



inteco



Instituto Nacional
de Tecnologías
de la Comunicación

aDeSe

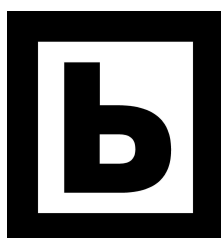
Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

OBSERVATORIO DE LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

Guía para padres y madres sobre uso seguro de **videojuegos** por **menores**

Resumen elaborado
por la

Biblioteca Pública Municipal
“Ana de Castro”



**biblioteca
pública**



Ayuntamiento de
Valdepeñas

CONCEJALÍA DE CULTURA
COMERCIO Y TURISMO

ÍNDICE

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?	1
1.2 TIPOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS	2
2. RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS	5
2.1 DEPENDENCIA Y ADICCIÓN	6
2.2 RIESGOS RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS	7
2.3 AMENAZAS DE PRIVACIDAD	7
2.4 CIBERBULLYING	8
2.5 GROOMING	9
2.6 RIESGOS TECNOLÓGICOS	9
3. CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA PADRES, MADRES Y EDUCADORES	11
3.1 PAUTAS PARA UNA COMPRA ADECUADA	11
3.2 CONSEJOS PARA UN USO RESPONSABLE Y SEGURO	15
3.3 ¿QUÉ MENSAJES DEBEN TRASLADARSE A LOS MENORES?	15
3.4 HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL	16

1. INTRODUCCIÓN

El uso de los videojuegos y el software de entretenimiento es una actividad de ocio cotidiana para los niños y adolescentes españoles. Esta preferencia crece en la medida en que los avances en tecnología ofrecen nuevos dispositivos y programas, interconexión de jugadores, calidad de imagen o realismo, destacando las posibilidades que aporta la conectividad con la Red: juegos en línea, descarga y/o compra de juegos o contenidos novedosos, intercambio de contenidos, etc.

Los expertos han estudiado el efecto positivo de este uso en diferentes aspectos de la vida del menor, señalando entre sus atributos su valor pedagógico y cultural¹, que:

- Ayudan a asimilar los conceptos abstractos (matemáticos, históricos).
- Permiten perfeccionar la destreza visual, la curiosidad musical o artística.
- Promueven el trabajo de forma colaborativa (presente en los juegos multijugador).

Esta guía pretende mostrar a los padres y madres esta realidad, es decir, el acceso de sus hijos a los videojuegos, teniendo en cuenta los aspectos positivos que reporta este uso y el marco legal que protege al menor, pero incidiendo especialmente en los riesgos existentes, como por ejemplo:

Riesgos relacionados con contenidos inapropiados, como lenguaje soez, sexo y erotismo, violencia, discriminación, drogas o juego.

- Riesgos relacionados con el abuso y la adicción a los videojuegos, tanto a nivel psicológico como en ocasiones físico.
- Riesgos relacionados con el contacto con otros usuarios a través de los chats o foros presentes en los videojuegos.
- Riesgos técnicos relacionados con la presencia de programas maliciosos en la descarga e intercambio de archivos, así como en el uso de datos personales y/o bancarios por parte de los menores en el uso de los videojuegos.

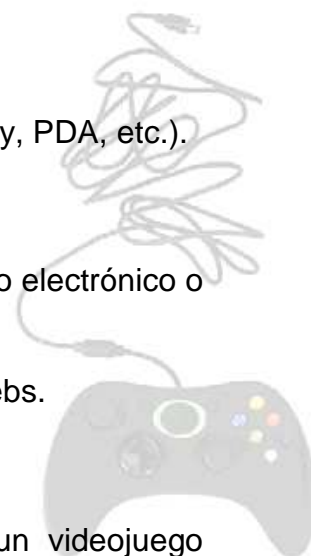
1.1 ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

Se entiende por videojuego un software o programa informático que hace uso de imágenes, sonidos y diversos efectos para representar una realidad simulada. Está creado para el entretenimiento en general y se basa en la interacción entre una o varias personas y el dispositivo electrónico que ejecuta dicho videojuego.

¹ Fuente: *Elegir el videojuego adecuado*, Revista CONSUMER EROSKI. Diciembre 2005

Por ejemplo, un videojuego es:

- Juegos para videoconsolas y ordenadores personales.
- Juegos para dispositivos móviles (teléfono móvil, blackberry, PDA, etc.).
- Una página Web con un pequeño videojuego incrustado.
- Un pequeño archivo o programa, que te mandan por correo electrónico o te descargas de una página.
- Juegos de apuestas y azar proporcionados por páginas webs.
- Juegos mediante videos de *YouTube*.
- Una presentación (*MS PowerPoint, OO Impress*) con un videojuego programado.
- Un aparato específico para jugar (consolas *Arcade, Tamagotchi, Petimo*).



1.2 TIPOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS

Existen gran variedad de programas y plataformas de videojuegos distintas, por lo que se incluye, a título orientativo, una serie de clasificaciones en función de las siguientes categorías: género del videojuego, tecnología utilizada, interactividad del videojuego y coste del mismo.

Las clasificaciones establecidas son muy generales, por lo que cubren casi todos los programas y plataformas de videojuegos, teniendo en cuenta que un mismo juego puede ser incluido simultáneamente en varias clasificaciones y/o categorías, en función de los atributos que cumpla, como puede comprobarse en las tablas de ejemplos.

1.2.1 Clasificación por género

GÉNERO	EJEMPLOS
Acción / disparos	<i>Call of Duty, Eve online. Counter Strike</i>
Deportes	<i>FIFA, Pro Evolution Soccer, Wii sports</i>
Coches / carreras	<i>Gran Turismo, Project Gotham Racing, Mario kart</i>
Aventuras	<i>Run away, Sam & Max</i>
Lucha	<i>Street Fighter, Mortal Combat</i>
Estrategia en tiempo real	<i>Age of Empires, Comand & Conquer</i>
Mundos virtuales	<i>The Sims, Second Life</i>
Plataformas	<i>SuperMario Bros, Gold Rush</i>
Infantil	<i>Bloom Blox, Littlest Pet Shop</i>

Rol	<i>Gothic, Dragon Age</i>
Eróticos	<i>Strip Poker, Cobra Mission</i>
Habilidad	<i>Tetris, Rock Band, Space Invaders, Pong</i>

1.2.2 Clasificación por la tecnología empleada

Además de la amplia presencia de dispositivos en los hogares españoles, con opciones portátiles que permiten a los menores jugar en cualquier parte y de forma simultánea, la **conexión a la Red es el avance tecnológico que más posibilidades reporta a los videojuegos**, ya que los menores no sólo pueden jugar conectados desde cualquier parte del mundo, sino que también pueden chatear a la vez que juegan, consultar los nuevos videojuegos que han salido o comprar determinados atributos para los personajes. Más aún, a través de Internet se pueden recibir archivos (presentaciones, etc.) o programas que consisten en videojuegos, acceder a vídeos de *YouTube* que contienen videojuegos o probar las demos que proporcionan muchas páginas web.

