

Resum de la Guia

per a pares i mares sobre l'ús segur de
videojocs per menors



Edició: Desembre de 2010

L'**Institut Nacional de Tecnologies de la Comunicació** (INTECO), societat estatal adscrita al Ministeri d'Indústria, Turisme i Comerç a través de la Secretaria d'Estat de Telecomunicacions i per a la Societat de la Informació, és una plataforma per al desenvolupament de la Societat del Coneixement a través de projectes de l'àmbit de la innovació i la tecnologia.

La missió d'INTECO és aportar valor i innovació als ciutadans, a les pimes, a les Administracions Públiques i al sector de les tecnologies de la informació, a través del desenvolupament de projectes que contribuïsquen a reforçar la confiança en els serveis de la Societat de la Informació al nostre país, promovent a més una línia de participació internacional. Per això, INTECO desenvoluparà actuacions en les següents línies estratègiques: Seguretat Tecnològica, Accessibilitat, Qualitat TIC i Formació.

L'Observatori de la Seguretat de la Informació (<http://observatorio.inteco.es>) s'insereix dins la línia estratègica d'actuació d'INTECO en matèria de Seguretat Tecnològica, sent un referent nacional i internacional al servei dels ciutadans, empreses, i administracions espanyoles per a descriure, analitzar, assessorar i difondre la cultura de la seguretat i la confiança de la Societat de la Informació.

Més informació: www.inteco.es

ÍNDEX

1	INTRODUCCIÓ	4
2	MARC REGULADOR	4
2.1	NORMATIVA DE L'ACCÉS DELS MENORS ALS VIDEOJOCs.....	4
2.2	AUTOREGULACIÓ.....	5
3	RISCOS DELS VIDEOJOCs	5
3.1	DEPENDÈNCIA I ADDICCIÓ.....	6
3.2	RISCOS RELACIONATS AMB ELS CONTINGUTS.....	6
3.3	AMENACES DE PRIVADESA.....	6
3.4	CIBERBULLYING.....	6
3.5	GROOMING.....	6
3.6	RISCOS TECNOLÒGICS.....	7
4	CONSELLS PER A PARES I MARES PER A UN ÚS SEGUR DELS VIDEOJOCs	7
4.1	AMB RELACIÓ ALS HÀBITS D'ÚS.....	7
4.2	AMB RELACIÓ A LA COMPRA.....	8
4.3	EINES.....	9
5	RECOMANACIONS PER A LA INDÚSTRIA I ELS PODERS PÚBLICS	11
5.1	PER A LA INDÚSTRIA.....	11
5.2	PER ALS PODERS PÚBLICS.....	11

1 INTRODUCCIÓ

Els videojocs són una de les activitats d'oci favorites dels xavals espanyols, preferència que augmenta en funció de les novetats tecnològiques que apareixen contínuament: connectivitat a Internet, interconnexió amb altres jugadors, nous dispositius, etc.

Aquesta guia pretén mostrar els pares i mares, l'accés dels seus fills als videojocs, tenint en compte els aspectes positius que reporta aquest ús i el marc legal que protegeix el menor, però incidint especialment en els riscos existents.

Com a resposta als riscos, s'aporten una sèrie de recomanacions dirigides als diferents actors involucrats (pares, mares, tutors, educadors, indústria del videojoc i programari d'entreteniment, poders públics, Forces i Cossos de l'Estat –FCSE, Associacions, ONG, etc.) perquè el menor estiga protegit en tot moment a l'hora de jugar en l'entorn digital.

Què és un videojoc?

Un videojoc és un programa informàtic que representa una realitat simulada, a través d'imatges, sons i altres efectes. Està creat per a l'entreteniment i es basa en la interacció entre una o diverses persones i el dispositiu electrònic de joc.

Per exemple, **un videojoc és:**

- Jocs per a videoconsoles i ordinadors personals
- Jocs per a dispositius mòbils (telèfon mòbil, blackberry, PDA, etc.).
- Una pàgina web amb un videojoc xicotet incrustat.
- Un xicotet arxiu o programa, enviat per correu electrònic o baixat d'una pàgina.



2 MARC REGULADOR

Aquesta regulació posseeix una **doble dimensió:**

- **La normativa:** legislació europea, estatal i sectorial.
- **L'autoregulació** per part de la indústria mateixa dels videojocs.

2.1 NORMATIVA DE L'ACCÉS DELS MENORS ALS VIDEOJOCs

Les activitats d'oci digital tenen implicacions en el **desenvolupament** personal dels menors, els quals són especialment **vulnerables per la seua edat, inexperiència i**

immaduresa. Per això cal disposar de legislacions que els protegissen, de manera complementària a la tasca d'educació en les noves tecnologies que reben.

- 1) La **Llei Orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de Protecció de Dades de Caràcter Personal (LOPD)**. Aquesta llei vela per preservar la privadesa i intimitat del menor pel que fa a la difusió d'informació sensible dels menors (DNI, nom, adreça, fotos, etc.). La LOPD prohibeix als menors de 14 anys consentir el tractament de les seues dades.
- 2) **Llei 34/2002, d'11 de juliol, de serveis de la societat de la informació i de comerç electrònic (LSSI)**. Aquesta llei protegeix el dret fonamental del secret de les comunicacions.
- 3) El **Reial Decret Legislatiu 1/1996, de 12 d'abril, pel qual s'aprova el Text Refós de la Llei de Propietat Intel·lectual (LPI)** protegeix els creadors del programari.
- 4) La **Llei Orgànica 8/2006, de 4 de desembre, per la qual es modifica la Llei Orgànica 5/2000, de Responsabilitat Penal del Menor (LORPM)**. Aquesta llei regula les conductes il·lícites dels menors en els jocs en xarxa, amb especial rellevància en la franja d'edat de 14 a 18 anys.

2.2 AUTOREGULACIÓ

La indústria mateixa dels videojocs desenvolupa l'autoregulació amb l'objectiu de jutjar la línia argumental del videojoc, els seus efectes d'imatge i so i establir el públic a què va dirigit.

Els principals sistemes d'autoregulació són:

- **Pan European Game Information (PEGI¹)**. S'aplica a EU (tret d'Alemanya)
- **Entertainment Software Rating Board (ESRB²)**. S'aplica a Amèrica del Nord.

3 RISCOS DELS VIDEOJOCOS

Existeixen **riscos comuns** a qualsevol tipus de videojocs, siguin en línia o no, com són la dependència i addicció o els continguts inapropiats o il·lícits. En el cas específic de **videojocs en línia, els riscos augmenten i evolucionen ràpidament**, impulsats pel avanç tecnològic.

¹ Disponible en: <http://www.pegi.info/es/>

² Disponible en: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp

3.1 DEPENDÈNCIA I ADDICCIÓ

L'ús **excessiu i descontrolat** de videojocs desemboca en conductes associades a la dependència i addicció: xiquets absorts en jugar, tensió excessiva durant el joc, pèrdua d'interès per altres activitats i pels estudis, falta de respecte a horaris, distanciament de família i amics, etc.

3.2 RISCOS RELACIONATS AMB ELS CONTINGUTS

El desenvolupament de la personalitat es produeix durant la infància i l'adolescència i en aquest desenvolupament **influeixen els models i estereotips**, com per exemple, els del món virtual. Aquests seran **inapropiats** si els personatges mostren comportaments més adults, o **il·lícits** si els comportaments mostrats són contraris a la llei.

3.3 AMENACES DE PRIVADESA

Les amenaces de privadesa es produeixen en 3 situacions:

- Cessió per part de proveïdors de videojocs a tercers de dades contingudes en els **fitxers de registre de jugadors**.
- La **possessió remota de l'equip** al moment en què el jugador proporciona dades al proveïdor de videojocs.
- Les **cookies** i altres registres poden ser utilitzats per reclamar informació personal molt valuosa amb fins publicitàries o fraudulents.

3.4 CIBERBULLYING

El **ciberbullying o ciberassetjament** és l'assetjament entre menors a la xarxa, i inclou actuacions de xantatge, vexacions i insults de xavals a altres xavals.³

Molts dels videojocs en línia permeten a jugadors comunicar-se en directe mitjançant **xat** (a través de text o veu). En aquest context, de vegades els xics abusen verbalment d'uns altres, utilitzen amenaces i llenguatge groller. Altres vegades, van més lluny i el ciberassetjador aconsegueix perjudicar un altre jugador, piratejant el seu compte o difonent rumors per aconseguir la seua expulsió del joc.

3.5 GROOMING

Grooming és el conjunt d'estratègies que una persona adulta desenvolupa per guanyar-se la confiança del menor a través d'Internet per tal d'obtenir concessions d'índole sexual⁴, com ara imatges dels menors a través del telèfon mòbil, càmera digital o càmera

³ Guia legal sobre Ciberbullying i Grooming. Disponible en: http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_grooming_ciberbullying

⁴ Font: Pantallas Amigas. Disponible en: <http://www.pantallasamigas.net/>

web. Les conseqüències poden comprendre tant **dany psicològic** com també **dany físic**, si s'arriba a l'agressió sexual durant cites a soles amb el menor.

3.6 RISCOS TECNOLÒGICS

Els riscos tecnològics estan relacionats amb el **malware** (de l'anglès, maliciós programari) o **programa maliciós** creat per cibercriminals per tal de causar un perjudici o aprofitar-se de terceres persones, utilitzant **Internet com a canal per aconseguir el seu propòsit**.

Els videojocs en línia i les baixades de videojocs requereixen una connexió a la xarxa, a través de la qual es poden rebre atacs de programa maliciós, **per exemple**:

- En baixar un joc d'una pàgina que conté un virus informàtic.
- En emplenar una informació en una pàgina web sense estar segurs que és la correcta.
- En donar informació personal a través del xat públic d'un joc.
- En punxar sobre la publicitat en línia de les pàgines web de videojocs.

Els danys provocats pel programa maliciós poden agreujar-se si no es protegeix adequadament l'equip, per exemple amb programes antivirus i tallafocs.

4 CONSELLS PER A PARES I MARES PER A UN ÚS SEGUR DELS VIDEOJOCOS

Els adults de l'entorn familiar i educatiu són els primers que poden detectar una situació perillosa i respondre a la sol·licitud o necessitat d'ajuda del menor.

Aquesta secció té com a objectiu **aconsellar els adults a càrrec de menors** sobre els hàbits d'ús, la compra i les eines disponibles per reforçar la seguretat.

4.1 AMB RELACIÓ ALS HÀBITS D'ÚS

Es proposen els següents consells per a adults a càrrec de menors:

- **L'adult ha d'apropar-se al món dels videojocs**, bé provant per si mateix els jocs o recorrent a revistes i pàgines web especialitzades.
- **Proporcionar seguretat en l'ús dels videojocs** (antivirus, tallafocs, control parental, entre d'altres).
- **Dialogar amb els menors sobre els jocs**, afavorint la confiança mútua.

- **Evitar que els menors juguen sols**, instal·lant els equips en zones comunes i acompanyant-los en els primers contactes.
- **Impedir que els menors accedisquen a informació sensible** com ara contrasenyes, documents personals, dades bancàries, etc.
- **Conscienciar sobre la importància de la privadesa** en els videojocs i a la xarxa, tant pròpia com de la resta de persones del seu entorn.
- **No delegar en ells la compra i instal·lació de jocs**
- **Comprovar el comportament del menor en el joc**, sobretot els canvis en la seua conducta.
- **Els contactes que els menors faran durant el joc no han de traspasar a la vida real.**
- **Assegurar que els xavals comprenen la legalitat a Internet.**

4.2 AMB RELACIÓ A LA COMPRA

En aquest procés, s'hauran de realitzar les següents accions amb especial atenció:










- **Revisar la catalogació** de l'estàndard pertinent.
- Acudir a fòrums i pàgines especialitzades en videojocs.
- Comprovació al **moment de l'adquisició** del videojoc.



Il·lustració 1: Informació inclosa en la caràtula d'un videojoc

L'estàndard europeu PEGI (*Pan European Information Software*) inclou indicadors d'edat mínima recomanada d'ús i catalogació de característiques potencialment conflictives del joc.

Taula 1: CODI PEGI

Icona	Descripció
	Edat recomanada d'inici d'utilització
	Llenguatge groller: el joc conté paraulotes
	Discriminació: el joc conté representacions discriminatòries o material que pot afavorir la discriminació
	Drogues: el joc fa referència o mostra l'ús de drogues
	Por: el joc pot espantar o fer por a xiquets
	Joc: es fomenten el joc d'atzar i les apostes, o s'ensenya com jugar a aquest tipus de jocs
	Sexe: el joc conté representacions de nuesa i/o comportaments sexuals o referències sexuals
	Violència: el joc conté representacions violentes
	En línia: el joc pot utilitzar-se en línia

Font: INTECO

4.3 EINES

Les diferents consoles i dispositius de joc solen incloure mecanismes de control parental destinat als pares, normalment allotjats al tauler de control d'aquests dispositius. A més de restringir els jocs en funció de la classificació de la indústria, algunes d'aquestes eines permeten seleccionar la resta de jugadors que comparteixen partida amb el teu fill, com i quan juguen i per quant temps.

Les **eines i mesures de protecció habituals** per a l'ús d'Internet són igualment vàlides per a la protecció en l'ús dels videojocs. De forma orientativa:

- Mantenir actualitzat el sistema operatiu i els programes instal·lats en ell.
- Disposar d'antivirus actualitzat, així com programes antiespies i tallafocs.

- Eliminar arxius temporals i cookies, la partició del disc dur, la realització periòdica de còpies de seguretat o la creació de claus d'accés segures.

Aquestes eines i mesures s'han de combinar amb aquelles **dissenyades específicament per a la seguretat en línia dels menors**, com poden ser:

- Control parental.
- Filtrat de continguts.
- Limitació d'eixida de dades personals.
- Limitació d'accés a continguts no desitjats.
- Vigilància de l'activitat en xats i missatgeria instantània.

Enllaços d'interés

Associacions i iniciatives

Protegeix-los: <http://www.protegeles.com>

Pantalles Amigues: <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/>

Eines de protecció i prevenció

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

Barra d'eines per a l'explorador d'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/>

5 RECOMANACIONS PER A LA INDÚSTRIA I ELS PODERS PÚBLICS

5.1 PER A LA INDÚSTRIA

El paper de la indústria en la protecció dels menors i per tant, del seu negoci, ha de ser:

- Mantenir una actitud proactiva en el compliment de la normativa.
- Estar atents a les noves amenaces.
- Reforçar els controls de verificació d'edat i desenvolupar controls aleatoris com els enfocats al control dels continguts.
- La configuració per defecte ha d'establir el grau màxim de privadesa en el perfil de l'usuari.
- Crear eines que dificulten a tercers publicar informació personal sobre l'usuari, especialment en el cas de menors.
- Proporcionar mecanismes de càstig per a jugadors infractors.

5.2 PER ALS PODERS PÚBLICS

A nivell institucional, s'aporten les següents recomanacions:

- Desenvolupar polítiques que promoguen veure l'acostament de la mateixa manera d'adults i menors a les noves tecnologies, inclosos els videojocs, per tal de superar l'anomenada "bretxa digital".
- Realitzar accions de conscienciació i de formació de la prevenció i la gestió de riscos lligats a l'ús dels videojocs.
- Habilitar els canals de denúncia d'infraccions necessaris.
- Procurar la màxima difusió de la informació dins i fora del sector públic, impulsant la creació d'espais de diàleg que incloguen representants dels pares, del món educatiu, de la indústria, les associacions i ONG, els centres d'investigació i coneixement, les forces i cossos de seguretat de l'Estat, les iniciatives transversals, etc.



inteco

Instituto Nacional
de Tecnologías
de la Comunicación

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento