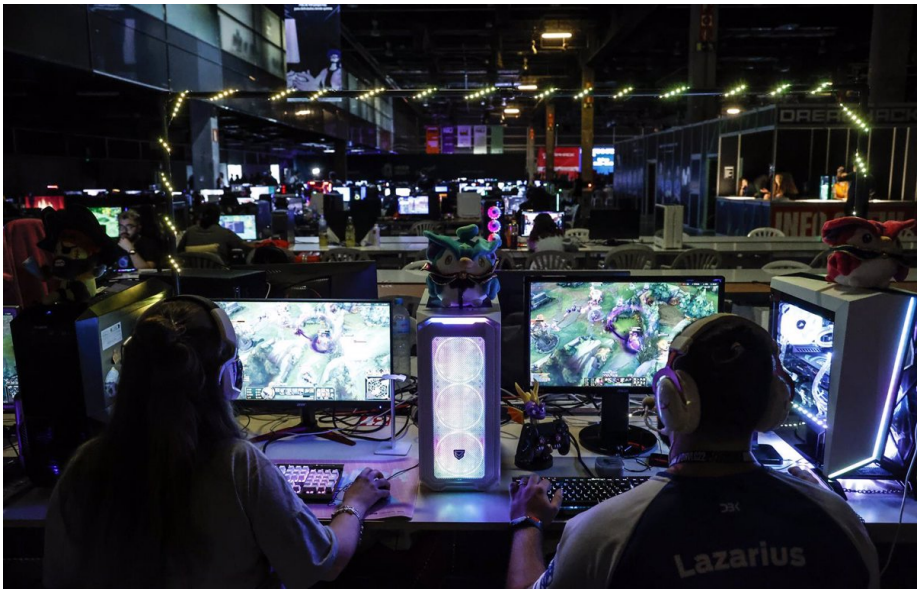
www.europapress.es
Fecha Publicación: miércoles, 31 de agosto de 2022
Páginas: 2
Valor Publicitario: 4461,68 €
V. Únicos: 281287

europa press

Es Andalucía - Sevilla

La Junta insiste en que se consulte el etiquetado de los videojuegos antes de comprarlos para menores de edad

- Consumo Responde, dependiente de la Consejería de Salud y Consumo de la Junta de Andalucía, ha insistido...



Junta de Andalucía Drogas

https://www.europapress.es/esandalucia/sevilla/noticia-junta-insiste-consulte-etiquetado-videojuegos-antes-co...
europa press Miércoles, 31 agosto 2022

SEVILLA, 31 Ago. (EUROPA PRESS) -

Consumo Responde, dependiente de la Consejería de Salud y Consumo de la Junta de Andalucía, ha insistido este martes en la necesidad de consultar el etiquetado de los videojuegos antes de adquirirlos si éstos van a ser usados por menores de edad. A diferencia de lo que ocurre con otros productos audiovisuales, tales como películas y series, en los videojuegos, desde 2003, existe la clasificación Pan European Game Information o Sistema Europeo de Información de los Juego (PEGI). Se trata de un etiquetado específico con el que identificar la edad recomendada para su uso, además del contenido sensible, como violencia, sexo, drogas y lenguaje soez.

Según ha informado la Junta en una nota de prensa, la clasificación PEGI, "que nunca se referirá a la dificultad del videojuego", debe figurar a modo de pictogramas en el propio producto o soporte (como el disco o cartucho), en su embalaje y también en la información proporcionada en la tienda online donde se adquiera el mismo, si el producto es digital sin formato físico. La forma más directa para identificar la idoneidad de los productos y clasificarlos es por edades, de manera que se establecen cinco indicadores: PEGI tres y PEGI siete (verdes); PEGI 12 y PEGI 16 (naranjas); y PEGI 18 (rojo).

PEGI tres es el nivel básico y comprende los juegos adecuados "para todas las edades, si bien no deben contener sonidos o imágenes que puedan asustar a menores de corta edad", además de tener un nivel de violencia mínimo, siempre en un contexto cómico o en un entorno infantil. En la

www.europapress.es
Fecha Publicación: miércoles, 31 de agosto de 2022
Páginas: 2
Valor Publicitario: 4461,68 €
V. Únicos: 281287

clasificación PEGI siete se encuentran los juegos que pueden "asustar o atemorizar a los más pequeños", aceptando "formas de violencia muy suaves, implícita no detallada o no realista". A partir de los 12 años, la violencia puede presentarse de "una manera un poco más gráfica" hacia personajes fantásticos o de carácter no realista hacia personajes humanos, pudiendo incluir "insinuaciones o posturas sexuales", con un lenguaje soez leve.

La Junta reclamará al Gobierno que amplíe sus inversiones hídricas en la Mesa Nacional de Sequía del lunes

Las últimas categorías, 16 y 18, engloban los videojuegos que sí "pueden incluir escenas de violencia o actividad sexual explícita, un lenguaje soez extremo, consumo de drogas ilegales, tabaco o alcohol, y pueden estar presentes los juegos de azar". De forma complementaria, esta indicación se acompaña de los descriptores de contenido PEGI, pictogramas que proporcionan una información más precisa con pictogramas, en la siguientes categorías, como violencia (dibujo de puño), lenguaje soez (insulto), miedo (araña), juego (dados), sexo (símbolos femenino y masculino entrelazados), drogas (jeringuilla), discriminación (dos figuras blancas y una central negra), y una última, que indica que el juego 'Incluye compras' (posibilidad de comprar bienes o servicios digitales con dinero real).

Si bien toda esta información (PEGI + pictogramas) resulta de "gran utilidad" a la hora de adquirir un videojuego, desde Consumo Responde se ha recordado "la importancia de ejercer una responsabilidad activa" por parte de los progenitores o tutores cuando los usuarios de los videojuegos son menores. "Sería conveniente probar los juegos de manera previa", han remarcado desde Consumo Responde, que ha advertido de "la conveniencia de limitar los tiempos de uso y planificar actividades alternativas, así como supervisar o vigilar su uso", especialmente cuando se trata de un videojuego en línea. La Administración andaluza ha aconsejado que se establezca un diálogo con los menores que utilicen videojuegos sobre los "posibles peligros" de un uso inadecuado, y ha insistido en que existe la posibilidad de activar el control parental para "garantizar una mayor seguridad".