

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



Edición: Diciembre de 2010

El **Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO)**, sociedad estatal adscrita al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio a través de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, es una plataforma para el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento a través de proyectos del ámbito de la innovación y la tecnología.

La misión de INTECO es aportar valor e innovación a los ciudadanos, a las pymes, a las Administraciones Públicas y al sector de las tecnologías de la información, a través del desarrollo de proyectos que contribuyan a reforzar la confianza en los servicios de la Sociedad de la Información en nuestro país, promoviendo además una línea de participación internacional. Para ello, INTECO desarrollará actuaciones en las siguientes líneas estratégicas: Seguridad Tecnológica, Accesibilidad, Calidad TIC y Formación.

El Observatorio de la Seguridad de la Información (<http://observatorio.inteco.es>) se inserta dentro de la línea estratégica de actuación de INTECO en materia de Seguridad Tecnológica, siendo un referente nacional e internacional al servicio de los ciudadanos, empresas, y administraciones españolas para describir, analizar, asesorar y difundir la cultura de la seguridad y la confianza de la Sociedad de la Información.

Más información: www.inteco.es

La **Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe)**, se constituyó en octubre de 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados.

aDeSe está integrada actualmente por 17 empresas que representan más del 90% del consumo en el mercado español.

Más información: www.adese.es

1	INTRODUCCIÓN	5
1.1	¿Qué son los videojuegos?	6
1.2	Tipología de los videojuegos	7
2	MENORES Y VIDEOJUEGOS	11
2.1	Situación actual.....	11
2.2	Tendencias en el uso de videojuegos	17
3	MARCO REGULADOR	18
3.1	Normativa del acceso de los menores a los videojuegos	18
3.2	Autorregulación.....	21
4	RIESGOS DE LOS VIDEOJUEGOS	23
4.1	Dependencia y adicción	24
4.2	Riesgos relacionados con los contenidos.....	25
4.3	Amenazas de privacidad	25
4.4	Ciberbullying	26
4.5	Grooming	27
4.6	Riesgos Tecnológicos	27
5	CONSEJOS Y HERRAMIENTAS PARA PADRES, MADRES Y EDUCADORES	29
5.1	Pautas para una compra adecuada	29
5.2	Consejos para un uso responsable y seguro.....	32
5.3	¿Qué mensajes deben trasladarse a los menores?.....	33
5.4	Herramientas de control parental	34

6	Recomendaciones para la industria y los poderes públicos.....	45
6.1	Recomendaciones para la industria del software de entretenimiento	45
6.2	Recomendaciones para los poderes públicos	46

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.

Como respuesta frente a estos riesgos, se aportan una serie de recomendaciones dirigidas a los diferentes actores involucrados (padres, madres, tutores, educadores, industria del videojuego y software de entretenimiento, poderes públicos, Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado –FCSE-, Asociaciones, ONGs, etc.) para que el menor esté protegido en todo momento a la hora de jugar en el entorno digital.

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

Todo ello sin olvidar que los padres y madres son el apoyo más cercano de los niños y adolescentes, por lo que es crucial conocer este entorno, fomentar la confianza con los hijos y ofrecer soluciones y pautas para la navegación entretenida y segura.



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.

Con las nuevas tecnologías el término videojuego ha visto ampliada su definición y no sólo se entiende por videojuego el software para videoconsola o PC, sino que surgen nuevas plataformas como los teléfonos móviles o las páginas web, entre otras, que hacen mucho más amplio el abanico de posibilidades de entretenimiento. En concreto, la Red es el elemento tecnológico que mayor impacto tiene en los videojuegos al multiplicar las opciones del usuario de para acceder a nuevos tipos y formas de juego. Además permite interactuar simultáneamente con otros usuarios, independientemente de su localización geográfica.

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**, atendiendo a la temática del reto que plantea el juego.
- **Tecnología utilizada**, donde se verá si es necesaria conexión a la Red y el tipo de aparato que se usará.
- **Interactividad del videojuego**, que pretende separar los que plantean juego solitario o grupal.
- **Coste del videojuego**, ya que el videojuego en sí es un producto de consumo con diversas formas de ser adquirido.

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.

1.1.1 Clasificación por género

Las temáticas tratadas por los videojuegos son casi ilimitadas, pero a modo indicativo, se incluye la siguiente tabla con los principales géneros, así como una serie de ejemplos en cada caso.

Tabla 1: Clasificación de videojuegos 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>

Fuente: INTECO

En el caso de los menores de edad los **géneros preferidos** son los de aventura deportes o lucha, mostrando menos interés en los de estrategia, simulación, plataformas o rol².

Sin embargo, los menores en ocasiones participan como mayores de edad, aprovechando la falta de controles de verificación de edad. Este hecho es importante ya que acceden a otro tipo de **contenidos menos apropiados para su edad o ilícitos**. En este sentido, las estadísticas advierten que los géneros a los que se les dedica mayor tiempo por los usuarios en general son los de disparos, rol, eróticos y coches³.

1.1.2 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.

² Fuente: *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*. Estudio realizado por PROTÉGELES y CIVÉRTICE, con el Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid

³ Fuente: *Usos y hábitos de los videojugadores españoles*. Estudio aDeSe 2009

Tabla 2: Clasificación de videojuegos por tecnología empleada

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>

Fuente: INTECO

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*⁴, 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 físicamente y conectan sus dispositivos. Este híbrido abarca funcionalidades de redes sociales, videojuegos y “buscas”.

1.1.3 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.

⁴ Disponible en: http://www.idc09.polimi.it/IDC_C4C_Cheok.pdf

Tabla 3: Clasificación de Videojuegos por grado de interactividad de los jugadores

Interactividad		Ejemplos
Individual		<i>Assassin's creed, Splinter Cell, Buscaminas</i>
Social	Multijugador	<i>Starcraft, Age of Conan</i>
	Masivo (MMORPG) ⁵	<i>World of Warcraft, MMORPG Halo 2, Eve online</i>

Fuente: INTECO

1.1.4 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*⁶ donde están disponibles múltiples juegos para su descarga con coste y posterior uso en varios modos de pago.