TECNOLOGÍA		EJEMPLOS
Conectividad	Sin conectividad (offline)	<i>Tetris, Pong, Wii sports</i>
	Con conectividad (online)	<i>Second Life, El Señor de los Anillos Online, World Of Warcraft (WOW)</i>
Dispositivo de soporte	Ordenadores	<i>Guild wars, Tomb Rider, Eve online</i>
	Consolas	<i>Battlefield, God of War, Dante's inferno</i>
	Móviles	<i>Cro-Mag Rally, Texas Hold 'Em</i>
	*Nuevas soluciones: dispositivo periférico + plataforma online	<i>Petimo</i>

En cuanto a los **dispositivos**, a los tradicionales (ordenador, consola, consola portátil) se une la versatilidad que ofrecen múltiples dispositivos para incorporar videojuegos más o menos complicados. La gran mayoría de móviles, PDAs, blackberries, etc., permiten la descarga de videojuegos desde plataformas online, incorporando nuevos recursos a diario.

Por último, las opciones de seguridad y control hacia los más pequeños y funcionalidad también aumentan, como es el caso de *Petimo*², un robot del tamaño de una manzana, que permite a los niños interactuar en la plataforma online asociada (jugar, chatear, etc.), sólo si previamente se conocen

² Disponible en: http://www.idc09.polimi.it/IDC_C4C_Cheok.pdf

físicamente y conectan sus dispositivos. Este híbrido abarca funcionalidades de redes sociales, videojuegos y “búsquedas”.

1.2.3 Clasificación por el grado de interacción de los jugadores

La interacción es la relación entre jugadores que utilizan un videojuego, que no hay que confundir con la interactividad o relación jugador-máquina. Dentro de esta relación entre jugadores podemos distinguir principalmente: **individual** (un solo jugador), y **social** (varios jugadores). El videojuego social se subdivide en dos categorías: multijugador y masivo (online).

La diferencia entre estas dos subcategorías estriba en que si el **videojuego multijugador** se produce al conectar varios mandos al dispositivo, con lo que el número de jugadores es limitado, en el **videojuego masivo online** una gran cantidad de jugadores son los que se relacionan a través de la Red, e implican que los videojuegos no sólo sirvan para jugar sino que sirvan como redes de contacto más amplias.

INTERACCIÓN		EJEMPLOS
Individual		<i>Assassin's creed, Splinter Cell, Buscaminas</i>
Social	Multijugador	<i>Starcraft, Age of Conan</i>
	Masivo (MMORPG) ³	<i>World of Warcraft, MMORPG Halo 2, Eve online</i>

1.2.4 Clasificación por su coste

En cuanto al **coste de los videojuegos** hay una clara división, **los gratuitos** y **los de pago**. Los primeros suelen ser juegos de libre descarga y se pueden disfrutar de manera íntegra, aunque también existen las demos, que son un avance de juegos de pago y que sirven para probar el juego y decidir si se comprará o no.

En cuanto a las **modalidades de pago**, frente al pago único encontramos varias opciones. Así, se distingue la compra en pagos sucesivos (ya sean bonos de tiempo, bonos de conexión a la Red o mejoras para añadirle funcionalidad al juego), o en forma de pack. Por su parte, los distribuidores están permanentemente buscando mejores formas de comercializar sus juegos. Un ejemplo es la plataforma genérica *Steam*⁴ donde están disponibles múltiples juegos para su descarga con coste y posterior uso en varios modos de pago.

³ MMORPG: *Massively multiplayer online role-playing game*

⁴ Disponible en: <http://store.steampowered.com/>

COSTE		EJEMPLOS
Gratuitos	Totales	<i>Ferrari Virtual Race, Battle for Wesnoth, Bubble Ball, Crime Fighter</i>
	Demo	<i>Just Cause 2, Serious Sam HD, Mass Effect 2, Split Second</i>
De pago	Compra (pago único)	<i>Príncipe de Persia, Resident Evil, ProEvolution Soccer, Mario Galaxy</i>
	Compra por uso definido	<i>Eve online, Warhammer online, Age of Conan</i>
	Suscripción	<i>EverQuest, World of Warcraft, Aion</i>
	Compra pack	<i>Pack Príncipe de Persia, Pack Call of Duty, Pack Fifa 2010</i>
	Pago por mejoras	<i>Seafight, Ogame, Gunbound</i>

