

La presente guía ha sido elaborada a partir de las recomendaciones de la Organización de Protección de la Infancia en Tecnologías de la Información y la Comunicación: PROTEGILES, la Asociación Española de Madres y Padres Internautas -AEMPI- y en colaboración con el DEFENSOR DEL MENOR.

Es necesario familiarizar a los adultos con los productos relativos al ocio digital, del que disfrutan cada día más menores. En este caso se circunscribe a **los videojuegos**, de ordenador o de consola, facilitando información práctica sobre las características de estos productos, y los sistemas de etiquetado de etiquetado por edades que incluyen.

#### Los videojuegos tienen **Aspectos Positivos**:

- Permiten entrenar la atención, ya que requieren concentración y persistencia hasta que se logra una meta.
- Mejoran las habilidades motoras.
- Mejoran las habilidades que forman parte del procedimiento de resolución de problemas.
- Favorecen la toma de decisiones.
- Mejoran la autoestima, es decir la valoración que cada persona hace de sí misma.

Objetivo de esta guía, es por tanto, sensibilizar a los progenitores sobre la necesidad de informarse y responsabilizarse de la compra a la hora de adquirir estos productos.

Muchos videojuegos, aunque pudieran parecerlo, no han sido concebidos para niños ni adolescentes menores de 18 años, y la utilización de estos por parte de los niños no está exenta de contraindicaciones.

### Decálogo para una compra y uso responsable

1. Tenga siempre en cuenta la **clasificación por edades** y la **descripción de contenidos** que debe aparecer en todas las carátulas de los videojuegos.
2. Conviene **informarse previamente sobre el contenido** del videojuego que se plantea adquirir; sobre qué tipo de escenas incluye; sobre qué valores transmite; sobre sus niveles de dificultad, etc.
3. No olvide que si adquiere videojuegos no orientados a menores, éstos **pueden contener elevadas dosis de violencia, escenas sexuales e incluso escenas de discriminación** y en las que no se respetan los derechos de las personas.
4. **Identifique claramente el producto específico que desea adquirir**. Existen muchos videojuegos con nombres muy similares. En ocasiones se comercializan segundas partes de un mismo videojuego con clasificaciones por edad diferentes, y también puede cambiar el etiquetado.
5. Hay que tener en cuenta que en la mayoría de los establecimientos los **videojuegos se colocan temas o marcas**, pero no por niveles de edad.
6. 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. En el caso de alquiler, tenga en cuenta que los videojuegos se entregan además sin su carátula.
7. Aunque es bueno potenciar el uso de videojuegos en común entre los menores, es importante **vigilar también su intercambio y la bajada de dichos videojuegos a través del ordenador**.
8. No olvide que hay muchos videojuegos de alto contenido **pedagógico**, que además son divertidos. Busque este tipo de productos.
9. Acepte también **criterios responsables respecto a limitación de tiempo, posturas correctas, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos**, etc. Recuerde también que en las videoconsolas existe la posibilidad de bloqueo y control parental.
10. Esfércese 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 también sus aspectos positivos; a mantener criterios más adecuados a la hora de comprarlos, y, en definitiva, a conseguir una mejor comunicación en el entorno familiar.