

SEGURIDAD
DE LOS
PRODUCTOS
Videojuegos



DA EN LA DIANA
POR **TU**
SEGURIDAD

*Cuaderno
del Alumno*



ÍNDICE

1. PARA COMENZAR	>>> 1	4. PASATIEMPOS	>>> 9
2. MUSICANDO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS	>>> 1	5. SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS	>>> 10
3. ACTIVIDADES	>>> 2	6. HUMOR GRÁFICO	>>> 11
		ANEXO	>>> 12

Edita: Red de Educación del Consumidor

<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Autores:

Nieves Álvarez Martín

Con la colaboración de:

Leticia Ortíz Bedia, M^a del Pilar González Echezarreta,
Ana Vallejo Echezarreta, Amaia Saenz, Ainhoa Sanz,
Nuria Vitoria, Estíbaliz Ruiz de Mendoza Vitoria

Diseño y maquetación:

M^a Isabel Gómez Bedia

M^a Luisa Lavín Solana

Tirada:

Coordinación para cada comunidad autónoma:

Gonzalo Sánchez Moreno (Cantabria)
Rafael González del Busto (Asturias)
M^a José López Ródenas (Comunidad Valenciana)
Esther Álvarez Fernández (Galicia)
Alejandro Salcedo Aznal (Castilla-La Mancha)
Arrate Martínez de Guereñu (País Vasco)
José M^a Iglesias Sánchez (Extremadura)
Susana Gil (Madrid)
Francisca Pérez Jiménez (Aragón)
Carmen Herrero Álvarez (Castilla y León)
Susana Conde Escorihuela (La Rioja)
Luis Domínguez Rodríguez (Canarias)
Julià Guimerà Gargallo (Cataluña)

Depósito Legal:

Impresión: J. Martínez S.L.

1. PARA COMENZAR

¿Utilizas videojuegos?, ¿con qué frecuencia?, ¿qué marcas de videojuegos conoces?, ¿sabes identificar los iconos temáticos que se incluyen en los videojuegos?, ¿opinas que los videojuegos son totalmente inofensivos?, ¿piensas que pueden tener algún tipo de problemas para tu salud?, ¿conoces los riesgos y las circunstancias en que se pueden producir estos riesgos?

¿Muchas preguntas? Puede ser, pero... ¿conoces todas las respuestas? Algunas parecen fáciles, pero... ¿de verdad lo son? En estos casos y en otros similares, si no encuentras la respuesta correcta, el resultado puede ser un problema más grave para ti de lo que puede parecer en un principio. Por eso, si tienes información, podrás evitarlo. Además, ¿hubieras imaginado alguna vez que los videojuegos también pueden ser materia de estudio? No, ¿verdad? Pues ya ves, lo son. Por eso, puede ser interesante que prestes atención y completes todas las actividades de este cuadernillo y las que te propongan en clase. Al final, con toda seguridad, podrás dar respuesta a éstas y otras preguntas, conocerás algunas cosas curiosas, podrás prevenir antes de actuar a tontas y a locas y serás una persona más informada antes, durante y después de utilizar un videojuego.

2. MUSICANDO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

¿Te has fijado en la última página de este cuaderno? Si no te has fijado hazlo ahora. ¿Has leído el «Decálogo de los videojuegos»? Vuelve a leerlo de nuevo con tus amigos y amigas, reflexiona a solas o en grupo. ¿Ya lo tienes claro? Pues ahora piensa que eres un compositor o compositora y te han encargado hacer la letra y la música de una canción que hable sobre los videojuegos. Inventa una letra similar a lo que has leído, adaptándola a tu forma de hablar, a tu estilo; elige un ritmo (rap, rock, pop...) el que más te guste. Después, en solitario o con tus colegas, graba una maqueta ¿te atreves? Si miras en nuestra web podrás saber lo que puedes hacer con ella.

www.infoconsumo.es/dianaseguridad

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.infoconsumo.es/dianaseguridad>. The page features a navigation menu on the left with options like 'Inicio', 'Quiénes somos', 'Proyectos', 'Contacto', and 'Ayuda'. The main content area is titled 'EL PROYECTO' and includes the following text:

Objetivo:

- Desarrollo de un plan integral de educación del consumidor centrado en la seguridad de los productos.

Objetivos principales:

- Confiar los recursos formativos para la seguridad de los productos en los 10 temas siguientes: teléfonos móviles, coches/autos, películas, teléfonos, cirugía estética, juegos y juguetes, motocicletas, compras en línea, videojuegos y productos electrónicos.
- Elaborar, probar y distribuir materiales didácticos multimediales eficaces para llegar a los consumidores en los canales elegidos.
- Establecer y desarrollar un plan de desarrollo de formación a distancia, con acciones específicas dirigidas a los profesores miembros de la RED, apoyándose para que abarcará los temas citados.
- Establecer un foro virtual de debate de la RED y celebrar una videoconferencia.

Valor añadido:

- Fomentar la cooperación transnacional docente, a través de la colaboración de los redes de Educación del Consumidor en los países del sur de Europa.
- Facilitar el intercambio y la explotación común de experiencias y transferencia de los conocimientos, a través del desarrollo de materiales y acciones educativas didácticas en el tema concreto de la seguridad de los productos.

RED DE EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR
del sur de Europa (EUREC)



3. ACTIVIDADES

Aquí tienes una serie de fichas de actividades. Puedes realizarlas en clase con tu profesor o profesora que te podrá ayudar en su desarrollo. De esta forma pondrás a prueba tus conocimientos sobre los videojuegos. Algunas informaciones te sorprenderán. Al final, habrás aprendido muchas cosas útiles y serás capaz de dar en la diana por tu seguridad.

FICHA I: ENCUESTA SOBRE VIDEOJUEGOS

Esta actividad consiste en hacer un trabajo de investigación para descubrir los hábitos de los/as jóvenes a la hora de jugar con los videojuegos. Como herramienta de trabajo tenéis una encuesta que pasaréis en vuestro centro escolar o incluso en otros, al mayor número de alumnos/as posible. Para rentabilizar el trabajo es mejor que os dividáis en grupos pequeños.

Una vez realizada la encuesta, reuniréis todos los datos, los tabularéis y haréis una exposición en clase con los resultados obtenidos y las conclusiones que habéis sacado.

ENCUESTA

SEXO: EDAD:

1.- ¿Juegas con videojuegos?

- Sí No

2.- ¿Cuál fue la edad a la que comenzaste a jugar?

3.- ¿Frecuencia con la que juegas a la semana?

- 1 hora
 1-2 días
 3 ó más
 Toda la semana
 Otros...

4.- ¿Has notado alguno de estos síntomas después de jugar a los videojuegos?

- Sequedad de ojos
 Dolor de cuello
 Molestias en la espalda
 Molestias en articulaciones (dedos, muñecas...)
 Otros...

5.- Piensas que el tiempo que dedicas a esta actividad es...

- Mucho Suficiente
 Poco Otros...

6.- ¿Cómo juegas?

- Solo/a Acompañado/a
¿Con quién? _____

7.- ¿Qué tipo de plataforma usas?

- Consola
 PC
 Máquina de bolsillo
 Teléfono móvil
 Máquinas recreativas
 Otros...

8.- ¿Cuál es el tipo de juego que más te gusta?

- Rol
 Simuladores
 Aventuras
 Estrategia
 Juegos de mesa
 Otros...

9.- A la hora de alquilar, comprar o en definitiva jugar, ¿te fijas que el videojuego sea para tu edad?

- Sí No

10.- ¿Qué aspectos te gustan más de un videojuego?

- Personajes Escenografía
 Retos Otros...



11.- ¿Cómo consigues los videojuegos?

- Amigos/as
- Tiendas de alquiler
- Los compro
- Regalos
- Cibergames
- Otros...

12.- ¿Cuál es el gasto medio que tienes al mes en videojuegos y material relacionado?

- Menos de 5 euros
- De 6 a 10
- De 11 a 20
- De 21 a 30
- De 31 a 40
- De 41 a 50
- Más de 50 euros

13.- ¿Cuál es el gasto medio que tienes al mes en máquinas recreativas?

- Menos de 5 euros
- De 6 a 10
- De 11 a 20
- Más de 20 euros

14.- ¿Te cuesta dejar de jugar?

- Sí
- No
- Algunas veces
- Muchas veces

15.- ¿Has tenido algún problema por jugar?

- Nunca
- Discusión con los padres
- Olvidar citas
- Otros...

16.- Cita tres aspectos negativos que veas en los videojuegos.

17.- Cita tres aspectos positivos que veas en los videojuegos.

18.- Opinión que tienes de los videojuegos.

- A favor En contra
- ¿Por qué?**

FICHA 2: LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

¿Conocéis cuáles fueron los inicios de los videojuegos?, ¿cuándo aparecieron los primeros juegos?, ¿en qué consistían? Intentad buscar en diferentes medios y recopilar suficiente información e imágenes para ilustrar esa evolución.

Podéis trabajar en grupos de tres o cuatro personas y analizar también otros conceptos como la evolución de las plataformas en las que se ha ido jugando a lo largo de estos años (monitor de televisión, primeras consolas, teléfonos móviles). Es importante que se acompañen de ilustraciones. Finalmente realizaréis una exposición con los resultados obtenidos y debatiréis sobre las conclusiones que ha obtenido cada grupo.

Además os proponemos algo que os sonará muy bien. ¿Conocéis la historia de la música en los videojuegos?, ¿creéis que siempre sonaron así? Pues no, pero podéis averiguarlo vosotros/as mismos/as. Es tan sencillo como entrar en la siguiente página web:

<http://www.meristation.com/sc/articulos/articulo.asp?c=HARD&cr=2499>



e ir contestando las siguientes preguntas:

1. ¿En qué país nació el interés por la música en los videojuegos?

2. ¿Qué peculiaridad caracteriza al Atari 2600?

3. ¿Cómo ha variado la elaboración de la música de los videojuegos respecto al compositor?

4. ¿Con cuántos instrumentos contaban los/as primeros/as compositores/as que creaban las bandas sonoras de los videojuegos?

5. ¿Cuáles son los formatos musicales más habituales en estos casos?

6. ¿Decid el nombre del primer compositor japonés expresamente contratado para crear la banda sonora de un juego y cuál fue el videojuego?

7. Nobuo Uematsu es el creador de una famosa saga de videojuegos ¿sabríais decir cuál?

8. ¿Podríais citar algún/a compositor/a no japonés?

FICHA 3: ANALIZAMOS LOS VIDEOJUEGOS

¿Sabrías qué aspectos analizar en un videojuego antes de decidir a comprarlo? ¿En qué te fijarías para escoger la opción más adecuada? Vamos a hacer una prueba. Escoge tres videojuegos, los que tú quieras, y realiza un análisis de los mismos incidiendo en diferentes aspectos. Nosotros/as te hacemos una propuesta de aspectos para analizar, aunque puedes añadir los que tú quieras o eliminar los que no consideres necesarios.



Una vez hecho esto, pon en común la información obtenida con el resto de tus compañeros/as y sacad las conclusiones oportunas.

1. FICHA TÉCNICA:	
● Título.	
● Empresa creadora.	
● Idioma.	
● Año.	
● Nº jugadores/as.	
● Edad mínima recomendada.	
● Icono de contenido.	
● Género.	
● Requisitos técnicos mínimos.	
● Posibilidad de jugar en red.	

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO Y ESTÉTICA DEL JUEGO:	
● Resumen, argumento o historias del juego.	
● Personajes que intervienen (una ficha por cada personaje):	Aspecto.
	Vestimenta.
	Utensilios.
	Gestos y emociones más frecuentes.
	Rol y status social.
	Sexo.
	Otros.
● Escenarios:	Ambientación histórica.
	Fondos.
	Mobiliario.
	Iluminación.
	Mensajes publicitarios (publicidad que se inserta en los videojuegos).
Otros.	
● Tipo de música.	
● Textos escritos.	
● Logros que hay que hacer para seguir avanzando en la historia.	
● Sentimientos que se han tenido a la hora de jugar.	
● Sensación a la hora de finalizar el juego.	
● Grado de atención necesaria (1 al 10).	
● Grado de violencia (1 al 10).	
● Grado de estrategia (1 al 10).	
● Sexo (1 al 10).	
● Valoración general del juego.	



FICHA 4: LOS VIDEOJUEGOS EN LA PRENSA

¿Sueles ojear el periódico?, ¿te fijas en la información que aporta sobre temas que te interesan, como por ejemplo los videojuegos? Pues, si no es así, prepárate a practicar un poco. Vamos a analizar lo que dice la prensa sobre el mundo de los videojuegos.

Para ello debéis recoger las noticias que hayan aparecido en la prensa sobre este tema. En esta ficha os damos tres diferentes. Tratad de analizarlas y sintetizad lo que en ellas se dice. ¡Suerte!

NOTICIA 1. EL PAÍS (08/05/03)

El Estado de Washington será el primero de Estados Unidos que prohíba la venta y alquiler de videojuegos violentos a menores de 17 años, bajo multas al comercio de 500 dólares.

La ley aprobada ya en las dos cámaras legislativas del Estado, se enfrenta a los grupos que defienden los derechos civiles y que interpretan la ley como una restricción a la libertad de expresión. Otras asociaciones como la Coalición Media, que representa a los editores y la industria del entretenimiento electrónico, también han criticado la iniciativa legal. Hasta ahora, las denuncias contra este tipo de leyes siempre han tenido éxito en los tribunales de justicia.

La industria del software de entretenimiento ya incluye en los títulos su recomendación del público hacia el que va dirigido bien por violencia o por vocabulario soez. El pasado año el 55,7% de los juegos publicados en Estados Unidos eran para todos los públicos, mientras que el 27,6% fueron clasificados con una T, que significa para adolescentes en adelante, y sólo el 13,2% fueron catalogados con la M, sólo para adultos.

Respecto a las ventas del pasado año, sólo el 20% de los juegos de consola más vendidos eran para adultos, mientras que en los juegos para ordenador el porcentaje no superó el 10%.

En septiembre 33 profesores, historiadores, psicólogos e investigadores de los videojuegos presentaron ante los tribunales de San Luis un estudio para justificar su oposición a cualquier clase de prohibición de los juegos electrónicos con «violencia gráfica». Su argumento era que, contrariamente a lo que se dice, no hay ninguna prueba de la conexión, entre actos violentos y aficionados a los videojuegos. Incluso, los expertos educativos habían reconocido la importancia de las fantasías violentas para liberar la ansiedad, la angustia o el estrés de las personas. Los juegos violentos son una catarsis (...)

NOTICIA 2. EL MUNDO (03/06/03)

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software (ADESE) y el Ministerio de Sanidad y Consumo han presentado el nuevo código de autorregulación PEGI (Pan European Game Information), que establece una clasificación por edades para videojuegos y la obligación de incluir iconos descriptivos de su contenido.

Se trata del primer código del sector del entretenimiento que cumple con los diferentes estándares culturales de 16 países europeos.

PEGI ha sido elaborado durante los últimos 20 meses. Auspiciado por la Comisión

Europea, el proyecto se inició en mayo de 2001, en una asamblea plenaria en Bruselas a la que asistieron una amplia representación de gobiernos europeos, junto con los principales editores y productores de hardware para videojuegos.

Su objetivo principal es que los consumidores y consumidoras, en particular los padres y madres y los educadores y educadoras, cuenten con información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, en España o en cualquier otro país europeo adscrito al sistema, para poder elegir los productos más



adaptados a la edad del usuario o usuaria, limitando así la exposición de los niños y niñas a contenidos que podrían resultarles inadecuados.

La adopción del nuevo código amplía y sustituye el sistema de autorregulación creado por ADESE, que entró en vigor el 1 de abril de 2001, al que se han adherido la casi totalidad del sector. Concretamente PEGI aporta dos novedades:

NOTICIA 3. EXPANSIONDIRECTO.COM (21/02/01)

La industria del entretenimiento en España está perdiendo su juego particular con el pirateo de videojuegos. Los datos ya eran de sobra conocidos: un setenta por ciento de los videojuegos que el año pasado llegaron al mercado son copias ilegales, según la asociación que agrupa a los principales fabricantes de juegos, ADESE.

En total, cerca de veinte millones de unidades frente a los nueve millones vendidos por los conductos oficiales. Sin embargo, el primer estudio sobre el comportamiento sociológico de los españoles y españolas ante el videojuego ha añadido más desaliento al sector.

La investigación, dirigida por el sociólogo Amando de Miguel, concluye que reproducir ilegalmente un juego es una práctica extendida y aceptada entre los consumidores.

«El 32 por ciento de la población mayor de treinta años admite sin ningún reparo que en su casa existen reproducciones ilegales- señala Amando de Miguel- lo que es un dato alarmante».

Las razones para justificar esta práctica, tipificada como delito en el Código Penal, van desde el ahorro que supone para el bolsillo (que reconocen el noventa por ciento de las y los encuestados) hasta la percepción de que la industria del videojuego ya gana suficiente dinero (un 54 por ciento de respuestas afirmativas).

El problema se reduce a que «no existe conciencia de que el pirateo está mal». «Tenemos aceptado desde hace tiempo esta situación», señala el presidente de ADESE, Ignacio Pérez Dolset, que cifra en varios de

La introducción de más edades intermedias: 3+ años, 7+ años, 12+ años, 16+ años y 18+ años.

La presencia de unos iconos descriptores de contenidos que especifican la razón por la que se ha clasificado el videojuego en la categoría de edad seleccionada. Los iconos utilizados son los siguientes: Violencia, Palabrotas, Miedo, Sexo o Desnudos, Drogas y Discriminación.

miles de millones las pérdidas de las compañías de videojuegos, sólo en España, por el pirateo.

El problema, según Pérez Dolset, es la falta de concienciación, aunque la solución a este tipo de consumo parece estar lejos. Así, la mitad de los encuestados se muestra partidario de que «este mercado paralelo siga tal y como está».

El estudio, realizado entre una muestra de 1.500 personas (de entre 16 y 50 años), también revela que el 45 por ciento de la población es usuaria habitual, con una mayor presencia de hombres entre los clientes, un 65 por ciento.

Sin embargo, las mujeres no permanecen ajenas a esta moda, «entienden del asunto, saben de marcas, de precios, quizás por la actividad de riesgo que puede entrañar para sus hijos», apunta De Miguel. En concreto, el 31 por ciento de las encuestadas afirma ser usuaria.

El informe también acaba con el estereotipo de que los videojuegos son peligrosos. Seis de cada diez respuestas aceptan el uso de los videojuegos en su entorno y el 78 por ciento justifica que «los niños y niñas ya suelen contemplar escenas mucho más duras en otros medios».

Además, el 42 por ciento de los/as encuestados/as señala que la mayoría de los videojuegos no son especialmente violentos. En lo que están de acuerdo la mayoría de las y los encuestados, es que debería haber una mayor regulación.



FICHA 5: ¿SABEMOS QUÉ TIPOS DE JUEGOS UTILIZAMOS?

Vamos a realizar un ranking de videojuegos y averiguar cuáles son los más utilizados. Para ello os facilitamos una tabla en la que se recogerá el sexo y la edad de la persona a la que se pregunte y el título de los 5 videojuegos que utiliza con mayor asiduidad.

La investigación la podéis realizar entre los/as alumnos/as del centro en el que estudiáis. Una vez que recopilemos todos los datos, nos quedaremos con los cinco más utilizados, y con esa lista iremos a la página de Internet www.pegi.info. Una vez allí daremos los siguientes pasos:

- Seleccionar el idioma español.
- Pulsar sobre el link **searchgame**, que se encuentra en la parte superior de la página web.

Así entraremos en esta página:



Ahora que estáis dentro, leed atentamente las instrucciones.

Lo que vamos a buscar es la clasificación por edades y por contenido que tienen los 5 videojuegos con más éxito en nuestro centro.

¿Son los más adecuados para los/as adolescentes que los usan?

Una vez obtengamos todos estos datos, elaboraremos nuestras conclusiones sobre dichos videojuegos y las expondremos en clase.

SEXO..... EDAD.....		
Título del videojuego	Clasificación edad PEGI	Clasificación contenido PEGI
1.-		
2.-		
3.-		
4.-		
5.-		



4. PASATIEMPOS

1.- JUEGO DE RELACIONAR

Consiste en hacer un juego de relacionar o unir con flechas los iconos que se van a poner a los videojuegos y el significado que tienen.

	<u>Contenido drogas</u>
	<u>Contenido sexo</u>
	<u>Contenido discriminación social ó racial</u>
	<u>Contenido terror</u>
	<u>Contenido violencia</u>
	<u>Contenido vocabulario soez</u>

2.- SOPA DE LETRAS

Debes encontrar los siguientes nueve términos relacionados con los videojuegos:

Plataforma	Joystick	Simulador
Consola	Gamepad	Arcade
Estrategia	CdRom	Rol

A	P	R	O	D	A	L	U	M	I	S	J
M	L	O	N	I	O	Y	L	J	D	U	O
R	V	T	A	R	C	A	D	E	K	J	Y
O	N	A	I	T	X	Z	L	S	U	R	S
F	E	S	T	R	A	T	E	G	I	A	T
A	A	I	G	H	E	F	N	L	P	M	I
T	G	A	L	O	S	N	O	C	O	I	C
A	U	R	J	I	K	T	M	R	S	L	K
L	G	A	M	E	P	A	D	E	I	A	G
P	M	A	N	K	X	C	J	T	R	A	S
J	S	Y	U	Y	E	I	U	R	H	T	L

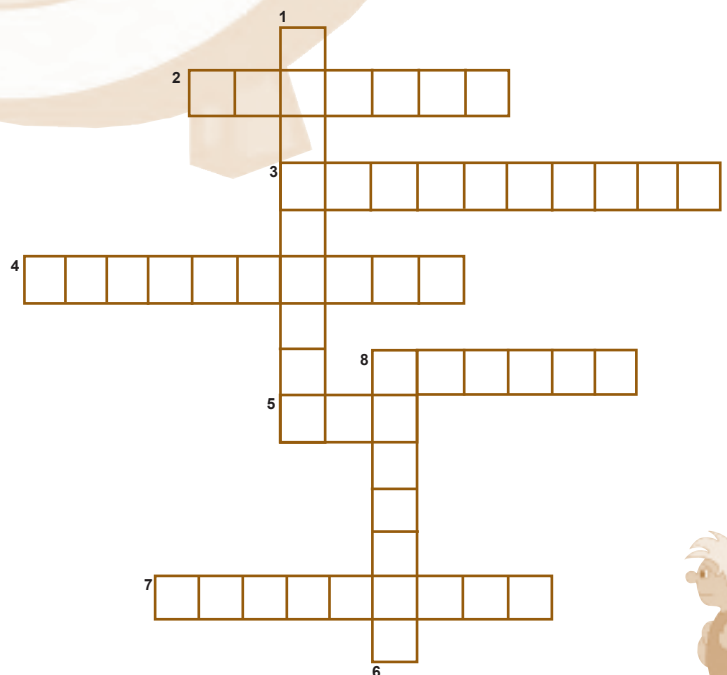
3.- CRUCIGRAMA

Verticales:

- Una de las diferentes plataformas que podemos utilizar para jugar a videojuegos.
- Dispositivo que conectado a un aparato de televisión permite jugar con videojuegos.

Horizontales:

- Popularmente se llama así a la copia ilegal de videojuegos, música, etc.
- Tipo de videojuego.
- Lugar público donde se juega a videojuegos a través de la red.
- Juego en el que los/as participantes actúan como personajes de una aventura ya sea misteriosa o fantástica.
- Nombre con el que se conoce al juego del Pacman.
- Tipo de videojuego, fue de los primeros en aparecer en el mercado.



5. SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

1.- JUEGO DE RELACIONAR

Las parejas que se obtienen son las siguientes:



2.- SOPA DE LETRAS

- Plataforma
- Consola
- Estrategia
- Joystick
- Gamepad
- CdRom
- Simulador
- Arcade
- Rol

A	P	R	O	D	A	L	U	M	I	S	J
M	L	O	N	I	O	Y	L	J	D	U	O
R	V	T	A	R	C	A	D	E	K	J	Y
O	N	A	I	T	X	Z	L	S	U	R	S
F	E	S	T	R	A	T	E	G	I	A	T
A	A	I	G	H	E	F	N	L	P	M	I
T	G	A	L	O	S	N	O	C	O	I	C
A	U	R	J	I	K	T	M	R	S	L	K
L	G	A	M	E	P	A	D	E	I	A	G
P	M	A	N	K	X	C	J	T	R	A	S
J	S	Y	U	Y	E	I	U	R	H	T	L



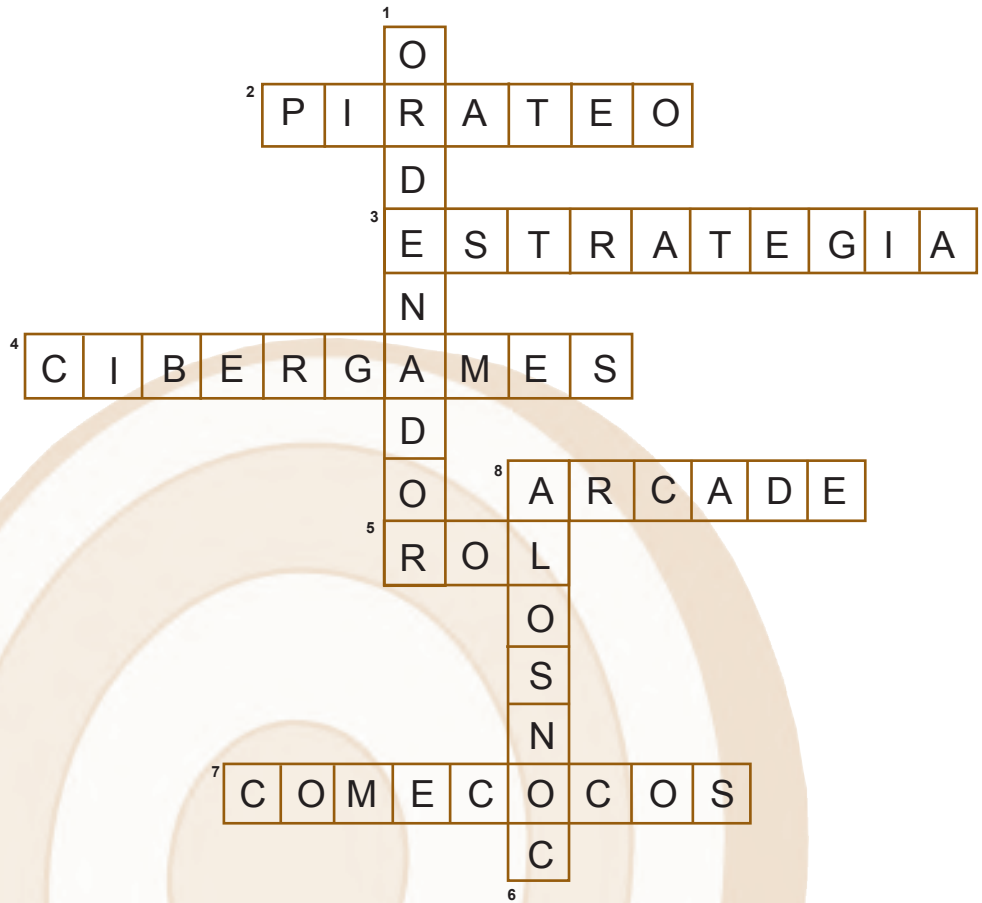
3.- CRUCIGRAMA

Verticales:

- 1.- Ordenador
- 6.- Consola

Horizontales:

- 2.- Pirateo
- 3.- Estrategia
- 4.- Cibergames
- 5.- Rol
- 7.- Comecocos
- 8.- Arcade



6. HUMOR GRÁFICO

Éstas son algunas tiras cómicas⁽¹⁾ que hemos elegido. Busca tú otras. Puedes hacerlo solo o en grupo.



⁽¹⁾Humorspain.com
Quiet



ANEXO

Contesta a esta encuesta. Pásale también la encuesta a tus familiares y amigos/as. Ahora que sabes mucho sobre este tema, analiza los resultados y saca conclusiones.

ENCUESTA: ¿CONOCEMOS LOS PELIGROS DE LOS VIDEOJUEGOS?

1. ¿Utilizas algún tipo de videojuego?

Sí_

No_

¿Por qué?

En caso, afirmativo indica qué tipo.

2. ¿Conoces los requisitos que deben reunir los videojuegos para poder estar puestos a la venta?

Sí_

No_

En caso afirmativo indica cuáles.

3. ¿Conoces los riesgos de una incorrecta utilización de los videojuegos?

Sí_

No_

En caso afirmativo indica cuáles.

4. ¿Le das importancia a estar bien informado?

Sí_

No_

¿Por qué?

5. Si no tienes información sobre el tema, ¿dónde irías a informarte?

6. Y si tuvieras algún problema, en relación con algún videojuego, ¿dónde acudirías?

A la vista de los resultados que obtengas, reflexiona y actúa en consecuencia. ¿No crees que estaría bien realizar una campaña informativa sobre el tema? Ponte manos a la obra de nuevo. Inventa un método y difunde lo que has aprendido (por ejemplo en foros o en tu propia web).





Videojuegos

DECÁLOGO DE LA SEGURIDAD

- 1. Debes buscar, comparar y conocer el contenido del juego antes de comprar. Para ello, siempre que sea posible, solicita una demostración práctica antes de comprarlo.**
- 2. Escoge juegos que permitan jugar de forma colectiva, así podrás compartir tu tiempo de ocio con otras personas. No olvides que muchas veces los videojuegos invitan a realizar una actividad básicamente solitaria que puede aislarte de los demás.**
- 3. Cuando elijas un videojuego ten en cuenta la edad: si es para ti, la tuya; si es para un niño o una niña, elígelo considerando que no resulte excesivamente difícil. Un juego muy complicado puede producir sentimientos de frustración al no alcanzarse los objetivos fijados.**
- 4. El objetivo de un juego debe ser divertir y entretener de forma saludable. Compra y utiliza videojuegos divertidos, sin contenidos violentos, xenófobos o sexistas. Ten en cuenta que tu elección orienta la producción.**
- 5. Controla y limita el tiempo que dedicas a los videojuegos. No debería ser el único entretenimiento de tu tiempo de ocio. Atención sobre todo en vacaciones, cuando se pierde la noción del tiempo.**
- 6. Debes ser consciente de que el uso excesivo de este tipo de juegos hace que uno pueda llegarse a implicar tanto en los personajes ficticios, que empiece a vivir la vida de ellos más que la propia.**
- 7. Ten en cuenta la calidad al comprar una videoconsola. Es importante que la pantalla no afecte a tu vista. Observa las recomendaciones de seguridad y realiza pausas de quince minutos por cada hora de juego.**
- 8. Procura instalar la videoconsola en una habitación bien iluminada y, si puedes, mejor en un televisor de pantalla pequeña. Debes mantenerte a una distancia prudencial de la pantalla. Vigila que cumplan esta norma de seguridad los pequeños de la casa.**
- 9. Los problemas relacionados con la vista y el nerviosismo, asociados al uso de consolas de videojuegos se deben, normalmente, a un uso prolongado en el tiempo y a la utilización de accesorios que vibran, sobre todo los joystick, o los mandos.**
- 10. Infórmate siempre bien antes de comprar. Evita adquirir productos piratas; perderás en calidad y seguridad.**



COMISIÓN EUROPEA

La Red está coordinada por la Escuela Europea de Consumidores. Participan 13 Comunidades Autónomas (Cantabria, Asturias, Comunidad Valenciana, Galicia, Castilla-La Mancha, País Vasco, Extremadura, Madrid, Aragón, Castilla-La Mancha, La Rioja, Canarias y Cataluña) y 8 países (España, Portugal, Italia, Grecia y Francia). Cuenta con la colaboración del Ministerio de Sanidad y Consumo (Instituto Nacional del Consumidor) y del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Sistema General de Programas Europeos).