Tabla 4: Clasificación de videojuegos por tecnología empleada

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>

Fuente: INTECO

⁵ MMORPG: *Massively multiplayer online role-playing game*

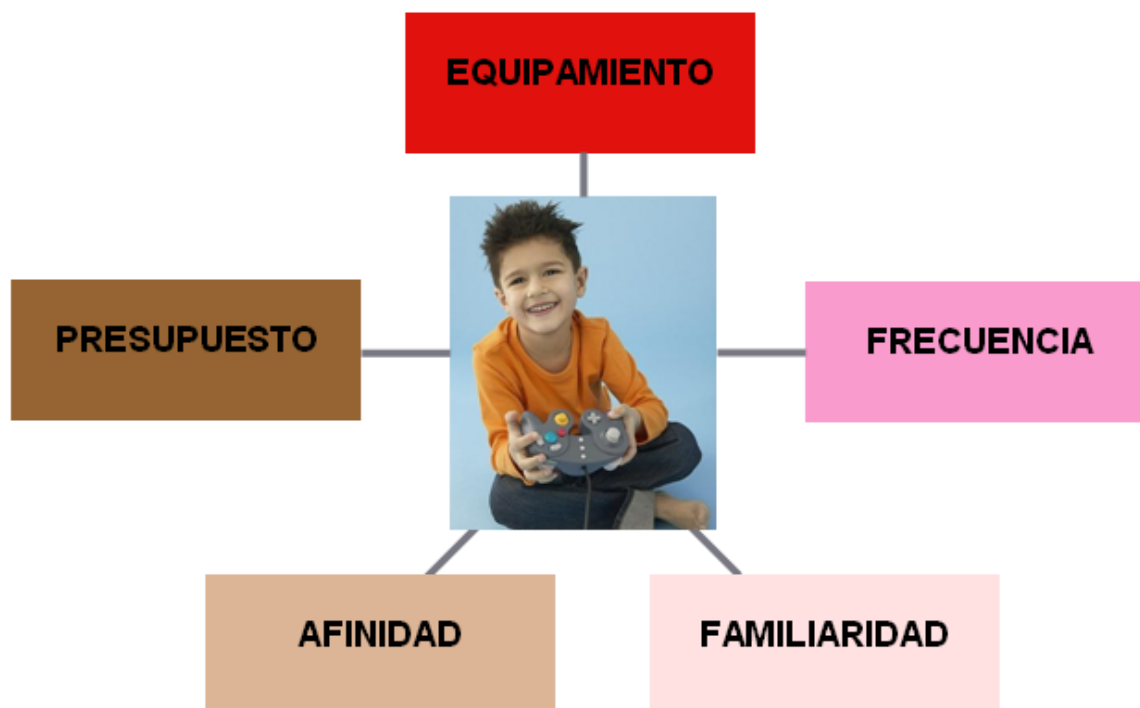
⁶ Disponible en: <http://store.steampowered.com/>

2. MENORES Y VIDEOJUEGOS

Los videojuegos están orientados a usuarios de todo tipo, según el tipo de juego y la diversión propuesta, aunque en el caso concreto de los usuarios menores de edad, los padres deben conocer las implicaciones que este uso conlleva en sus hijos. Para entender mejor esta realidad, a continuación se dan unas pinceladas de la relación que los menores españoles tienen con los videojuegos, tanto en el momento actual como en la tendencia observada.

2.1 SITUACIÓN ACTUAL

Los siguientes puntos clave (equipamiento tecnológico, familiaridad, frecuencia, nivel de afinidad y presupuesto empleado) nos indican la situación actual del uso de los videojuegos por menores españoles, comparando en muchos casos la percepción que tienen los padres de cada aspecto, con la propia percepción de los menores. Las diferencias que se observan indican los aspectos sobre los que padres, tutores y resto de agentes involucrados en el ámbito de los videojuegos deben trabajar.

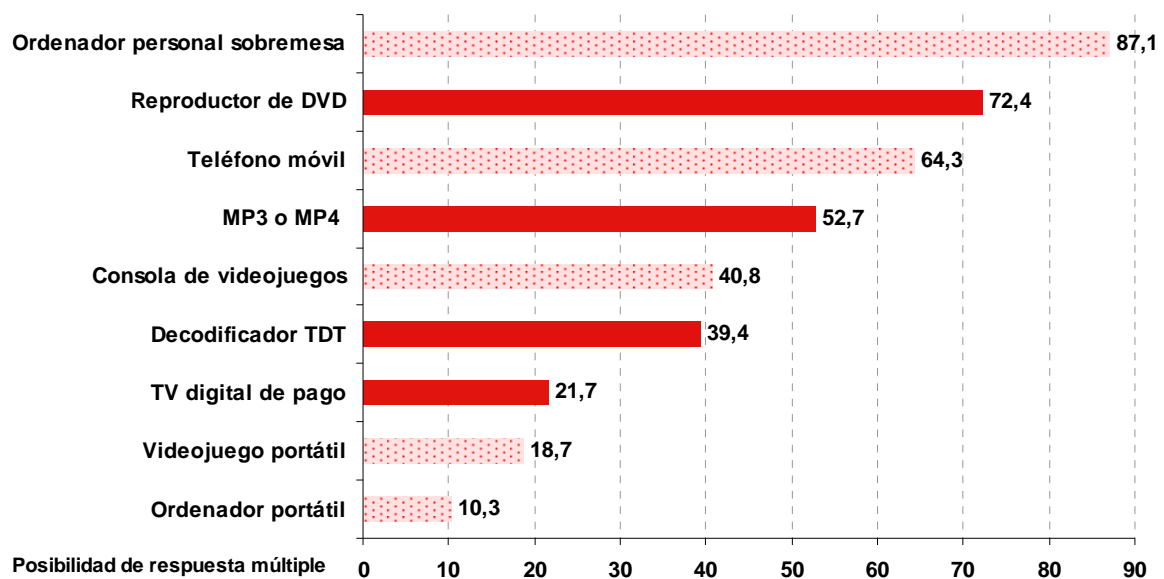


2.1.1 Equipamiento tecnológico

Los menores españoles disponen de diferentes tecnologías para el uso de videojuegos, tanto en su hogar como en otros entornos (centro educativo, lugares de ocio, etc.). La **videoconsola** es el dispositivo preferido por los niños y adolescentes para el uso de videojuegos, aunque el ordenador es el que más presencia tiene en los hogares. Otro dispositivo muy extendido entre los menores es el **teléfono móvil** y su uso para la práctica de videojuegos se está generalizando, aunque presenta inconvenientes al ser más difícil para los padres llevar un control en cuanto a tiempo de uso y contenidos que el menor puede utilizar⁷.

En el siguiente gráfico, se resalta en rosa el peso de los dispositivos al alcance de los menores españoles para el uso de los videojuegos, frente a otros dispositivos presentes en el hogar.

