

CLASIFICACIÓN VIDEOJUEGOS

EL CONTENIDO DEL JUEGO

Comenzaremos presentando la tabla de clasificación por edades que propone la PEGI, organización que sirve de estándar en España y que está disponible en su página web:



El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.



Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.



En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren 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, así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



Esta categoría se aplica cuando 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.



La clasificación de adulto se aplica cuando 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 es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador

Los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches indican los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas.



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:
Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar



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 jugarse en línea

Fuente: Colección Familias Lectoras

Cuaderno 9. "El uso educativo de los videojuegos". Natalia Padilla Zea