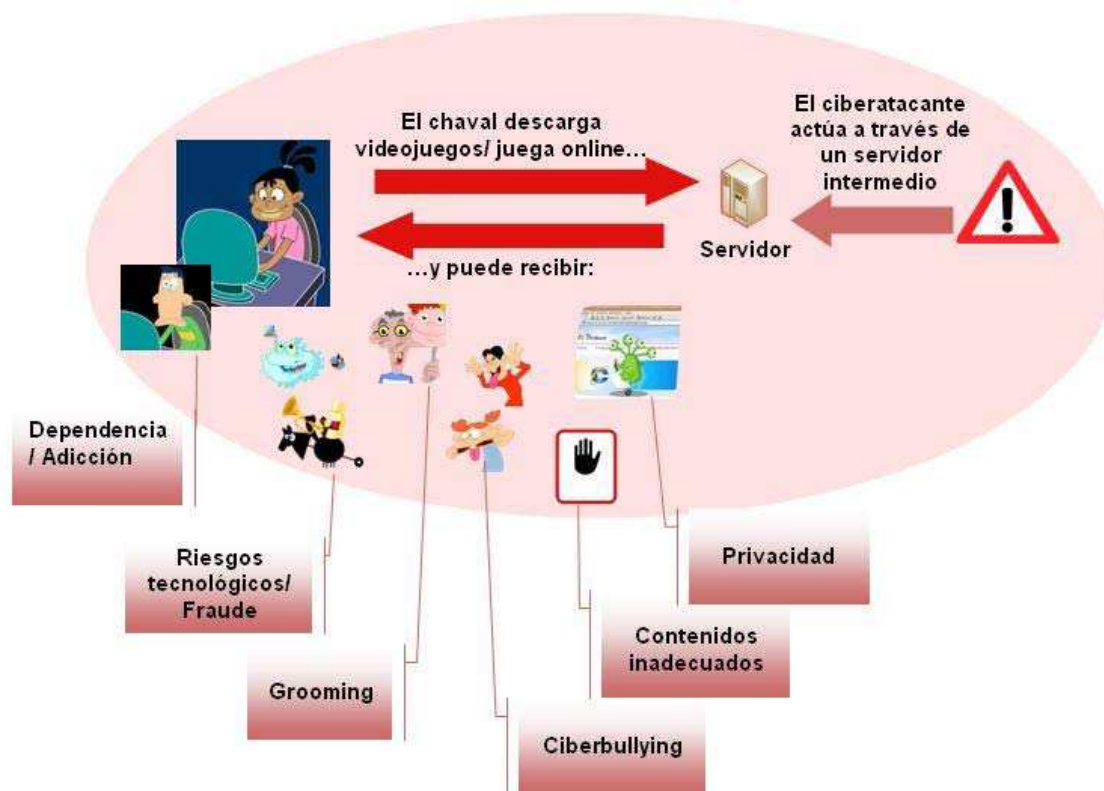
2. RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Hoy en día, los adultos conocen la importancia de las nuevas tecnologías en el **desarrollo personal y educativo de los menores**. Pero también es importante conocer:

- Que existen riesgos asociados al uso de las mismas, sobre todo si implica una conexión online.
- Que los menores son **especialmente proclives** a asumir determinados **riesgos** en su uso, especialmente cuando utilizan estas tecnologías para el ocio.

Existen **riesgos comunes** a todo tipo de videojuegos, sean online o no, como son la dependencia y adicción o los contenidos inapropiados o ilícitos. En el caso específico de **videojuegos online, los riesgos aumentan y evolucionan rápidamente**, impulsados por el propio avance tecnológico. En muchos casos, estos riesgos surgen de **conductas inapropiadas ya existentes** fuera del contexto de las TIC (uso abusivo, acoso y acecho por otras personas, fraude económico, acoso sexual, etc.), que trasladadas al entorno digital tienen **mayores repercusiones**.

Se incluyen a continuación las principales categorías de estos riesgos asociados al uso de los videojuegos, ya que **conocerlos es el primer paso para combatirlos**.



2.1 DEPENDENCIA Y ADICCIÓN

El **uso excesivo y descontrolado** de videojuegos desemboca en conductas asociadas a la dependencia y adicción, afectando tanto a adultos como a menores.

El entusiasmo inicial del jugador puede dar paso al exceso, el sedentarismo, la obsesión o la posible ruptura con la vida social. Algunas de estas conductas patológicas son propias de la ludopatía o la dependencia de sustancias adictivas. Por ejemplo, una versión radical de este problema la encontramos en los *Hikikomoris* japoneses que se aíslan absolutamente del mundo.

En concreto, la dependencia y adicción se manifiesta en:

- **Dependencia o uso excesivo:** necesidad creciente de uso para conseguir satisfacción y “síndrome de abstinencia”, entendido como aflicción o desasosiego ante la falta de uso.
- **Aislamiento social y/o renuncia a estar con amigos:** caso extremo en el que la cantidad y/o la calidad y cantidad del resto de actividades del individuo se ven mermadas por el uso de videojuegos.

Los **rasgos de esta conducta en menores**⁵ se detallan a continuación:

- Menores absortos al jugar, que no apartan la vista de la pantalla ni atienden.

⁵ Disponible en: <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

- Tensión excesiva al jugar, incluso apretando las mandíbulas.
- Pérdida de interés por otras actividades y problemas con los estudios.
- Falta de respeto por los horarios estipulados y trastornos del sueño.
- Mayor distanciamiento de la familia y amigos.

En cuanto a las **causas**, destacan la personalidad dependiente, los problemas familiares o los escolares.

El desarrollo del **realismo en los videojuegos** puede influir en el aumento de estas conductas, ya que los mundos virtuales son cada vez más complejos y ricos, más atractivos que el mundo real, y que en ocasiones evolucionan incluso cuando el jugador está ausente. Todo se organiza para crear una fidelización, que la experiencia sea positiva y placentera. Los dispositivos portátiles y móviles, por su parte, facilitan este uso en cualquier momento y lugar.

2.2 RIESGOS RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS

El desarrollo de la personalidad se produce durante la infancia y la adolescencia y en este desarrollo **influyen los modelos y estereotipos**, como por ejemplo, los del mundo virtual. Los contenidos de los videojuegos pueden ser perjudiciales para los menores si son complejos de interpretar, si confunden al menor en la interpretación de lo que es real y lo que no lo es o fomentan conductas negativas.

A pesar de que existen indicadores de contenido por edades en los videojuegos, los menores acceden a videojuegos con contenidos inadecuados. Éstos serán **inapropiados** si los personajes muestran comportamientos más adultos (como actitudes sexuales, los juegos de azar, las ideas extremas o fanáticas), o **ilícitos** si los comportamientos mostrados son contrarios a la ley (asesinatos, violencia contra las mujeres, discriminación, etc.).

Los **contenidos inadecuados llegan a los menores de dos formas**. La primera, consiste en que usuarios malintencionados distribuyan activamente contenidos ilícitos o inapropiados aprovechando el medio online sobre el que se soportan los videojuegos. La segunda se da cuando los menores visitan páginas no pensadas para ellos en las que aparecen contenidos legales pero no apropiados.

4.3 AMENAZAS DE PRIVACIDAD

Las nuevas tecnologías, entre ellas el ocio digital, requieren el tratamiento de información personal de los usuarios, necesario para garantizar el funcionamiento y la calidad de los servicios. Por el contrario, la esfera privada del jugador se ve reducida, al ceder datos que hasta el momento habían pertenecido a su intimidad. Por este motivo, el uso indebido de los datos

personales puede afectar al **derecho a la intimidad, la privacidad y la propia imagen** del usuario que protege la legislación española y comunitaria.