Gráfico 1: Distribución de los dispositivos electrónicos que utilizan los menores (%)



Fuente: INTECO

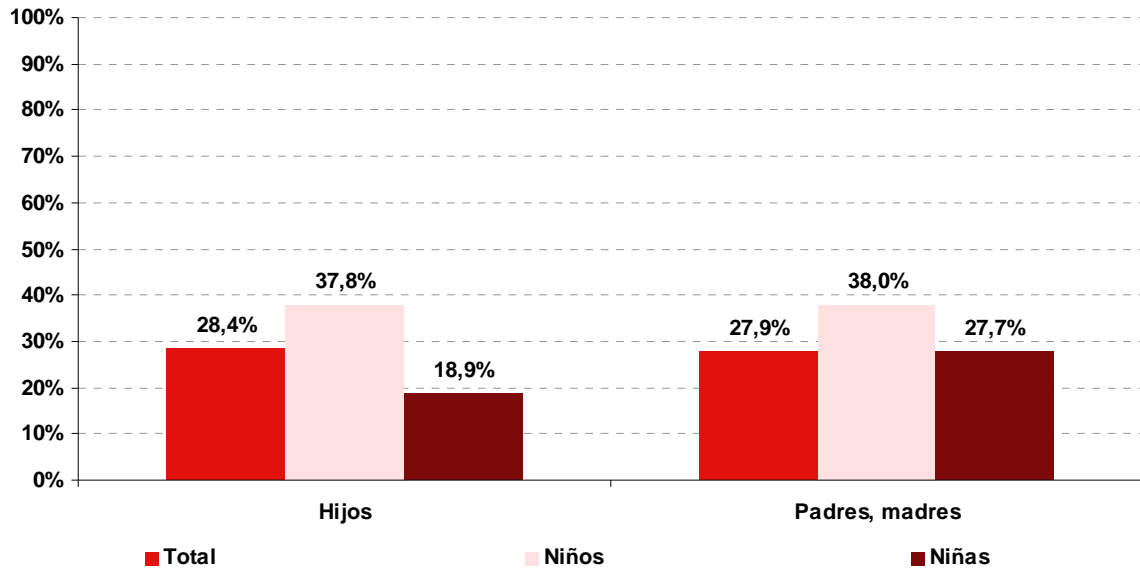
2.1.2 Familiaridad

La práctica de videojuegos online entre los menores españoles es bastante habitual (**28,4% del total**), más entre los niños que entre las niñas.

Sin embargo, la percepción de los padres no siempre coincide con el uso real por parte de los hijos. En el caso de las niñas, el uso real (18,9%) es sensiblemente menor que el manifestado por los padres (27,7%).

⁷ Fuente: Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres (INTECO)

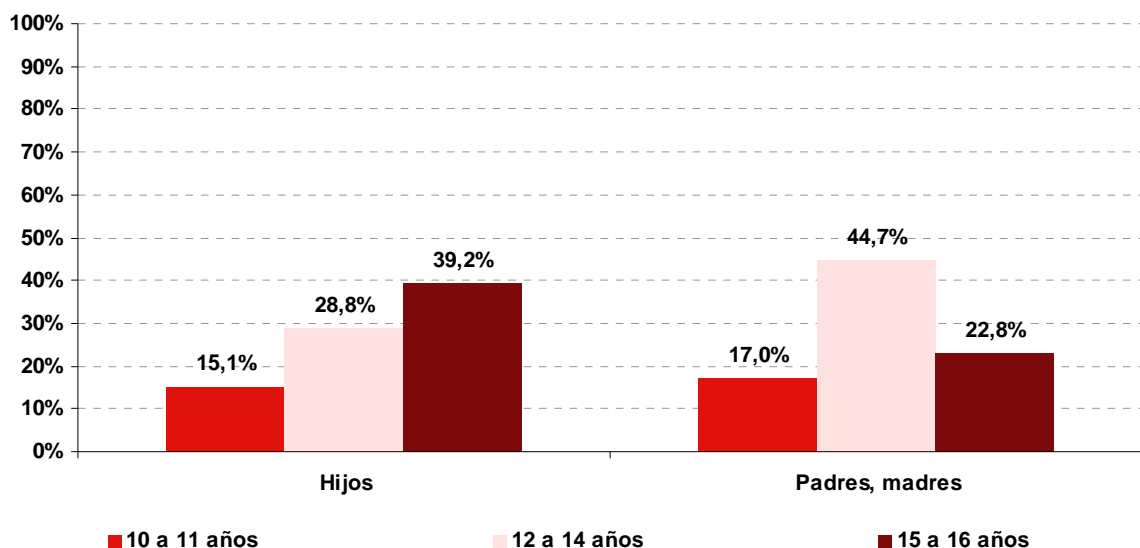
Gráfico 2: Práctica de juegos online por género del menor (%)



Fuente: INTECO

También existen diferencias en la percepción del uso en función de la edad, sobre todo a medida que ésta aumenta.

Gráfico 3: Práctica de juegos online por edad del menor (%)



Fuente: INTECO

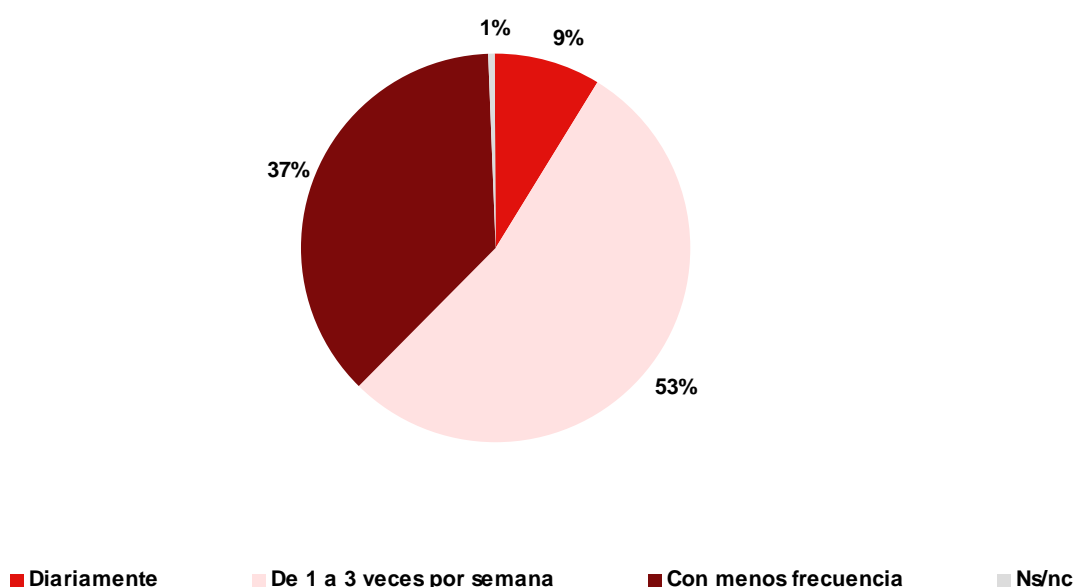
En línea con esta afirmación puede estar el hecho de que los padres suelen acompañar a sus hijos pequeños en esta actividad (el 85% de los padres españoles⁸), mientras que los adolescentes prefieren prescindir de familiares a favor de amigos y compañeros de clase⁹.



2.1.3 Frecuencia

La mayoría de los chavales españoles son bastante moderados a la hora de jugar y son menos los que juegan a diario. Puede deberse a que los chicos juegan más los fines de semana, momento en el que tienen más tiempo libre, aunque los dispositivos portátiles (consolas portátiles, móviles) facilitan que los menores puedan jugar en cualquier momento.

Gráfico 4: Frecuencia juego a videojuegos online por los menores (%)



Fuente: INTECO

⁸ GONZÁLEZ TARDÓN, C. (Coordinador de People & VIDEOGAMES www.peopleandvideogames.com) Reportaje ¿Sabes usar tus videojuegos?. Revista MARCAPLAYER

⁹ ARANDA D., SÁNCHEZ NAVARRO, J. y TABERNERO, C., Jóvenes y ocio digital, Editorial UOC http://www.editorialuoc.cat/index.php?main_page=product_info&cPath=7&products_id=548

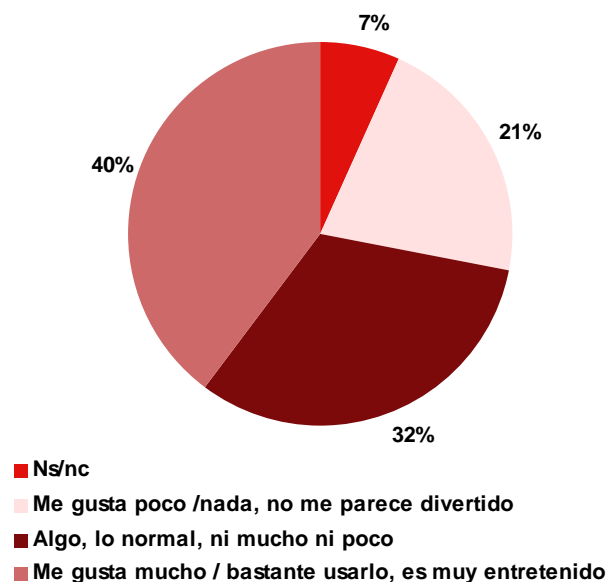
A medida que crecen, se aumenta el tiempo dedicado a los videojuegos hasta las **5,16 horas a la semana** de media (jóvenes de 12 a 16 años), aunque los chicos doblan en número de horas a las chicas (5,9 horas a la semana de los chicos, frente a 2,81 horas de las chicas)¹⁰.



2.1.4 Nivel de afinidad

Los videojuegos son uno de los pasatiempos preferidos por los chavales españoles (al **40% le parece muy entretenido**), más para los chicos (un 51,8%) que para las chicas (27,3%).

Gráfico 5: Afinidad del menor a los videojuegos en relación con otras actividades (%)



Fuente: INTECO

Pero hay que tener en cuenta que esta preferencia puede influir en otras actividades de su vida diaria, como jugar/salir con amigos, practicar deporte, hacer los deberes o estar en familia.

¹⁰ Ver nota 9

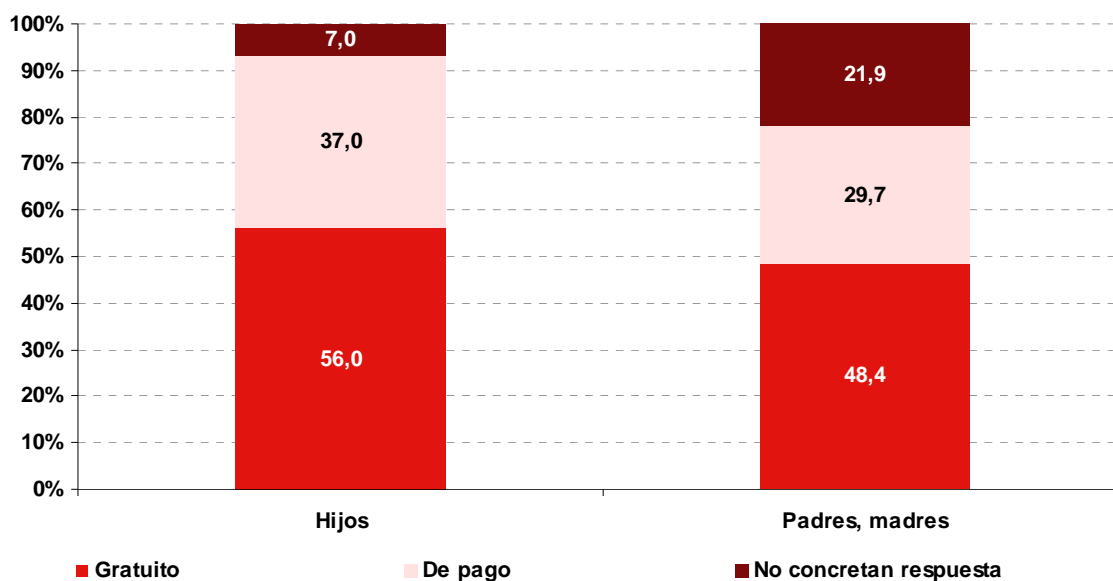
Esta preferencia por los videojuegos acarrea discusiones en casa, mayoritariamente por el tiempo que dedican los chavales a los videojuegos, pero también por el momento elegido para jugar o por el tipo de videojuego utilizado, cuando los padres consideran que es inapropiado para su hijo.

2.1.5 Presupuesto empleado

20,2 es el número medio de videojuegos en los hogares españoles, aunque ganan terreno los juegos pirateados.

En el espacio online, los menores tienen a su disposición videojuegos y aplicaciones de pago que en ocasiones adquieren sin el consentimiento y conocimiento de los padres, como se muestra gráficamente. Por ejemplo, la descarga de demos gratuitas es uno de los principales ganchos para la posterior compra de la versión completa¹¹, por lo que es necesario que los padres conozcan y transmitan a sus hijos las implicaciones de realizar gastos no controlados.

Gráfico 6: Modalidades de videojuegos online a los que juegan los menores (%)



Fuente: INTECO

A mayor edad aumentan las descargas y la compra de videojuegos por parte de los propios adolescentes, mientras que disminuye la compra o regalo por parte de los adultos. Los chavales prefieren las descargas sobre todo por su variedad y por la comodidad que supone no desplazarse al punto de venta¹².

¹¹ Fuente: <http://www.adese.es/pdf/PPThabititos122009.pdf>

¹² Fuente: ver nota 9

2.2 TENDENCIAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS

El sector del software de entretenimiento está **en claro crecimiento y diversificación**¹³ a escala mundial y también en el ámbito nacional, donde destaca la creación de la **Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas**, que pretende transmitir el valor cultural de esta industria, en base a las innovaciones tecnológicas y las aportaciones estéticas y creativas que realiza al resto de sectores¹⁴.

