

NOTA DE PRENSA

aDeSe lanza una nueva campaña de divulgación en torno al Sistema PEGI

- Un comic [-“Descubriendo el mundo PEGI”-](#) y un concurso en Facebook [- Wise Gamers: ¿Cuánto sabes de videojuegos?”-](#) son los soportes elegidos para la campaña de este año.
- aDeSe ha distribuido en más de 650 establecimientos 240.000 comics que ilustran de forma y gráfica y divertida por qué es importante tener en cuenta el Sistema PEGI a la hora de elegir un videojuego.
- Una competición en Facebook pondrá a prueba los conocimientos de los usuarios en torno a los videojuegos. Habrá premios para los 10 mayores *sabios del videojuego*.
- El 40% de los hogares españoles con menores dispone de una videoconsola y el 18% de una videoconsola portátil. El 62% de los menores españoles y el 24% de los adultos juega de forma habitual.

Madrid 12 diciembre de 2011.- La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) pone en marcha, por segundo año consecutivo, una campaña de divulgación en torno al Sistema PEGI. El objetivo es informar al consumidor acerca de la existencia de este sistema de clasificación de contenidos y concienciarle de la importancia de respetar los iconos que reflejan la edad recomendada para el consumo de un videojuego.

En esta ocasión, aDeSe ha apostado por una ambiciosa campaña off y on line con el fin de llegar a un amplio espectro de públicos, tanto jugadores como padres, ya que estos tienen un papel muy importante en la compra de videojuegos para sus hijos.

En concreto, la campaña en punto de venta está basada en la distribución del comic **“Descubriendo el mundo PEGI”** en más de 650 puntos de venta de los principales centros de distribución de videojuegos.

Para ello, aDeSe ha suscrito acuerdos de colaboración con **Game, El Corte Inglés, Gamestop, Blade center, Peneka, Convertsoft, Zona digital, Eurovideo y Videocca** en los que se distribuirán en total más de 240.000 comics.



“Descubriendo el mundo PEGI”, editado por aDeSe, es un relato enfocado al público familiar –niños y padres-, que narra de forma didáctica y divertida por qué los usuarios deben reparar en el sistema antes de comprar un videojuego.

La historia cuenta la aventura que vive una familia que se adentra en el *Planeta PEGI* y descubre a través de un instructor llamado *General Kaboom* cuáles son las características de cada uno de los mundos que integra, es decir, del mundo 3, 7, 12, 16 y 18. Al finalizar el viaje todos los miembros de la familia han entendido la importancia de respetar el sistema de clasificación por edades.

Por otro lado, aDeSe ha desarrollado una aplicación para **Facebook** llamada **Wise Gamers: ¿Cuánto sabes de videojuegos?** que permitirá acercar este sistema a todos los jugones registrados en la red social. Esta aplicación está alojada en el perfil de aDeSe en Facebook.



Se trata de un concurso tipo quiz, con un formato similar al del Trivial, en el que los cibernautas deben demostrar sus conocimientos sobre el mundo de los videojuegos

Esta aplicación incluye información didáctica y multimedia sobre el Sistema PEGI que contribuirá a reforzar el conocimiento sobre este mecanismo de clasificación entre los gamers.

En concreto, las preguntas de la app están segmentadas en diferentes categorías en función de la clasificación PEGI del juego al que hacen referencia. Además, el juego integra un video que explica cómo se articula el mecanismo de autorregulación. De esta manera, el usuario, además de pasar un buen rato superando el reto de contestar las preguntas correctamente, está en contacto constante con información sobre el Sistema. El concurso estará abierto hasta el 31 de enero, y los 10 más sabios del videojuego recibirán como premio un lote de juegos.

La principal opción de ocio

El videojuego se ha consolidado como una opción de ocio entre cada vez más familias españolas. De hecho, el 40% de los hogares de nuestro país con menores dispone de una videoconsola y el 18% de una videoconsola portátil¹. Además, el 62% de los menores españoles juega de forma habitual², dedicando una media de 5,2 horas a la semana, y en el caso de los adultos el porcentaje de jugadores es 24%³. Esto convierte a la industria del videojuego en la principal industria de ocio en España por lo que es necesario que el sector se esfuerce en fomentar un consumo responsable e informado, principalmente entre los menores de edad.

La industria del videojuego destina muchos recursos a fomentar que los consumidores sepan identificar a qué tipo de público está dirigido cada videojuego. *“La industria del videojuego se esfuerza en ofrecer productos de calidad para todos los consumidores y en que padres y jugadores tenga información suficiente para poder elegir el videojuego adecuado en función de edades y perfiles”, señala Carlos Iglesias, Secretario General de aDeSe.*

El mercado español es más propenso a consumir juegos aptos para toda la familia, que videojuegos para mayores de edad. De hecho, entre los 20 videojuegos más vendidos del pasado año, 13 fueron clasificados como aptos para mayores de 3 años, 2 para mayores de 7 y tan sólo 5 recibieron la calificación más 18.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema PEGI, vigente en más de 30 países, es el mecanismo de autorregulación voluntaria que utiliza la industria del videojuego. Se trata del sistema de clasificación contenido más completo que existe, ya que no se limita a determinar la edad mínima adecuada para el consumo de un determinado videojuego, sino que además especifica mediante iconos descriptores el contenido susceptible de análisis. De esta manera, no cabe la posibilidad de que el consumidor encuentre inadecuado el contenido, facilitándose una elección informada.

¹ Fuente INTECO

² Fuente INTECO

³ Fuente ISFE

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento

Asimismo, es el único sistema que contempla la regulación del mundo online a través del logotipo PEGI Online.

COMIC “DESCUBRIENDO EL MUNDO PEGI”

Descargar el archivo en el siguiente [link](#)



WISE GAMERS ¿CUÁNTO SABES DE VIDEOJUEGOS?

Participar en el concurso pinchando en el siguiente [enlace](#)



Acerca de aDeSe

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 14 compañías que representan más del 90% del consumo en el mercado español. Activision-Blizzard, Disney Interactive, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Namco Bandai Partners Ibérica, Nintendo, Sega, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive, THQ, Ubisoft y Warner Interactive Entertainment.

www.adese.es

www.facebook.es/adese.es @adese_es

Gabinete de prensa aDeSe

Marta Frau / Juan Gabriel Corral

Email: marta.frau@evercom.es; juangabriel.corral@evercom.es

Tel. 91 577 92 72/ 685 42 60 13