

4.7. Consolas de juegos / *Game consoles*

Según el documento de referencia (EPA), una consola de juegos es un dispositivo individual tipo ordenador cuya función primordial es la de jugar con videojuegos. Utilizan una arquitectura hardware basada en parte en los típicos componentes de un ordenador (es decir, procesador, sistema de memoria, arquitectura de video, discos duros y ópticos, etc.). Se controlan mediante dispositivos manuales distintos a los ratones o teclados de ordenadores y están equipados con salidas de audio y video para poder usarse con televisores como pantalla primaria en lugar de (o además de) una pantalla externa o integrada en el dispositivo.

No se incluye en este grupo de productos, aquellos dispositivos portátiles para juegos, de manejo manual, alimentados por pilas y pensados para uso con una pantalla integrada como pantalla primaria.

CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD QUE SE PUEDEN TENER EN CUENTA



Únicamente la Agencia de Protección Ambiental de EEUU (EPA) tiene establecidos criterios específicos para consolas de juegos. No obstante se trata de un caso especial en el que no se otorga un certificado Energy Star®. Tras varios años de estudios y de reuniones con los interesados, la EPA concluyó que la práctica totalidad del mercado estaba copada por tres empresas y que eso no permitía establecer un programa Energy Star® al uso que potenciase la competencia basada en la mejora de la eficiencia energética y reconociera solo a los mejores. Por ello han propuesto para este producto concreto un “Programa de reconocimiento EPA”, por el que los fabricantes que lo firmen se comprometen a alcanzar unos niveles de eficiencia dados. En lo relativo a este documento se tratará como una etiqueta Energy Star® pero es importante remarcar que no se hallarán en el mercado productos que luzcan la etiqueta como tal.

- **Consumo, eficiencia energética y rendimiento**

La potencia media medida deberá ser menor o igual a los “Requisitos Máximos de Potencia” establecidos (0,5W en modo *standby*, 40W con el menú de navegación activo y 50W en modo activo).

- **Gestión del consumo eléctrico**

En relación con la función de “apagado automático” (*Auto power down*), deberá estar habilitada por defecto. En cuanto a sus opciones de ajuste, se diseñarán de tal forma que se incentive el mantenerlo activo (que sea necesaria una segunda confirmación para deshabilitarla, que permita deshabilitarla en un modo y mantenerla en el resto, opciones para funciones especiales, etc.). Se marcan además como requisito, los tiempos de inactividad tras los cuales se deberá activar el apagado automático en los distintos modos.

- **Información al usuario: instrucciones de uso y sensibilización**

El dispositivo deberá venderse con información dirigida a los usuarios relativa a:

- La descripción de las opciones de gestión energética activadas por defecto.
- Una descripción de los ajustes temporales para las distintas opciones de gestión energética.
- Instrucciones para activar de forma adecuada el dispositivo tras el apagado automático.

Además se deberá incluir una lista de las opciones de gestión energética incluidas por defecto.

Documentos de referencia para más información:

The U.S. Environmental Protection Agency (EPA) [Recognition Program for Game Consoles](#). Performance Requirements. Versión 1.0. Marzo 2013.

7- Consolas de juegos	ENERGY STAR	ETIQUETA ECOLÓGICA UE	TCO CERTIFIED	ECOETIQUETA CISNE NÓRDICO	ECOETIQUETA ÁNGEL AZUL
CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD					
EFICIENCIA ENERGÉTICA	✓				
GESTIÓN DEL CONSUMO ELÉCTRICO	✓				
EFICIENCIA DE LAS FUENTES DE ALIMENTACIÓN					
USO DE LOS RECURSOS					
RUIDO					
INFORMACIÓN AL USUARIO	✓				
VIDA ÚTIL DEL PRODUCTO					
SALUD, SEGURIDAD Y EMISIONES					
GESTIÓN AL FINAL DE LA VIDA ÚTIL					
DISEÑO PARA EL FIN DE VIDA					
ERGONOMÍA					
PIEZAS DE PLÁSTICO Y SUS ADITIVOS					
OTRAS SUSTANCIAS Y MEZCLAS TÓXICAS, PELIGROSAS O PROBLEMÁTICAS					
CONTENIDO RECICLADO					
COMPORTAMIENTO EMPRESARIAL					
CONDICIONES LABORALES					
EMPAQUETADO/EMBALAJE					
TRAZABILIDAD					