Estas aportaciones están permitiendo el desarrollo de las videoconsolas y su capacidad de interconexión, el desarrollo de los dispositivos móviles o la inclusión de publicidad real en el mundo virtual.

Pero sobre todo este avance tecnológico se traduce en el **aumento del realismo** en los videojuegos, a través de:

- **Gráficos en 3D y alta definición**, con resoluciones en aumento y capacidad para crear y animar escenas 3D cada vez más complejas.
- Diversificación en la **temática y forma de control** de los personajes.
- El nivel de **interacción con otros usuarios**, mediante conexión a redes de área local o global.
- Aplicaciones que incluyen **realidad virtual**¹⁵, apoyada o no por retroalimentación táctil, reconocimiento de voz o respuestas directas al sistema nervioso.

Con estos avances, el jugador experimenta una ilusión sensorial más real de formar parte del juego, gracias a las texturas, colores, sonidos o vibraciones. Por ejemplo, a través de un mando con vibración, con sensores de posición o de fuerza o simuladores de velocidad, el menor tiene la sensación de conducir un coche de fórmula 1, golpear una pelota o realizar saltos de esquí.

Los menores disfrutan de posibilidades de juego casi ilimitadas, pero **en su desarrollo deben aprender a separar el mundo de fantasía de sus juegos y el mundo real**, evitando así posibles peligros potenciales que deriven en problemas de conducta, psicológicos, etc. En los siguientes apartados los padres, madres y tutores pueden encontrar tanto una descripción de riesgos como consejos prácticos para hacer del juego un entretenimiento seguro y constructivo para los hijos.



¹³ Tasa de incremento estimada para el período 2009-2013 del 7,4% Informe *Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013*. PriceWaterHouseCoopers

¹⁴ Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/videojuego/sube/nivel/elpepurtv/20100625elpepirtv_2/Tes

¹⁵ Ejemplo de realidad virtual con respuesta directa al sistema nervioso: El prototipo Epoc transforma las señales captadas por unos electrodos colocados en el cuero cabelludo a órdenes concretas a un ordenador.

3. MARCO REGULADOR

En paralelo con el estudio de la situación actual y futura del uso de videojuegos por menores españoles mostrada en el apartado anterior, es preciso establecer un marco regulador que garantice la seguridad y privacidad de los usuarios, en especial de los menores¹⁶, así como sus derechos como consumidores.

Dicha regulación posee una **doble dimensión**:

- Por un lado, a través de la **normativa** (legislación europea, estatal y sectorial) que consagra un marco común de derechos y obligaciones.
- Y por otro lado, a modo de complemento, la **autorregulación** por parte de la propia industria de los videojuegos, que busca generar confianza en sus bienes y servicios, a través de una serie de códigos de conducta y compromisos éticos.



A continuación se desarrollan estas dos dimensiones, que facilitan la comprensión a padres y usuarios sobre las principales leyes de aplicación y los instrumentos de orientación que aporta la industria.

3.1 **NORMATIVA DEL ACCESO DE LOS MENORES A LOS VIDEOJUEGOS**

Según la Convención de Naciones Unidas sobre los **Derechos del Niño**¹⁷, dicho término (“niño”) se aplica a cualquier persona **menor de 18 años**. Esta premisa igualmente se contempla en la legislación española, encabezada por la Constitución Española que en su artículo 39 corrobora la protección a la infancia, en línea con los acuerdos internacionales que velan por los derechos de los niños y adolescentes. Las actividades de ocio digital tienen implicaciones en el **desarrollo** personal de los menores, los cuales son especialmente **vulnerables por su edad, inexperiencia e inmadurez**. Por ello es necesario disponer de legislaciones que los protejan, de forma complementaria a la labor de educación en las nuevas tecnologías que reciben.

¹⁶ Comunicación de la Comisión sobre la protección de los consumidores, en especial los menores, por lo que respecta a la utilización de los videojuegos http://europa.eu/legislation_summaries/information_society/co0002_es.htm (No publicado en el Diario Oficial)

¹⁷ Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas, de 20 de noviembre de 1989, ratificada por España el 30 de noviembre de 1990

En el contexto de los videojuegos online, la posibilidad de que exista interacción entre jugadores hace que puedan manifestarse situaciones de riesgo: **amenazas, intimidación, acoso con fines sexuales, etc.**, por parte de otros menores o, más grave aún, por parte de adultos. Estas situaciones son contempladas y castigadas por la ley.



Los delitos relacionados con la **pornografía infantil en la Red** son especialmente relevantes por su gravedad y los efectos sobre el menor. En este caso, se entiende que hay abuso de posición dominante por parte del adulto que se hace pasar por otro menor y contacta en el chat del videojuego, utiliza los canales disponibles para ofrecer ganchos con los que quedar físicamente con el niño, incita a la realización de actos sexuales en el espacio virtual, etc.



Otro tipo de riesgos son aquellos relacionados con la privacidad e intimidad del menor. Los menores deben saber que los datos de carácter personal (**DNI, nombre, dirección, número de teléfono, fotos, etc.**) son información sensible, por lo que deben ser cuidadosos a la hora de compartir dicha información a través de los formularios y juegos online. Más aún si se trata de información de terceras personas. Esto tiene especial trascendencia en el caso de las imágenes de menores.

La **Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD)** y sus reglamentos de desarrollo protegen los derechos de los menores y de las personas incapaces de obrar jurídicamente. En este sentido, la Ley prohíbe textualmente *“la difusión de información o la utilización de imágenes o nombre en los medios de comunicación cuando implique menoscabo de su honra o reputación, o que sea contrario a sus intereses, y esto incluso si consta el consentimiento del menor o de sus representantes legales”*.

Debe recordarse que la LOPD **prohíbe a los menores de 14 años consentir el tratamiento de sus datos**, por lo que serán sus padres o tutores legales en todo caso, los que realicen el consentimiento. Por su parte, se exige a los proveedores que utilicen un lenguaje sencillo, que no recaben información de otros familiares y que apliquen el **Principio de calidad de los datos** para que éstos sean adecuados y tengan una finalidad concreta y legítima.

Es igualmente ilegal la apropiación indebida de correos electrónicos, mensajería instantánea, conversaciones mediante servicios de chat, mensajes SMS, etc., de carácter privado.

El **derecho fundamental del secreto de las comunicaciones**, derecho que está detrás de los ejemplos anteriores está protegido por la **Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSI)**, que combate, proponiendo medidas de sanción e indemnización a las víctimas.

Por ello es necesario enseñar a los menores herramientas de privacidad como el uso de contraseñas seguras o la importancia de ser cuidadoso en la utilización de la información personal propia y ajena, sobre todo en las comunicaciones abiertas como los foros.



