



Versión móvil



SUR.ES ESCOLAR

Crea tu propio ...
¡¡Te esperan Play Station 3,
Play Station...
Sigue el certamen >>

Hemeroteca | Edición Impresa | RSS

HOY 11.1 / 20 | MAÑANA 11.9 / 20.5

SURtv.es Ir a www.surtv.es

19 noviembre 2009

Clasificados 11870.com Vivienda Empleo Coches mujerhoy.com Hoyvino

Portada Local Deportes Economía **Más Actualidad** Gente y TV Ocio Participa Blogs Servicios

España Mundo Tecnología Cultura Sociedad

Estás en: SUR.es > Noticias Más Actualidad > Noticias Sociedad > **Videojuegos con tres rombos**

VMIR

Videojuegos con tres rombos

Un sistema europeo de clasificación por edades establece **símbolos que indican a los progenitores si un juego es apto o no para los más pequeños**

19.11.09 - 02:10 - LAURA P. TORRES | MÁLAGA

0 votos

0 Comentarios | Comparte esta noticia »

Todo el mundo conoce lo que puede encontrar en la sección 'X' de cualquier videoclub, o sabe que esperar del contenido qué tienen los programas con tres pequeños rombos en la parte superior izquierda de la pantalla. Pero la mayoría de progenitores desconoce los códigos que clasifican los videojuegos, según se desprende de una investigación de la Universidad de Granada (UGR).

En este sentido, la responsable del estudio, Ángeles Llorca Díez, que pertenece al Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la UGR, señala que «muchos padres y madres no tienen el conocimiento real de las horas que sus hijos dedican a jugar con la consola y que, a su vez, desconocen el código por el que se erigen los símbolos que clasifican si un juego es discriminatorio, violento, pornográfico, etcétera».

Por ello nació el sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI), con el objeto de ayudar a los progenitores europeos a tomar la decisión de comprar o no un videojuego en base a una información veraz. Se estrenó en la primavera de 2003 y sustituyó a una serie de sistemas nacionales de clasificación englobándolos en uno solo que se utiliza ya en la mayor parte de Europa, concretamente en 30 países, incluida España.

El sistema está respaldado por los principales fabricantes de consolas, incluidos Sony, Microsoft y Nintendo, así como por editores y desarrolladores de juegos interactivos de toda Europa. El sistema de clasificación por edades fue desarrollado por la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) que establece los siguientes rangos: 3, 7, 12, 16 y 18 años, a partir de los cuales se elaboraron los diferentes símbolos.

Además, el trabajo, en el que se analizó una muestra formada por 266 participantes con edades comprendidas entre 11 y 16 años, junto con sus correspondientes progenitores, destaca que los videojuegos no son un factor determinante a la hora de obtener un buen resultado académico.

Así, los datos arrojan que más de la mitad de los padres tiene una opinión desfavorable sobre los videojuegos, pero, sin embargo, siguen adquiriendo este tipo de ocio para sus hijos, y no adoptan criterios de protección en el momento de comprarlos «en el mejor de los casos, respetan la edad recomendada», dice Llorca.

[Cuenta AZUL de iBanesto, alta remuneración con total disponibilidad](#)

TAGS RELACIONADOS

videojuegos, tres, rombos

0 votos

0 Comentarios | Comparte esta noticia »

Opina

Aprovecha las ventajas de ser un usuario registrado y **Regístrate** Para realizar un comentario con tu perfil, primero debes identificarte: **Login**. También puedes escribir un comentario sin tener perfil:

Nombre * y apellidos

Email *

☐ Acepto todas las **condiciones de uso**
* campos obligatorios

Opinión *

escribe aquí tu comentario

Enviar



Los videojuegos ocupan buena parte del ocio de los más pequeños de la casa. /SUR

LO MÁS LEÍDO

En coma tras la agresión en el asalto d...
El Unicaja respira tras un ejercicio de...
«Los cruceristas nos preguntan dónde se...
Cuando Facebook no es Facebook...
Setecientos casos leves saturan cada dí...
El regreso del camaleón...
Los vecinos podrán informar por Interne...
La mujer malagueña recurre al autoemple...
«Ahora lo que queda es mejorar el juego...
La misma historia, veinte años más tard...
Defienden que se cree la 'grúa exprés' ...
Mejora en actitud y acierto exterior...

LO MÁS COMENTADO

LO ÚLTIMO

Listado de Comentarios

Bienvenido a

Accede directamente si tienes cuenta en

[+]información

Actividad usuarios Iniciar sesión REGISTRO Cerrar barra