Este uso indebido se produce en relación a 3 elementos:

- Los **ficheros de registro de usuarios** gestionados por los proveedores o las páginas online de videojuegos contienen los datos personales solicitados al jugador. Si estos ficheros son puestos a disposición de terceros o son cedidos por los responsables sin consentimiento, la privacidad del jugador se ve vulnerada.
- La **posesión remota del equipo** por un tercero que intercepta la conexión del usuario con el proveedor de videojuegos o la página de descarga y captura sus datos personales sin dejar rastro en el fichero de registro.
- Las **cookies** y otros registros sobre la actividad online del usuario que, siendo legales, pueden ser utilizados para recabar información personal muy valiosa con fines publicitarios o fraudulentos. Mediante esta información se puede generar **publicidad online**, personalizada y contextualizada en relación a los videojuegos que el usuario utiliza o consulta, representando una violación de la intimidad y una molestia adicional para el usuario.

Dentro de estos datos de carácter personal la **imagen del usuario es un dato personal muy sensible, especialmente si es menor**. Algunos juegos online, como los de tipo *Rol-playing* implican la creación de un personaje. El jugador vuelca en su personaje un reflejo de su personalidad y crea una imagen propia dentro del juego, por lo que su alteración o uso con otros fines puede afectarle psicológicamente.

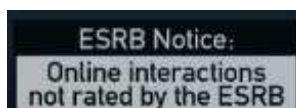
2.4 CIBERBULLYING

El **ciberbullying o ciberacoso** es el acoso entre menores en la Red, e incluye actuaciones de chantaje, vejaciones e insultos de chavales a otros chavales⁶.

Muchos de los videojuegos online permiten a los jugadores comunicarse en directo mediante **chat** (a través de texto o voz). En este contexto, a veces los chicos abusan verbalmente de otros, utilizan amenazas y lenguaje soez. Otras veces, van más lejos y el ciberacosador consigue perjudicar a otro jugador, pirateando su cuenta o difundiendo rumores para conseguir su expulsión del juego.

A pesar de existir moderadores en los chats, las charlas privadas no son controladas. Por eso, muchos videojuegos online advierten de esta situación con iconos como el que se incluye a continuación.

⁶ *Guía legal sobre Ciberbullying y Grooming*. Disponible en:
http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_grooming_ciberbullying



Advertencia de ESRB (*Entertainment Software Rating Board*⁷) sobre las conversaciones en chat

Cualquier individuo puede ser un ciberacosador, incluso los acosados en el mundo real, que utilizan el anonimato del mundo virtual para vengarse de sus acosadores o de los compañeros que no le tratan bien en el mundo real.

La importancia del ciberbullying radica en que esta conducta implica **daños psicológicos** en el ciberacosado, como la ansiedad, el aislamiento o el pánico, que pueden agravarse y llegar a ser severos.

2.5 GROOMING

Grooming es el conjunto de estrategias que una persona adulta desarrolla para ganarse la confianza del menor a través de Internet con el fin último de obtener concesiones de índole sexual⁸.

Al igual que en el caso anterior, los **chats** de los videojuegos son un espacio utilizado por adultos para coaccionar a los menores con engaños. Además de no existir un control de estas salas privadas, en muchas ocasiones fallan otros controles, como los de verificación de edad de los videojuegos, que pueden ser fácilmente burlados por adultos.

El fin perseguido por los pedófilos y depredadores sexuales es **obtener imágenes** de los menores a través del teléfono móvil, cámara digital o webcam, más o menos explícitas, o incluso **concertar una cita** en el mundo real. A cambio, prometen al menor algún tipo de premio, otros videojuegos o sustancias ilegales. Las consecuencias en este caso pueden no sólo abarcar **daños psicológicos**, sino también **daños físicos**, si se llega a la agresión sexual durante citas a solas con el menor.

2.6 RIESGOS TECNOLÓGICOS

Los riesgos tecnológicos están relacionados con el **malware** (del inglés, *malicious software*) o **programa malicioso** creado por ciberatacantes con el fin de causar un perjuicio o aprovecharse de terceras personas, utilizando **Internet como canal para conseguir su propósito**. En el lenguaje cotidiano el malware se asocia habitualmente con los **virus informáticos**, aunque en la categoría de malware se incluyen el software publicitario, las puertas traseras, los programas espías, los programas robots, los troyanos, los gusanos, etc.

⁷ Sistema norteamericano para clasificar el contenido de los videojuegos y asignarle una categoría dependiendo de su contenido

⁸ Fuente: Pantallas Amigas. Disponible en: <http://www.pantallasamigas.net/>

Los videojuegos online y las descargas de videojuegos requieren una conexión a la Red, a través de la cual se pueden recibir ataques de malware, **por ejemplo**:

- Al descargar un juego de una página que contiene un virus informático.
- Al pulsar un enlace en foros de un juego sin verificar que la página es correcta.
- Al rellenar información en una página web sin estar seguros de que es la correcta.
- Al conectarse a un juego online desde un lugar público o a través de una red Wifi sin protección.
- Al conectarse a un juego por Internet sin cortafuegos ni antivirus activo.
- Al dar información personal a través del chat público de un juego.
- Al pinchar sobre la publicidad online de las páginas web de videojuegos.

Aunque los videojuegos online o disponibles para descarga son **vulnerables al malware**, las **consecuencias** dependerán del tipo de programa malicioso que actúa en cada caso. En algunos casos, éstas serán visibles y el funcionamiento del soporte o programa de videojuego se verá alterado (por la aparición constante de bromas molestas, por los fallos en el juego y en el equipo, la confusión a la hora de abrir una página, etc.). En otros casos, las consecuencias pueden llegar en forma de secuestro remoto del ordenador o la compra no deseada de programas o aplicaciones.

Precisamente, la amenaza más relevante en el ocio digital es la relacionada con la búsqueda de un lucro económico. Los ciberatacantes se sirven de diversos malware para llevar a cabo **ciberestafas o fraude online**, que consisten en engaños para recibir dinero, robo de cuentas bancarias, suplantación de páginas originales por otras falsas en las que el usuario introduce sus datos, etc.

Cada vez es más frecuente la descarga en sucesivos pasos de juegos online o para móviles, pero también es frecuente que se solicite un pago por descarga. Sin la supervisión de un adulto, los menores pueden suscribirse a descargas fraudulentas o en cadena, con el consiguiente perjuicio económico.

Por tanto, el juego, las conversaciones y la compra de videojuegos o atributos a través de la Red entrañan riesgos tecnológicos para la seguridad de la información. Los daños provocados por el malware pueden agravarse si no se protege adecuadamente el equipo, por ejemplo con programas antivirus y cortafuegos.

3. CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA PADRES, MADRES Y EDUCADORES

Los adultos del entorno familiar y educativo son el **referente más cercano** que tienen los menores cuando se encuentran ante un problema, también en el mundo virtual, y por tanto son los primeros que pueden detectar una situación peligrosa y responder a la solicitud o necesidad de ayuda del menor.

La presente sección tiene como objetivo **aconsejar a los adultos a cargo de menores** sobre los hábitos de uso, la compra y las herramientas disponibles para reforzar la seguridad, con lo que no sólo podrán resolver o mitigar una situación de peligro, sino que podrán anticiparse a los riesgos y prevenirlos.

3.1 PAUTAS PARA UNA COMPRA ADECUADA

Al adquirir un videojuego se debe comprobar con anterioridad que éste es adecuado para el menor y está en línea con su desarrollo personal.

Las pautas para llevar a cabo esta comprobación son:

Revisar la catalogación del estándar pertinente, consultando en los sitios web de dichos estándares (como pueden ser los ya mencionados PEGI⁹ y ESRB¹⁰).

En caso de no disponer de una conexión a Internet, se puede realizar la **comprobación en el momento de la adquisición del videojuego**, ya que en el envoltorio del juego han de venir identificadas las especificaciones del juego en relación al sistema gráfico de cada estándar.



Información incluida en la carátula de un videojuego

⁹ Disponible en: <http://www.pegi.info/es/index/id/521>

¹⁰ Disponible en: <http://www.esrb.org/index-js.jsp>

Para obtener más información, se puede recurrir a **foros y páginas especializadas en videojuegos**, o a alguien de confianza que haya tenido la oportunidad de usar dicho videojuego.

A continuación se detallan las catalogaciones de los estándares PEGI y ESRB.

Pan European Game Information (PEGI)

El estándar europeo incluye indicadores de edad mínima recomendada de uso y catalogación de características potencialmente conflictivas del juego.

CÓDIGO PEGI

Icono	Descripción
-------	-------------

Clasificación por edad recomendada de inicio de utilización



Mayores de 3 años

Contenido apto para todos los grupos de edades.

- Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como *Bugs Bunny* o *Tom y Jerry*).
- El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real.
- El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez y no debe contener escenas de desnudo ni hacer referencia alguna a la actividad sexual.



Mayores de 7 años

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.

Se permiten escenas de desnudo parcial, pero nunca en un contexto sexual.



Mayores de 12 años

Se muestra violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles.

También incluidos los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica.

El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



Mayores de 16 años

La representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real.

Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.



Mayores de 18 años

El nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

Clasificación por características potencialmente conflictivas del juego



Lenguaje soez: el juego contiene palabrotas



Discriminación: el juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación



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



Miedo: el juego puede asustar o dar miedo a niños



Juego: se fomentan el juego de azar y las apuestas, o se enseña cómo jugar a este tipo de juegos



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



Violencia: el juego contiene representaciones violentas



En línea: el juego puede usarse en línea

Fuente: INTECO

Entertainment Software Rating Board (ESRB)

El equivalente americano del estándar europeo realiza una calificación semejante. Se divide en dos secciones:

Por una parte la edad adecuada para el juego desde el punto de vista del contenido no de su dificultad.

Por otra los elementos que han motivado la clasificación impuesta a cierto videojuego.

CÓDIGO ESRB

Icono	Descripción
	<p>EC (Early Childhood – Niños Pequeños) Podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.</p>
	<p>E (Everyone – Todos) Podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.</p>
	<p>E10+ (Everyone Ten and Older – Todas las Personas Mayores de 10 años) Podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.</p>
	<p>T (Teen – Adolescentes) Podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas insinuantes, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>
	<p>M (Mature – Maduro) Podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.</p>
	<p>AO (Adults Only) – Adultos Únicamente) Sólo debe ser jugado por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa o contenido sexual gráfico y desnudez.</p>
	<p>RP (Rating Pending – Aún Sin Calificar) El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)</p>

3.2 CONSEJOS PARA UN USO RESPONSABLE Y SEGURO

Los consejos para padres, madres, tutores y educadores en relación al disfrute del ocio digital de los menores están orientados a la búsqueda de un espacio de confianza y responsabilidad compartida con sus hijos o menores a cargo. Estos consejos son:

- **Supervisa la compra e instalación de los juegos.** La supervisión en este proceso es vital para garantizar compatibilidad y seguridad. En el momento de la compra, el vendedor puede ayudar a elegir la mejor opción para el menor. En el momento de la instalación, revisa las especificaciones del juego y del soporte.
- **Intenta que tus hijos jueguen en sitios comunes del hogar.** También es recomendable vigilar el juego fuera del hogar, por ejemplo en casas de amigos.
- **Establece normas de uso referidas al tiempo y a los contenidos.** Los menores pueden participar en esta decisión aportando su punto de vista.
- **Conciencia a los menores sobre la importancia de la privacidad en los videojuegos y en la Red,** tanto propia como del resto de personas de su entorno. Alérgales sobre los riesgos existentes.
- **Instala herramientas de seguridad** necesarias para cada equipo o dispositivo (antivirus, cortafuegos, antiespías), así como las específicas para menores (control parental, bloqueador de páginas, entre otras). Mantén actualizados los programas en el equipo.
- **Crea cuentas de usuario personalizadas para los menores.** Con esta medida, se evita que los menores puedan acceder a información sensible de los adultos.
- **Los educadores deben asumir su responsabilidad como adultos de referencia en el entorno educativo del menor.** Deben facilitar a los alumnos espacios o buzones anónimos, para que denuncien aquellas situaciones que les causan daño.
- **Recuerda: en esta tarea ¡no estáis solos!** Organismos públicos, asociaciones, fabricantes, cuerpos de seguridad, etc., pueden ayudaros.

3.3 ¿QUÉ MENSAJES DEBEN TRASLADARSE A LOS MENORES?

Vistos los consejos generales, a continuación se ofrecen una serie de pautas concretas para niños, niñas y adolescentes para que disfruten de los videojuegos de una forma segura y confiada:

- **Consulta con tus padres o con el vendedor los videojuegos más recomendables.** Niños, niñas y adolescentes deben contar cuáles son sus gustos y preferencias; para que los adultos les ayuden a elegir los que más se ajustan a estas preferencias y a la edad.

- **Es importante proteger la privacidad personal, así como la de los demás.** Los nicks personales deben ser la única identificación en los videojuegos. Lo que se crea en el juego (personajes, relación con otros jugadores) debe permanecer en él.
- **Nunca se debe dar información personal a desconocidos.** El menor debe reflexionar sobre lo que supondría que personas que no conocen accedieran a información personal propia o de otras personas.
- **Sé precavido en los chats de los videojuegos.** No se debe molestar a ni insultar a otros jugadores y evitar a jugadores molestos.
- **Ante una situación incómoda o peligrosa, hay que buscar ayuda y decírselo a un adulto.** Tanto los padres y madres como los profesores son los adultos más cercanos para los menores. Ellos pueden ayudar a solucionar la situación.
- **Ten cuidado con los virus al descargar juegos en Internet.** Hay que utilizar siempre un antivirus actualizado. De esta forma se evita que el ordenador se infecte con programas dañinos o que busquen capturar datos personales.
- **Ten cuidado al descargar juegos a través del móvil.** En ocasiones, antes de conseguir el juego se envían varios mensajes de descarga, por lo que su precio resulta caro. Los pequeños deben consultar a sus padres antes de descargar un juego a través del móvil.
- **Cuida tus ojos y tu postura ante la pantalla.** La espalda debe estar recta y apoyada contra el respaldo del asiento y no debe haber brillos o reflejos en la pantalla. Si sientes molestias tanto en los ojos como en las articulaciones, es necesario parpadear y dar un descanso al cuerpo.

3.4 HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL

A continuación se incluyen herramientas de configuración de control parental en los principales dispositivos, herramientas de protección generales frente a los riesgos descritos en el apartado 2, así como una serie de enlaces de interés para ampliar la información y los conocimientos sobre el universo del ocio digital.

3.4.1 Herramientas de configuración de control parental

A continuación se detallan las instrucciones para establecer mecanismos de control en las últimas generaciones de consolas de juegos³¹ – Microsoft Xbox 360™, Wii™ de Nintendo, Sony PLAYSTATION® 3 y PSP™ – así como Windows Vista™.

En el caso de los controles parentales en los entornos Windows XP y MAC OS X, se puede consultar la Guía Legal *Cómo activar y configurar el control*

*parental de los sistemas operativos*¹¹, desarrollada por el Observatorio de la Seguridad de la Información y de acceso público.

Además de restringir juegos según los niveles de contenido, algunos controles permiten a los padres determinar con qué personas juegan los hijos, cómo y cuándo lo hacen y por cuánto tiempo.

Microsoft Xbox 360

Paso 1: Acceder al panel de control de la consola

En el tablero *Xbox*, usando la palanca de la izquierda o la pieza redonda en el control, se accederá a *System*, después a *Family Settings* y por último se oprimirá el botón verde *A* para acceder a *Console Controls*¹².

Xbox 360 Paso 1. Acceder al panel de control de Xbox 360



Captura de pantalla entorno Microsoft Xbox 360

Paso 2: Seleccionar nivel ESRB

Oprimiendo de nuevo el botón verde *A* aparece la opción *Game Ratings*, en la que puede seleccionar el nivel más alto de ESRB que considere apropiado para sus hijos (de nuevo habrá que oprimir el botón verde *A*).

¹¹ Disponible en: https://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_activacion_contol_parent

¹² Con tablero de mandos de *New Xbox Experience*: acceder a *My Xbox* usando la flecha de la izquierda o la almohadilla redonda en su control. Vaya hacia la derecha y seleccione *System Settings* presionando el botón verde *A*. Vaya después hacia abajo y resalte *Family Settings*, presione el botón verde *A* y seleccione *Console Controls*. Después siga con los pasos siguientes.

Xbox 360 Paso 2. Seleccionar el nivel de ESRB



Captura de pantalla entorno Microsoft Xbox 360

Paso 3: Seleccionar código de acceso

En la opción *Set Pass Code* se debe oprimir dos veces el botón verde A y después insertar un código de 4 dígitos usando los botones de control del Xbox. Además, será necesario seleccionar una pregunta y una respuesta en caso de olvidar o desear cambiar el código.

Seleccionar *Done* en las pantallas de *Set Pass Code* y de *Console Controls* para registrar los mecanismos que haya fijado.

Por último, seleccionar *Yes, Save Changes* para activar.

Otros usos del panel de control:

También se puede usar *Console Controls* para:

- ⇒ Activar el *Family Timer*, a fin de limitar el total de tiempo por el cual se puede usar la consola por día o por semana.
- ⇒ Controlar el acceso al servicio *Xbox Live* en línea de Microsoft.
- ⇒ Ocultar contenido restringido (juegos que se pueden bajar, avances y demos) en *Xbox Live Marketplace* y en *incede Xbox*.

Creación de cuentas de usuario individualizadas:

Para abrir una cuenta de *Xbox Live* separada para cada niño en la familia, será necesario acceder a los controles de *Xbox Live* (que se hallan en *Family Settings*).

Otras opciones añadidas son:

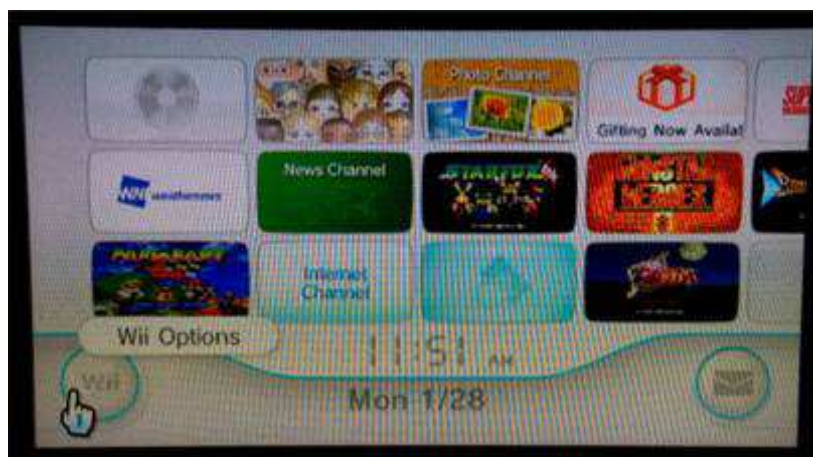
- ⇒ Aceptar o bloquear acceso a los juegos en línea (seleccionar *Online Gameplay*).
- ⇒ Controlar con quién el niño puede comunicarse y jugar, y por cuáles medios (voz, texto y/o vídeo) (seleccionar *Privacy and Friends*).

Wii de Nintendo

Paso 1: Acceder al panel de ajustes de la consola

En el menú principal de Wii, usando el cursor y el botón A en el control remoto, seleccionar *Wii Options* y después *Wii Settings*.

Wii Paso 1. Acceder al panel de ajustes de Wii

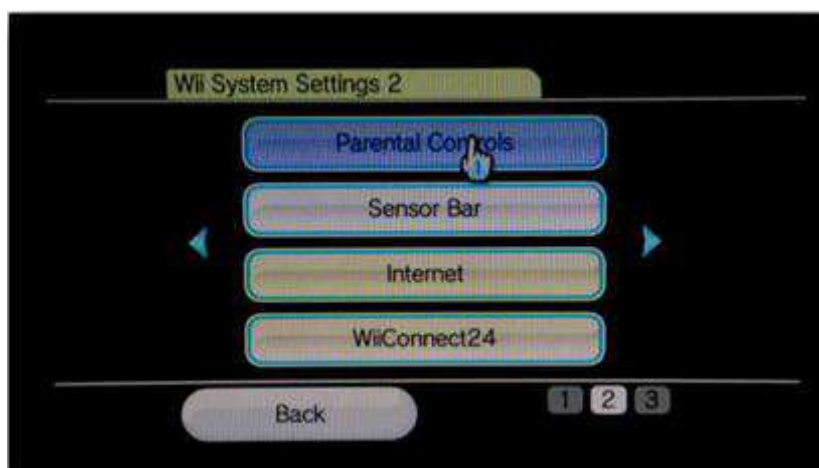


Captura de pantalla entorno Wii de Nintendo

Paso 2: Selección del Control parental

Pulsar en la flecha azul hacia la derecha, para acceder a las opciones de *Wii System Settings*. Seleccionar *Parental Controls* y *Yes*.

Wii Paso 2. Selección del Control Parental en *Wii System Settings*



Captura de pantalla entorno Wii de Nintendo

Paso 3: Establecimiento de código de acceso:

El siguiente paso consiste en crear un PIN de 4 dígitos y seleccionar *OK*. El sistema solicita automáticamente que seleccione una pregunta secreta para usarla en caso de olvido de la identificación. Una vez que terminado este proceso, seleccionar *OK*.

Wii Paso 3. Crear un código de acceso

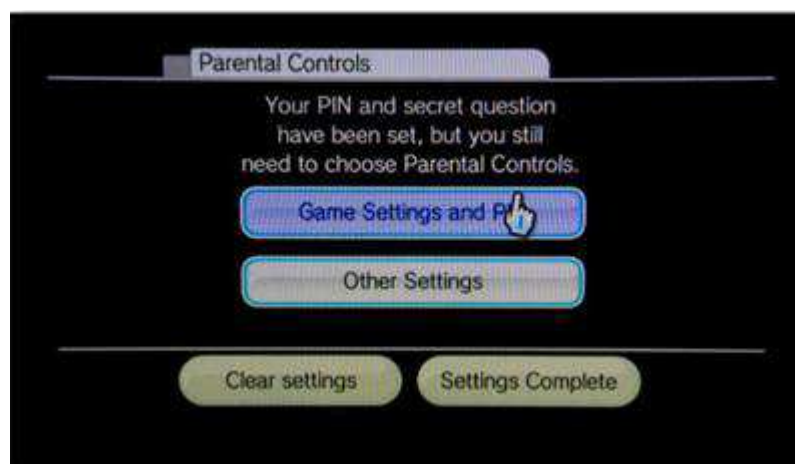


Captura de pantalla entorno Wii de Nintendo

Paso 4: Selección de clasificación de juego

Tras establecer la contraseña, el siguiente control será seleccionar la clasificación más alta de juego en la consola Wii. Para ello, seleccionar *Game Settings and PIN*. Una vez seleccionada la clasificación elegida, oprimir *OK*, *Confirm* y *Settings Complete*.

Wii Paso 4. Selección de clasificación de juego



Captura de pantalla entorno Wii de Nintendo

Otros usos dentro de los controles parentales:

También se puede acudir a *Other Settings* bajo *Parental Controls* para:

- ⇒ Evitar el uso de *Wii Points* en el *Wii Shop Channel* donde se pueden comprar juegos.
- ⇒ Restringir la comunicación de usuario a usuario y el intercambio de contenido generado por los usuarios.
- ⇒ Bloquear el uso del canal de Internet y/o del canal de noticias.

Otras sugerencias:

Si el niño quiere jugar en línea con un amigo, deben intercambiar y almacenar el número de Wii de cada uno en el *Mii name* del respectivo *Address Book*. Su número de consola de Wii se encuentra en el *Address Book*.

Sony PlayStation 3 y PlayStation Portable (PSP)

Paso 1: Acceder a los ajustes de seguridad de la consola

En el menú principal, usando la palanca de la izquierda o la pieza direccional, acceder a *Settings* y seleccionar *Security Settings* oprimiendo el botón X

PS3 y PSP Paso 1. Acceder a los ajustes de seguridad de PS3 y PSP

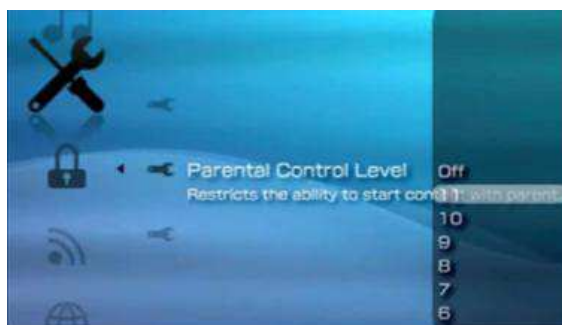


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

Paso 2: Elegir un nivel de control parental

Las opciones para restringir juegos aparecen bajo *Parental Control*. Un número de sistema indica el nivel relativo de restricción: cuanto más bajo el número, mayor es la restricción.

PS3 y PSP Paso 2. Elegir un nivel de control parental de PS3 y PSP

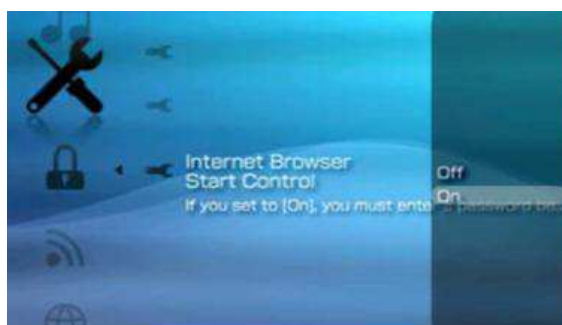


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

Paso 3: Establecer un control en el navegador de Internet

Para fijar controles en el navegador (*browser*) de Internet, de nuevo en *Security Settings* habrá que elegir *Internet Browser Start Control*. Las opciones son *On* y *Off*. Al seleccionar *On* bloqueará el acceso al Internet.

PS3 y PSP Paso 3. Establecer un control en el navegador de Internet

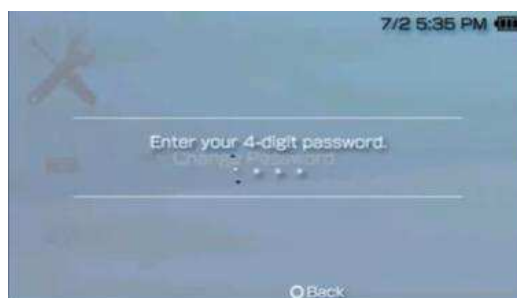


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

Paso 4: Selección de contraseñas

Los mecanismos de control del PLAYSTATION 3 y de PSP se fijan con una contraseña de 4 dígitos. La contraseña alternativa es 0000 (cuatro ceros). Se recomienda volver a fijar la contraseña. Para ello, en el menú de *Security Settings* se selecciona *Change Password*, se inserta la alternativa elegida y se selecciona la nueva contraseña.

PS3 y PSP Paso 4. Selección de contraseñas



Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

Otras sugerencias

- ⇒ Bloquear desde *Parental Controls* el acceso a películas en DVD y *Blue-ray* (alta definición) según clasificación de MPAA.
- ⇒ La posición alternativa bloquea el contenido basado en la edad registrada del usuario y restringe intercambios con otros jugadores.
- ⇒ Se recomienda fijar cuentas separadas para cada niño.

Windows Vista

Paso 1: Acceder a control parental

Para abrir el menú inicial, pinchar en el botón *Start* de Windows Vista, en la esquina inferior izquierda del *desktop*.

Después, seleccionar *Instant Search* e incluir *par* para buscar los mecanismos de control.

Por último, seleccionar *Parental Controls*.

Windows Vista Paso 1. Acceder a la opción de control parental de Windows Vista



Captura de pantalla entorno Windows Vista

Paso 2: Crear una cuenta individualizada

En el menú de *Settings*, elegir la opción *Create a new user account*, pinchar en el recuadro de texto e insertar un nombre de usuario.

En *Create Account* se dan diferentes opciones para fijar controles de:

- Contenido del Web – bloquear acceso al Internet.
- Juegos de ordenador – restringidos por la clasificación de ESRB.

- Límites de tiempo – seleccionando cuándo y por cuánto tiempo se puede usar el equipo.

Windows Vista Paso 2. Crear una cuenta individualizada en Windows Vista



Captura de pantalla entorno Windows Vista

Otras sugerencias:

Crear una fuente de acceso diferente para cada niño de la familia: Usar el *Activity Viewer* para monitorear el uso del ordenador y para ajustar los mecanismos de control. Esto se encuentra dentro de *User Controls* en la sección *Parental Controls*.

3.4.2 Herramientas de protección

Como se ha explicado anteriormente, los menores pueden encontrarse ante amenazas de diferente naturaleza a la hora de utilizar los programas de videojuegos, sobre todo si éstos son online. Por ello, es importante que los adultos conozcan y apliquen las medidas y herramientas disponibles para proporcionar seguridad y confianza en el uso de los videojuegos. Este apartado trata de dar una visión orientativa en esta materia.

Así, las **herramientas y medidas de protección habituales** para el uso de la Internet son igualmente válidas para la protección en el uso de los videojuegos. De forma orientativa:

- Se recomienda en primer lugar mantener actualizado el sistema operativo y los programas instalados en él.
- A su vez, será necesario disponer de antivirus actualizado, así como de otras herramientas de seguridad que refuercen la protección, como los programas antiespías y cortafuegos.

- Además, son igualmente recomendables medidas como la eliminación de archivos temporales y cookies, la partición del disco duro, la realización periódica de copias de seguridad o la creación de contraseñas seguras.

Estas herramientas y medidas se deben combinar con las **específicamente diseñadas para la seguridad online de los menores**, como pueden ser:

- Las herramientas de control parental.
- Las herramientas de filtrado de contenidos.
- La vigilancia de actividad de chats y mensajería instantánea.

3.4.3 Enlaces de interés

Además de lo que se ha presentado en esta Guía, hay muchos documentos y páginas web que pueden prestar ayuda y dar una orientación adicional en cada uno de los aspectos tratados.

Asociaciones e Iniciativas

Protégeles: <http://www.protegeles.com>

Pantallas Amigas: <http://www.pantallasamigas.net>

Defensor del Menor: <http://www.defensordelmenor.org>

People and Videogames:
<http://www.carlosgonzalezardon.com/peopleandvideogames/>

Wiredsafety: <http://www.wiredsafety.org>

Teenangels: <http://www.teenangels.org/>

Herramientas de protección y prevención

Barra de herramientas para el explorador de Internet:
<http://www.parentalcontrolbar.org/>

Apple Leopard Parental Controls: <http://www.apple.com/>



Instituto Nacional
de Tecnologías
de la Comunicación

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento



Ayuntamiento de
Valdepeñas

CONCEJALÍA DE CULTURA
COMERCIO Y TURISMO