Por último, igualmente importantes son los **riesgos relacionados con la utilización del software ilegal y las copias piratas**. Es importante conocer y dar a entender a los menores que un videojuego original evitará riesgos para el equipo (como la presencia de códigos maliciosos), riesgos para el sistema informático (que no está probado y garantizado) o riesgos para los datos (ataques de fraude electrónico, por ejemplo). Además, el software original conlleva una serie de servicios añadidos a la compra, como servicio técnico post venta, actualizaciones y ofertas especiales.

En todo caso, los **beneficios de utilizar exclusivamente software original** no sólo atañen a los usuarios, sino que el **Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI)**, protege a los creadores, prohibiendo la copia o pirateo de los programas de videojuegos sin el consentimiento del autor, la distribución de dichas copias y la posesión o fabricación de un dispositivo que neutralice los sistemas anticopia de los softwares originales.

En suma, ha de considerarse que las actuaciones **ilícitas de los hijos en los juegos en Red** también son una realidad creciente y que acarrea consecuencias para ellos, con especial relevancia en la franja de edad de 14 a 18 años. **La Ley Orgánica de Responsabilidad Penal del Menor regula estas conductas**. Así, insultar e incitar a la discriminación de un compañero de videojuego puede llevar a los tribunales, o publicar imágenes ajenas en un blog para ridiculizar puede conllevar multa económica e indemnización por daños y perjuicios. Por tanto, es necesario que el menor comprenda que **todo lo que hace en la Red queda registrado, y que las consecuencias se agravan en este medio, ya que pueden perjudicar a más gente que en la vida real**.



3.2 AUTORREGULACIÓN

A pesar del marco normativo, la realidad va un paso por delante de la ley, en este caso por la dinamicidad de los videojuegos y su constante evolución tecnológica. Para suplir este salto, **la propia industria de los videojuegos desarrolla la autorregulación**, es decir, códigos de conducta y compromisos éticos que constituyen instrumentos idóneos para la compra segura y apropiada de videojuegos, especialmente en cuanto a la versión online en la que se intensifica la protección y la privacidad de sus usuarios.

En concreto, estas autorregulaciones tienen como objetivo juzgar la línea argumental del videojuego, sus efectos de imagen y sonido, y establecer un público que al que va dirigido. Con ello, la industria promueve la prevención y la resolución de conflictos ante posibles demandas de los usuarios.

Ahora bien, la autorregulación **NO es una alternativa a la regulación, NO suple a la normativa en materia de protección de datos**, sino que supone un complemento para cubrir determinadas lagunas, dificultades y rigideces de la normativa que no se deben obviar.

Los **principales sistemas de autorregulación** que los padres, madres y tutores españoles pueden encontrarse a la hora de adquirir videojuegos y que deben dar a conocer a sus hijos son los siguientes:

- **Pan European Game Information** (PEGI¹⁸). Ésta es la clasificación estándar en el mercado europeo, más específicamente en la UE (salvo Alemania), Islandia e Israel. PEGI dispone además de la versión PEGI online¹⁹, orientada al juego en línea. El Código de Seguridad de PEGI Online (POSC)²⁰ es un conjunto de normas creadas para los agentes vinculados con los juegos online, que incluye:
 - Contenido de juego clasificado por edades.
 - Mecanismos de notificación apropiados.
 - Eliminación de contenido inapropiado.
 - Una política de confidencialidad coherente.
 - Normas comunitarias para suscriptores en línea.
 - Una política publicitaria responsable.



¹⁸ Disponible en: <http://www.pegi.info/es/>

¹⁹ Disponible en: <http://www.pegionline.eu/es/>

²⁰ Disponible en: <http://www.pegionline.eu/es/index/id/55/media/pdf/197.pdf>

- **Entertainment Software Rating Board (ESRB²¹)**. Es el equivalente norteamericano al estándar PEGI, que se recomienda conocer ya que Estados Unidos es uno de los principales mercados de origen de videojuegos.



Los códigos anteriormente mencionados no son los únicos que operan en el mercado, sino que se incluyen a continuación otros ejemplos de autorregulaciones que tienen cierta relevancia en el ámbito europeo:

- **German Self-Monitoring of Entertainment Software (USK²²)**: Alemania tiene su propio código de valoración del software de entretenimiento, por lo que no sigue el estándar europeo o PEGI.
- **Computer Entertainment Rating Organization (CERO²³)**. Equivalente japonés de los anteriores, siendo el país asiático tradicionalmente uno de los orígenes principales en desarrollo de videojuegos.



En la sección de *Consejos y recomendaciones para un uso seguro de los videojuegos*, se detallan las clasificaciones de los sistemas de autorregulación PEGI y ESRB, indicando igualmente pautas a tener en cuenta a la hora de adquirir estos programas.

²¹ Disponible en: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp

²² Disponible en: <http://www.usk.de/>

²³ Disponible en: <http://www.cero.gr.jp/>

4. 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**.

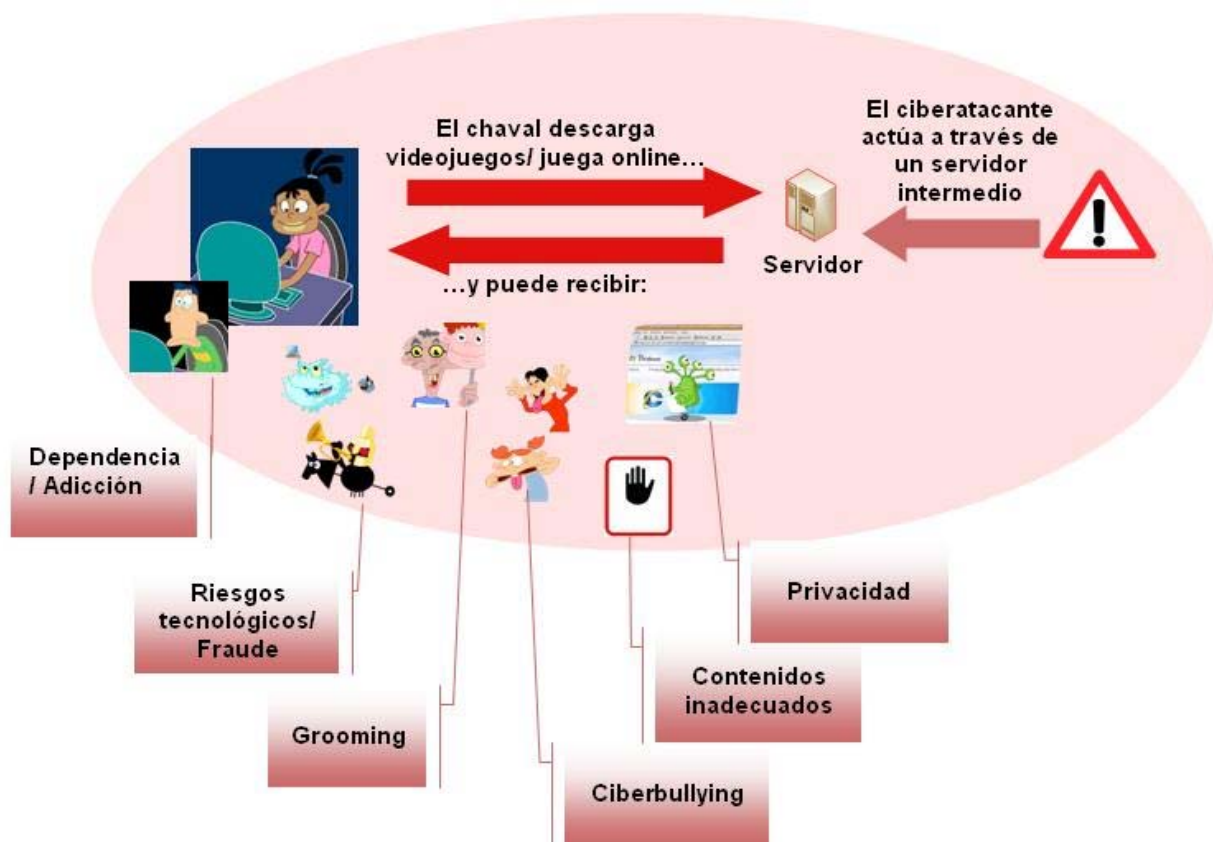


Ilustración 1. Diagrama explicativo de los riesgos en el ámbito de los videojuegos online

4.1 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**²⁴ se detallan a continuación:

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

²⁴ Disponible en: <http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>

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.

4.2 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 videojuegos²⁵, 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

²⁵ Ver apartado 3.2. Autorregulación

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 *Role-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.

4.4 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 chavales²⁶.

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.

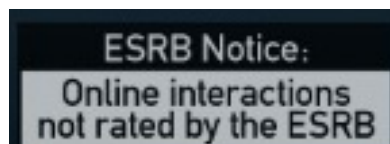


Ilustración 2. Advertencia de ESRB sobre las conversaciones en chat

²⁶ *Guía legal sobre Cyberbullying y Grooming*. Disponible en: http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_grooming_cyberbullying

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.

4.5 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 sexual²⁷.

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.

4.6 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.

²⁷ 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.

5. 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.

5.1 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 PEGI²⁸ y ESRB²⁹).
- 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.



Ilustración 3. Información incluida en la carátula de un videojuego

²⁸ Disponible en: <http://www.pegi.info/es/index/id/521>

²⁹ 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 videojuego³⁰.

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.

Tabla 5: CÓDIGO PEGI

Icono	Descripción
Clasificación por edad recomendada de inicio de utilización	
	<p>Mayores de 3 años Contenido apto para todos los grupos de edades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como <i>Bugs Bunny</i> o <i>Tom y Jerry</i>). • 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.
	<p>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.</p>
	<p>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</p>
	<p>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.</p>

³⁰ Ver apartado 5.1.3.3. Enlaces de Interés



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.

Tabla 6: CÓDIGO ESRB

Icono	Descripción
	EC (Early Childhood – Niños Pequeños) Podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.
	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.
	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.
	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 usa poco frecuente de lenguaje fuerte.
	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
	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.
	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.)

Fuente: INTECO

5.2 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.

5.3 ¿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.

5.4 HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL

Se incluyen a continuación herramientas de configuración de control parental en los principales dispositivos, herramientas de protección generales frente a los riesgos descritos en el apartado 4, así como una serie de enlaces de interés para ampliar la información y los conocimientos sobre el universo del ocio digital.

5.4.1 Configuración

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™.

³¹ Extraídas de la *Guía Para Padres Sobre Juegos de Video, el Control Sobre Ellos y Seguridad En Línea* Entertainment Software Rating Board (ESRB)

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*³², 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*³³.

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).

³² Disponible en: https://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_activacion_contol_parent

³³ 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:

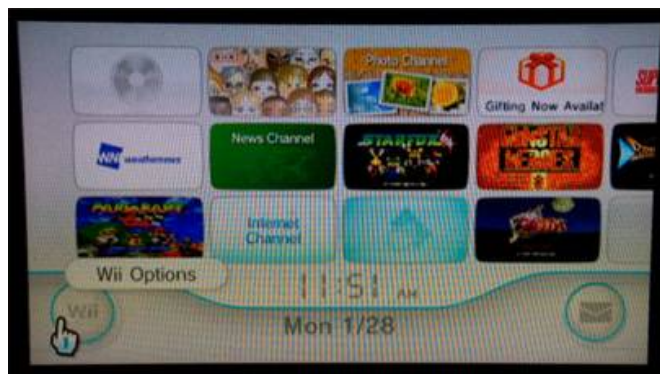
- Aceptar o bloquear acceso a los juegos en línea (seleccionar *Online Gameplay*).
- Controlar con quién el niño puede comunicarse y jugar, y por cuáles medios (voz, texto y/o vídeo) (seleccionar *Privacy and Friends*).

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

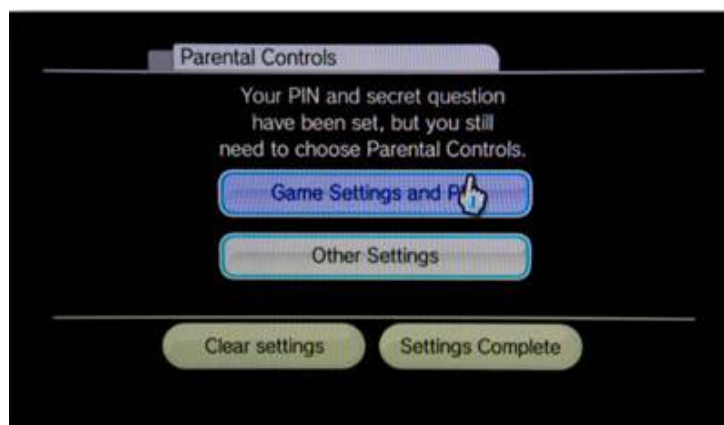


Captura de pantalla entorno Wii de Nintendo

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

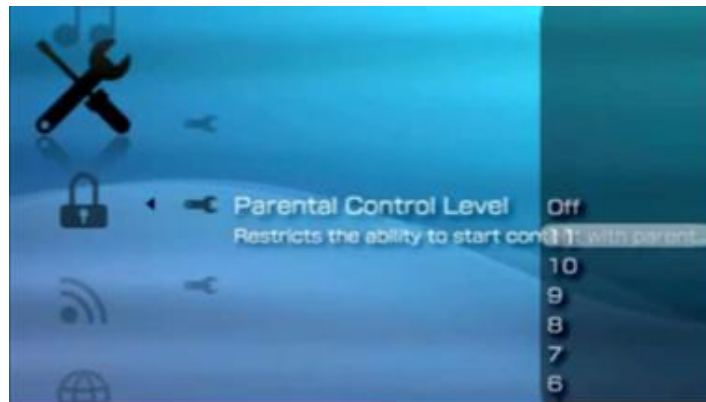


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

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

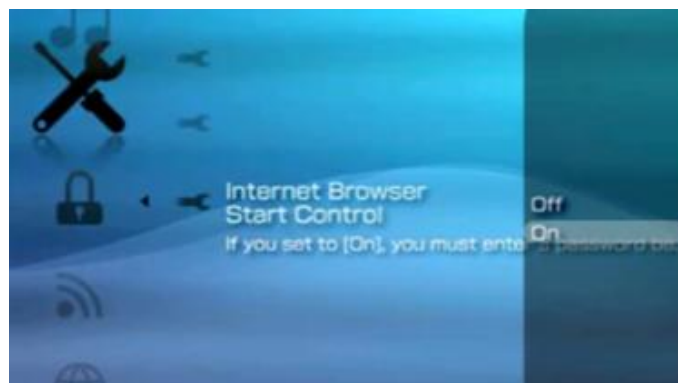


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

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

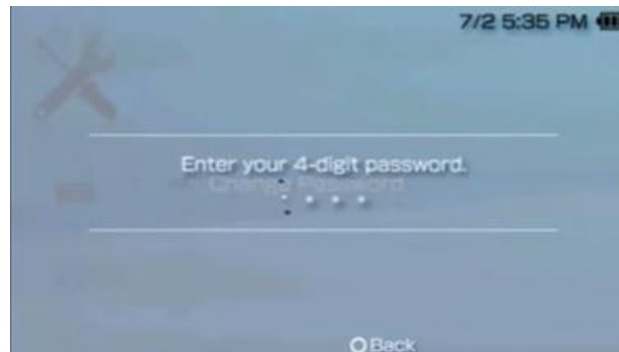


Captura de pantalla entorno PS3 y PSP

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*.

5.4.2 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.

5.4.3 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

INTECO: http://www.inteco.es/Seguridad/INTECOCERT/Proteccion/tiles_Gratuitos_2

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

Windows Parental Controls:

<http://www.microsoft.com/spain/protect/products/family/onecarefamilysafety.msp>

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

6. RECOMENDACIONES PARA LA INDUSTRIA Y LOS PODERES PÚBLICOS

El papel de estas entidades en la seguridad del uso de los videojuegos es fundamental ya que deben establecer el marco sobre el que se asienta la labor de los padres y educadores. Las recomendaciones de este apartado, se encaminan al reforzamiento de aquellas áreas en las que aún queda trabajo por hacer.

Estas recomendaciones se agrupan en **dos bloques**, uno centrado en la **industria** que deber producir juegos seguros y claramente orientados a un público concreto y otro centrado en los **poderes públicos** que deben crear las bases jurídicas, las herramientas de control y deben apoyar con iniciativas divulgativas la labor de madres, padres, educadoras y educadores.

6.1 RECOMENDACIONES PARA LA INDUSTRIA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

La industria es consciente de la presencia de los videojuegos entre los niños y adolescentes y del potencial que pueden tener en otros ámbitos de su vida, como el cultural o educativo. De igual forma, la industria debe **liderar el apartado de confianza y seguridad en el juego**, para lo cual se aportan las siguientes recomendaciones:

- Mantener una actitud proactiva en el cumplimiento de la normativa y en el desarrollo y la promoción de la autorregulación.
- Estar permanentemente atentos a las nuevas amenazas que puedan surgir de la evolución tecnológica y social.
- Apostar por el desarrollo y mejora continua en los mecanismos de control de acceso, filtros y control parental. Se deben reforzar los controles de verificación de edad y desarrollar controles aleatorios, como los enfocados al control de los contenidos.
- Ofrecer mayores facilidades en la configuración de la privacidad como jugador y el control de los datos personales en todo momento. En concreto, sería deseable que la configuración por defecto establezca el máximo grado de privacidad en el perfil de usuario.
- Crear herramientas que dificulten a terceros publicar información personal sobre el usuario, especialmente en el caso de menores.
- Actuar contra el almacenamiento de los perfiles o personajes creados por los jugadores, para evitar el rastreo de los agresores.



- Proporcionar medios para informar de los problemas que surgen en el juego. El jugador agredido debe apoyarse en el anonimato que proporciona este medio para denunciar, mientras que la industria debe realizar las verificaciones pertinentes.
- Proporcionar mecanismos de castigo para jugadores infractores, en términos del mundo virtual (expulsión, penalización y publicidad en el medio virtual de su mala conducta).
- Fomentar iniciativas de divulgación de las bondades de los videojuegos en menores, colaborando en este sentido con los distintos colectivos que velan por la seguridad del menor: sector público, sector educativo, asociaciones y ONGs centradas en el menor, representantes de padres, madres y tutores, etc.

6.2 RECOMENDACIONES PARA LOS PODERES PÚBLICOS

Los poderes públicos tienen la obligación de velar por los derechos de los ciudadanos, también en el entorno virtual, así como de impulsar la **educación y sensibilización** de la sociedad en el uso de los videojuegos y en el fomento de un entorno seguro de juego.

Por ello, se detallan las siguientes recomendaciones:

- Desarrollar políticas que promuevan ver el acercamiento por igual de adultos y menores a las nuevas tecnologías, incluidos los videojuegos, con el fin de superar la llamada “brecha digital”.
- Realizar acciones de concienciación y de formación de la prevención y la gestión de riesgos ligados al uso de los videojuegos, abarcando a los distintos colectivos presentes en la vida del menor (padres, madres, tutores y educadores). Implementar materias relacionadas con las nuevas tecnologías y la seguridad en los planes educativos.
- Habilitar los canales de denuncia de infracciones necesarios, así como de asesoramiento al ciudadano sobre los riesgos de seguridad relacionados con el uso de los videojuegos.
- Procurar la máxima difusión de la información dentro y fuera del sector público, impulsando la creación de espacios de diálogo que incluyan representantes de los padres, del mundo educativo, de la industria, las asociaciones y ONGs, los centros de investigación y conocimiento, las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, las iniciativas transversales, etc.

- Fomentar la evolución legislativa en coherencia con el desarrollo de las nuevas tecnologías, para asegurar la protección legal de las personas también en el mundo virtual.
- Colaborar con los poderes públicos europeos e internacionales para unificar códigos de conducta, autorregulación y armonizar los marcos legales. Promover mayor agilidad y eficacia al resolver incidentes de trascendencia supranacional.



inteco

Instituto Nacional
de Tecnologías
de la Comunicación

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento