



# Elegir el videojuego adecuado

**Es importante dar con el videojuego que satisfará las expectativas de cada niño o niña y a la vez resultará idóneo para su edad y su personalidad**

Con la Navidad, muchos padres y madres se topan con un atasco mental que les resulta tan familiar como las propias fiestas: acertar en la elección de los regalos para sus hijos. Y si hay una tipología de regalo en la que los progenitores temen equivocarse es la del videojuego. Y ello porque los contenidos de algunos videojuegos son violentos y entrañan en ocasiones roles sexistas que pueden alterar la formación de los menores. A pesar de ello, diversos estudios realizados en España coinciden en que los videojuegos no aportan, en general, más violencia o sexismo que muchos libros, series televisivas y películas.

Al igual que ocurre con los programas de televisión, es muy recomendable conocer y supervisar los contenidos a los que los menores acceden en un videojuego. Y el primer control se ejerce en la compra. Si se regala un videojuego pensado para menores de siete años a un joven de quince, lo más probable es que se aburra de inmediato y busque un producto más atractivo para su edad lejos de la supervisión familiar.

Por el contrario, si se permite a un niño de doce años jugar con un videojuego concebido para su uso por mayores de edad, los padres deben ser conscientes de que pueden contener historias con roles que quizá el niño no esté preparado para asumir de forma juiciosa.

En última instancia, los expertos recomiendan que sean los padres quienes se sienten con sus hijos para inspeccionar el videojuego y juzgar si le conviene.

## La clasificación PEGI

Para ayudar a una compra adecuada, los fabricantes de videojuegos han creado una clasificación europea de los videojuegos conocida como PEGI (Pan European Games Information), mucho más estricta que la que etiqueta las películas. **Su función es orientar a los consumidores sobre los rangos de edad de cada producto y advertir de la existencia de contenidos polémicos.**

PEGI funciona por un código de iconos fácilmente distinguibles que deben estar visibles en las carátulas de los videojuegos. Se trata de un código en el que, por ejemplo, la presencia de un cigarrillo es motivo para que aparezca el icono de "Drogas".

Pero no sólo hay que ceñirse al contenido: es importante saber que si el destinatario padece algún tipo de afectación nerviosa, ansiedad o si puede presentar cuadros de epilepsia no conviene regalarle un videojuego porque podría desencadenar un problema de salud.

No todo el mundo tiene claro que a los videojuegos no se les puede incluir en el saco de los juguetes. Se trata

## Tipos de videojuegos



- **Tipo arcade.** Emulan a los primeros juegos que se comercializaron, los más clásicos. Su principal característica es la demanda de un ritmo rápido de juego, exigiendo tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y poca planificación mental. Aparecen peleas, luchas y combates. *Super Mario Bros* es un clásico.
- **De deportes.** Sobre partidos y competiciones de todas clases. *PC Football* y *GrandPrix* son los más populares en Europa. En Estados Unidos el béisbol es el deporte rey. También es una modalidad basada más en la rapidez de reacción que en la abstracción. Tienen éxito en todos los públicos.
- **Juegos de aventura y rol.** Su objetivo es desarrollar una gran aventura, en algunos casos en un universo creado por los propios jugadores. *Final Fantasy* es un buen ejemplo. Suelen ambientarse en el medioevo y la mitología escandinava y requieren un esfuerzo de imaginación y planificación considerable. Son muy populares entre los adolescentes.
- **MMOG.** Conocidos como videojuegos multipersona, son una modalidad de juegos de aventura y rol que se juega por Internet y puede tener una duración de varios años. Destacan por su elevada exigencia mental, y en raras ocasiones pueden absorber en exceso al jugador. Indicados para los usuarios adultos, *EverQuest* es el más famoso.
- **Simuladores y constructores.** Su desarrollo imita el vuelo de aviones, la construcción de ciudades, etc. *SimCity*, en el que el usuario toma las riendas de una ciudad, es el más legendario del género. Son un paso intermedio entre los juegos Arcade y los de Rol, por lo que son interesantes para jugadores que estén abandonando la niñez.
- **Juegos de estrategia.** El protagonista ha de trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos. *Estratego* es un buen ejemplo. Muy recomendados para desarrollar la capacidad de deducción lógica en niños y adolescentes.
- **Puzzles y juegos de lógica.** Están pensados para utilizar la percepción espacial, la lógica y la imaginación. El más popular es *Tetris*. A la vez rápidos y deductivos, pueden ser atractivos para que los más jóvenes estimulen su mente.
- **Juegos de preguntas.** Además de ser lúdicos pueden servir para repasar o adquirir conocimientos de todo tipo. Un ejemplo son los basados en *Trivial*. Suelen estar dedicados a mayores, aunque los hay con preguntas acordes a las distintas edades.

de una forma de ocio compleja, más próxima a un libro o a una película que a un juguete. La confusión viene alimentada por una conocida circunstancia: la palabra 'juego' forma parte de la definición del producto, aunque la edad media del usuario ronda los 20 años. Con frecuencia, el videojuego es un regalo destinado a una persona con capacidad intelectual suficiente para entender que los contenidos se ciñen a la realidad virtual y que sus valores no deben trascender más allá de la pantalla del ordenador o videoconsola. Dicho de otro modo: no por leer 'Las aventuras del Rey Arturo' un adolescente va a querer participar en justas. **Los videojuegos pueden tener un gran valor pedagógico y cultural:** ayudan a conocer o asimilar conceptos abstractos, geométricos, matemáticos, históricos... Y también constituyen un buen estímulo para fomentar la curiosidad intelectual, musical o estética.

### Cuarto país europeo con más videojuegos

Se estima que una de cada cinco personas utilizan videojuegos en nuestro país, cuarto consumidor europeo tras Reino Unido, Alemania y Francia. En 2004 el negocio de los videojuegos superó al del cine, al del vídeo y al de venta de música. La industria del videojuego es uno de los grandes motores del ocio en España y sus productos tienen mucha presencia en las tiendas por Navidad, cuando se da el 40% de las ventas del sector. ◀

### CÓDIGO PEGI. La clasificación más usual se hace atendiendo a su esquema de funcionamiento:

	Clasificación por edades: mayores de 3 años, may. de 7 años, may. de 12 años, may. de 16 años y may. de 18 años		Drogas
	Violencia		Lenguaje soez
	Sexo o desnudez		Discriminación
	Miedo		