



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**LA SELECCIÓN DE VIDEOJUEGOS EN BIBLIOTECAS
PÚBLICAS EN FUNCIÓN DE SUS CLASIFICACIONES A
NIVEL INTERNACIONAL**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

P R E S E N T A:

EDUARDO ANDRÉS MIRANDA GONZÁLEZ

ASESORA:

MTRA. BLANCA ESTELA SÁNCHEZ LUNA



CIUDAD DE MÉXICO, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A DIOS, por haberme dado la oportunidad de terminar mi primera carrera y lograr una de mis metas.

A la Universidad Nacional Autónoma de México y la Facultad de Filosofía y Letras, por darme la oportunidad de pertenecer al gran linaje de egresados que orgullosamente protegen sus colores.

A mi asesora la Maestra Blanca Estela Sánchez Luna que en todo momento confió en este trabajo y nunca me dejó rendirme en los momentos difíciles.

A mis padres, Eduardo y Virginia, que me apoyaron en mi formación académica mostrándome que el mundo es más de lo que uno ve, que nunca hay que pensar en pequeño y que el mundo es de las personas que lo crean con sus acciones.

A Alma por estar apoyándome desde el día que la conocí con sus consejos y sus alegrías, eres la mejor amiga que alguien podría tener.

A Sara que nunca ha aceptado recibir crédito por sus acciones y cambio mi vida desde el día que la conocí.

A mis amigos que siempre me han enseñado que la vida tiene muchos tonos y es más divertido verlos en compañía, Gilberto, Abril, Marco, Lety, Víctor, Erick, Eva, Yosajandi, Aline, Elizabeth, y Ketzy.

A todas y cada una de las personas que me apoyaron en un momento dado a lo largo de mi vida y que estuvieron allí para que lograra una de las metas que me propuse.

MIL GRACIAS.

Tabla de contenido

Índice de ilustraciones.....	5
Índice de tablas	6
Introducción.....	7
Capítulo 1. Los videojuegos	9
1.1 Concepto de videojuego.....	9
1.2. Historia de la industria de los videojuegos	11
1.3. Principales productoras de videojuegos	17
1.3.1. Nintendo	18
1.3.2. PlayStation	19
1.3.3. Microsoft.....	19
1.4. Formato de publicación de videojuego.....	20
1.4.1 Formato físico.....	21
1.4.2. Formato digital.....	23
Referencias	26
Capítulo 2. Las clasificaciones para videojuegos y su función a nivel internacional	29
2.1. Definición de clasificación de videojuego	29
2.2. El videojuego y sus clasificaciones de acuerdo a su contenido	29
2.2.1. Clasificación por contenido de violencia.....	30
2.2.2. Clasificación por género del contenido.....	31
2.2.3. Clasificación por edad recomendada	34
2.3. Clasificación regulada según organismos internacionales	36
2.3.1. Entertainment Software Rating Board (ESRB)	36
2.3.1.1. Asignación de la clasificación.....	37
2.3.1.2. Metodología para la asignación.....	42
2.3.2. Pan-European Game Information (PEGI).....	45
2.3.2.1. Asignación de la clasificación.....	45
2.3.2.2. Metodología para la asignación.....	48
2.3.3. Entertainment Software Self-Regulation Body (USK)	49

2.3.3.1. Asignación de la clasificación.....	49
2.3.3.2. Metodología para la asignación.....	51
2.3.4. Computer Entertainment Rating Organization (CERO)	53
2.3.4.1. Asignación de la clasificación.....	53
2.3.4.2. Metodología para la asignación.....	57
2.3.5. National Classification Scheme (Australia).....	57
2.3.5.1. Asignación de la clasificación.....	58
2.3.5.2. Metodología para la asignación.....	60
2.3.6. Classificação Indicativa (Brasil).....	61
2.3.6.1. Asignación de la clasificación.....	61
2.3.6.2. Metodología para la asignación.....	65
Referencias	67
Capítulo 3: Guía para la selección de videojuegos en bibliotecas públicas..	69
3.1. La Biblioteca pública	69
3.1.1. Concepto	70
3.1.2. Antecedentes	70
3.1.3 Objetivo de la biblioteca pública	71
3.1.4. Las Bibliotecas públicas y los videojuegos.....	72
3.2. El Desarrollo de Colecciones	73
3.2.1. El proceso de selección.....	74
3.3.1 Utilidad de las clasificaciones de videojuegos en el proceso de selección...	75
3.3.2. La selección de videojuegos para bibliotecas públicas	75
3.3.2.1. Guía para la selección de videojuegos en bibliotecas públicas.....	77
Referencias	84
Conclusiones.....	85
Bibliografía.....	87

Índice de ilustraciones.

Ilustración 1 Magnavox. (1997). Standard Odyssey System. [imagen],	13
Ilustración 2 SEGA. (2010). Master Sistem. [imagen]	14
Ilustración 3 Nintendo (s.f.). Sello de calidad Nintendo original de color dorado. [imagen],.....	14
Ilustración 4 ENGADGET. (2015), The PlayStation family tree. [imagen]	16
Ilustración 5 NINTENDEROS (s. f.) GOD (IZQUIERDA) Y WII OPTICAL DISC (DERECHA). [imagen],.....	21
Ilustración 6 2K Game, (2012) Bioshock Infinite Songbird Edition. [Imagen].....	22
Ilustración 7 URBINA, ARTEMIO. (2012), CARTUCHO DE STREET FIGHTER 3: 2ND IMPACT. [Imagen].....	23
Ilustración 8 Nintenderos. (s.f), comparativo de precios formato digital y formato físico. [ilustración].....	24
Ilustración 9 ESRB (s. f.), Categorías 1994-1999. [imagen].....	37
Ilustración 10 Núñez, E. (2011) Ejemplo de portada y contraportada según la ESRB. [imagen].....	44
Ilustración 11 PEGI, (s.f.) PEGI OK. [Imagen].....	48
Ilustración 12 CERO, (s.f) Elementos de la clasificación. [imagen]	56

Índice de tablas

Tabla 1 Sistema de clasificación de contenidos de televisión.....	30
Tabla 2 México. Poder ejecutivo. (s.f) clasificación de edad recomendada.....	34
Tabla 3 ESRB, (S.F.) categorías de la ESRB.	38
Tabla 4 ESRB, (s.f) Descriptores de contenido de la ESRB.	39
Tabla 5 ESRB, (s.f.) Elementos interactivos de la ESRB.....	41
Tabla 6 PEGI (s.f.), Marcas de la clasificación PEGI.....	46
Tabla 7 PEGI (s.f.), Descriptores de PEGI.....	47
Tabla 8 USK (s.f.), Marcas de la clasificación USK.	49
Tabla 9 CERO, (S.F.) Medio de cobertura.....	54
Tabla 10 CERO, (S.F.) EXPRESIÓN DEL ÍTEM.	55
Tabla 11 CERO, (s.f) icono de contenido.	56
Tabla 12 Australian Government, (s.f) National Classification Scheme.....	58
Tabla 13 Ministério da Justiça GOVERNO FEDERAL. (S.f.) Classificação Indicativa.	62
Tabla 14 Ministério da Justiça GOVERNO FEDERAL. (s.f) Classificação Indicativa - Elementos atenuantes y agravantes.....	64
Tabla 15 Ministério da Justiça GOVERNO FEDERAL. Classificação Indicativa – Descriptores.....	64
Tabla 16 UNESCO. (1994), Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas.....	71
Tabla 17 Clasificaciones para videojuegos.....	78

Introducción

Los videojuegos como parte de la industria audiovisual e informática representan un producto transfronterizo que tiene un lugar cada vez más relevante dentro de la cultura, sus orígenes se remontan a las primeras computadoras de la década de 1940, las cuales contaban con programas básicos de ajedrez, pero no es hasta la década de 1960 cuando se comienza a dar forma al videojuego como se conoce actualmente; pero obtiene relevancia en las décadas de 1980 y 1990 debido a la gran cantidad de títulos que se publicaron en ese periodo, esto produjo una generación que creció hablando de videojuegos, en específico con las “maquinitas” y “el nintendo” ocasionando que los jóvenes fueran más frecuentemente a realizar mandados para ir a jugar en la farmacia, o a la tortillería, con el inconveniente que podían regresar sin dinero y sin las compras que tenían que hacer, a esto hay que agregarle que el acceso a nuevos juegos era muy limitado ocasionando que se tuviera que explorar la totalidad del juego antes de adquirir uno nuevo; a treinta años del surgimiento de esta generación vemos que esos niños y jóvenes en promedio ya son padres, que tienen un criterio más abierto con respecto a los videojuegos, pero no por esto tienen mejores criterios al momento de adquirir estos materiales.

En la actualidad la industria de los videojuegos ha ido crecido con respecto a las temáticas y dinámicas que utiliza, por lo cual se puede considerar para su inclusión en bibliotecas como un recurso de información en los acervos documentales de los centros de información y como parte del proceso del desarrollo de colecciones; esto debido a que actualmente existen estudios que muestran los efectos positivos de la integración de videojuegos en la biblioteca, principalmente como apoyo en el fomento a la lectura, ya que son una alternativa tecnológica que engloba la comunicación y el entretenimiento, y que es útil en diversos ámbitos incluyendo a la educación y la cultura. A partir de lo anterior surge una duda ¿Cómo seleccionar videojuegos para que estos sean de ayuda a la enseñanza?

Con esto en cuenta el propósito del presente trabajo es establecer los elementos base que se requieren para la selección de videojuegos como recursos de información complementarios en las bibliotecas públicas; por este motivo el trabajo

se ha estructurado en tres capítulos, el primero de ellos consiste en explicar qué es un videojuego y el proceso de creación que lo rodea, el segundo capítulo se enfoca en el análisis de las metodologías que se utilizan a nivel internacional para regular este tipo de recursos, y finalmente en el capítulo tres se describe la relación entre biblioteca pública y los videojuegos, es en este capítulo donde se identifican los elementos que deben ser esenciales al momento de seleccionar los videojuegos que se incluirán en la colección de la biblioteca pública; finalmente se presentan una serie de conclusiones y recomendaciones para quien consulte este trabajo

Capítulo 1. Los videojuegos

1.1 Concepto de videojuego

Los juegos de video mejor conocidos como videojuegos por la traducción literal del inglés *videogame* presentan una diversidad de adjetivos tanto positivos como negativos que lo definen, algunos de ellos indican que son una buena herramienta para la enseñanza y la asimilación de conocimientos, referente a esto Raña (2003), comenta desde el punto de vista de la pedagogía en especial de la ludología que “el empleo de los videojuegos es una forma de entrar en contacto con el mundo de la tecnología y la cultura de la informática y de la simulación” (p. 237).

Además, el uso de este tipo de materiales puede ayudar a obtener un mejoramiento en las capacidades de asimilación de contenido al ser utilizado como reforzamiento en el aprendizaje, a partir de esto se despiertan en el usuario diversas emociones que crearán un estado de satisfacción a manera de recompensa creando una experiencia agradable, al respecto Torras y León (2013) definen que “en los videojuegos emergen emociones y no afectos, estados de ánimo o sentimientos puesto que es la expresión ante un objeto. Las emociones se conciben por tanto como una reacción específica a eventos particulares” (p. 18). Es decir, que no se crea un lazo entre jugador y juego, solo se generan acciones en respuesta a los sucesos ocurridos durante un momento en concreto, con lo que se resuelve la problemática específica o se diseña una estrategia para encontrar la solución que genere un beneficio.

Por el contrario existen posturas como la que indica Marín y García (2003) donde se comenta que “una de las principales críticas que se les hace gira entorno a sus temáticas, siendo la principal diana la violencia y la agresividad que las imágenes y contenido transmitido” (p.115). Lo anterior desde el punto de vista de la comunicación y difusión de contenido, considerando como elementos de difusión la televisión y el radio, dado que son los medios principales de difusión alrededor del mundo.

Con respecto a la bibliotecología existen dos definiciones que presentan las bases para esta temática de manera técnica. Por un lado se tiene la definición de Hernández (1998) quien lo define como “un juego que se desarrolla mediante imágenes reproducidas en una pantalla , que son controlados a distancia por los jugadores y no mediante fichas, cartas, balones, o cualquier otro de los elementos que son soporte de las demás categorías de juegos” (p.11). Por otro lado Pérez (2011) describe los elementos que componen al videojuego y lo define como “juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o <<traduce>> en algún otro aspecto” (p. 29).

Además existen otras tres definiciones, que si bien no definen a la perfección que es un videojuego, si brindan un acercamiento a partir del concepto de recurso electrónico.

Por un lado ISBD (ER) (2008) lo define como:

Los materiales controlados por ordenador, incluidos los que requieren la utilización de un periférico conectado a un ordenador (como, por ejemplo un lector de CD-ROM). Se pueden utilizar de forma interactiva o no, e incluyen dos tipos de recursos: los que consisten en datos (informáticos en forma de letras, números, gráficos, imágenes, sonido o su combinación), y los que consisten en programas (instrucciones o rutinas para realizar determinadas tareas, como el procesamiento de datos). Los dos tipos anteriores también aparecen a veces combinados en recursos electrónicos que incluyen datos y programas (por ejemplo, servicios en línea, productos multimedia interactivos) (p. 90).

Por otro lado RCAA2 (2003) indica que estos materiales:

Constan de datos información que representa números, texto, gráficos, imágenes, mapas, imágenes en movimiento, música, sonidos, etc.), programas (instrucciones, etc., que procesan datos para uso), o combinaciones de datos y programas... pueden tratar en una de dos maneras, esto depende de si se trata de acceso directo (local) o remoto (interconexión). Por acceso directo se entiende la forma como se

puede describir un portador físico. Dicho portador (por ejemplo, disco, casete, cartucho) se debe insertar en un dispositivo computarizado o en un periférico conectado a un dispositivo computarizado. Por acceso remoto se entiende que se puede manipular un portador físico. El acceso remoto se puede proveer solamente mediante un dispositivo de entrada-salida (por ejemplo, un terminal), o bien, se conecta a un sistema de computador (por ejemplo, un recurso en red), o mediante el uso de recursos almacenados en un disco duro u otro dispositivo de almacenamiento (pp. 254-255).

Actualmente RDA (2015) considera estos materiales como programa de ordenador definiéndolo como:

Contenido expresado por medio de instrucciones codificadas digitalmente concebidas para que las procese y ejecute un ordenador. Incluye los sistemas operativos, el software de aplicación, etc. (p. 342).

Basado en las definiciones anteriores se puede concretar que el videojuego es un recurso electrónico que tiene la función principal el entretener, pero es utilizado para cumplir otras funciones en áreas como la medicina, la educación, la comunicación, entre otras. Este recurso puede ser físico o digital, y requiere de un dispositivo físico (consola cacaera, consola portátil, Arcade, computadora, teléfono inteligente o Tablet) para visualizarse y un dispositivo periférico (mando, tablero, teclado, mouse, pantalla táctil, etc.) para interactuar con él; esta definición da las bases para la normalización y la inclusión en las bibliotecas públicas en lo que a clasificación se refiere de este tipo de materiales.

1.2. Historia de la industria de los videojuegos

La historia de la industria del videojuego no puede precisarse con fechas concretas, debido a que las empresas indican diversas fechas con respecto a la creación de sus juegos y consolas porque no existía un control sobre estos elementos hasta 1994, además la denominada “guerra de las consolas¹” se encontraba en la cúspide

¹ Este es el nombre que se le ha dado a la competencia por tener la mejor consola en el mercado, es decir que se busca la supremacía en el campo de las consolas de videojuego el cual se ve reflejado en mayores ventas y la preferencia del público

de su crecimiento y se publicaban nuevos videojuegos en cantidades masivas, otro punto importante es que las fuentes y grupos que recopilan esta información no son citables en su totalidad al ser blogs donde la mayoría de sus integrantes no proporcionan fuentes que sean fiables para respaldar sus argumentos; por este motivo se agrupara en décadas la información para obtener un mejor comprensión de esta.

La industria del videojuego como la conocemos era una fantasía impensable en sus inicios allá en la década de 1970, que es cuando se crean los primeros diseños de un juego de este tipo, entre estos el de mayor relevancia es el PONG, juego basado en el pin-pon de mesa, el cual es diseñado por Allan Alcorn, este juego “tuvo un notable éxito como máquina de sala de juegos en todo el mundo, y dio lugar a que los habituales juegos de estas salas como el billar, el futbolín, el Ping-Pong, o el Pinball se vieran acompañados por primera vez de una máquina de videojuegos” (Hernández,1998, p 12), es con este evento que se presentaría el “juego con el que se daría a conocer la compañía Atari creada por Nolan Bushnell y Ted Dabney que se enfocaba en las máquinas recreativas a base de monedas” (Macdonald, K. 2014, párr. 4) lo que hoy se conoce como *árcades* o *“maquinitas” en las farmacias*: es de mencionar que a la par de esta innovación surge la primera consola para jugar, aunque esta sería una computadora de uso casero con la única función de reproducir juegos, es decir la Magnavox Odyssey, la cual solo era compatible con los televisores de la marca Magnavox; a partir de estos evento comienza la edad de oro de los videojuegos.

ILUSTRACIÓN 1 MAGNAVOX. (1997). STANDARD ODYSSEY SYSTEM. [IMAGEN],



PRIMERA CONSOLA CASERA DE VIDEOJUEGOS CREADA POR LA COMPAÑÍA MAGNAVOX, AQUÍ SE MUESTRAN LOS MANUALES, ACCESORIOS Y JUEGOS QUE INCLUÍA LA CONSOLA AL MOMENTO DE SU ADQUISICIÓN. FUENTE: [HTTP://WWW.MAGNAVOX-ODYSSEY.COM/US%20ODYSSEY.HTM](http://www.magnavox-odyssey.com/us%20odyssey.htm)

A partir de este momento y durante la década de 1980 surgen diversas empresas icónicas como Nintendo y Sega, las cuales consolidan una “industria del videojuego” mediante sus consolas caseras como son el famicom (Nintendo) y el Master system (Sega); es de mencionar que se destacan estas empresas no por ser las únicas, sino porque fueron las que sobrevivieron a la crisis de 1983, donde cada compañía que deseaba participar en esta justa se encargaba de lanzar su propia consola, lo que ocasiono una baja calidad en los productos y la casi extinción de los videojuegos, con lo que culmina la edad de oro de los videojuegos.

ILUSTRACIÓN 2 SEGA. (2010). MASTER SISTEM. [IMAGEN]



CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM CREADA POR SEGA, AQUÍ SE MUESTRA LA CONSOLA CON DOS JUEGOS DE MANDOS INTERCAMBIABLES, ADEMÁS DE TRES JUEGOS QUE SE INCLÚAN CON LA CONSOLA. FUENTE: [HTTP://SEGARETRO.ORG/IMAGES/ARCHIVE/0/0F/20100818193916%21MASTERSYSTEM1.JPG](http://segaretro.org/images/archive/0/0f/20100818193916%21MASTERSYSTEM1.JPG)

A comienzos de 1985 la industria comienza a recuperarse por dos factores principales, al existir un mayor control en cuanto a calidad de los productos por parte de Nintendo mediante su denominado “sello de calidad”² y que las empresas que no sobrevivieron a la crisis se adaptaron y publicaban sus creaciones en consolas caseras o en el caso de Atari apostar por las arcades que se encontraban en farmacias y tiendas.

ILUSTRACIÓN 3 NINTENDO (S.F.). SELLO DE CALIDAD NINTENDO ORIGINAL DE COLOR DORADO. [IMAGEN],



Sello utilizado por la compañía Nintendo para certificar que un juego estaba previamente probado para su uso y estaba regulado bajo estándares de máxima calidad. Fuente: <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-DSi-XL-/Preguntas-frecuentes/-Como-puedo-identificar-accesorios-originales-o-autorizados/-Como-puedo-ident>

² Es un círculo rodeado por puntos dorados y una parte blanca con la inscripción "Original Nintendo Seal of Quality". También aparece el logotipo de Nintendo y una pequeña "TM" en la esquina inferior derecha.

Al llegar la década de 1990 se debe mencionar que ésta es “la época dorada”, debido a que la industria se consolida con grandes éxitos como *Street fighter II*, *Wolfenstein 3D*, *Alone in the Dark*, *Doom* y *FIFA*; esta época se marcó bastante porque “todo el mundo” quería publicar su juego, ya que la mayoría de las películas y deportes que tenían éxito tenían su juego; el cual fue opacado por la polémica causada por *Mortal Kombat*, que al presentar violencia excesiva volcó la mirada de asociaciones de padres de familia y el gobierno de Estados Unidos, ocasionando que se llegara a la Corte demandando que este tipo de contenidos fuera regulado como en el caso de las películas, ya que al ser accesible a todo público ocasionaría que los niños imitaran estas conductas.

El resultado de esta lucha en los juzgados fue que las compañías debían presentar anuncios advirtiendo sobre el contenido de estos juegos, y la segunda, que es la que interesa para este trabajo, es la creación de la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) la cual presenta una clasificación basada en dos factores: el rango de edad y el tipo de contenido del videojuego; más adelante se profundizará en esta clasificación y sus características.

Continuando con la década de los años 90 se da el nacimiento del competidor principal de Nintendo, el cual surge por un proyecto entre Nintendo y la empresa Sony. Consistente en la creación de una consola que utilizaría discos, pero al ver los problemas que Sega tenía con este formato, Nintendo decide cancelar dicha colaboración y continuar con sus proyectos incluyendo el N64; por otro lado Sony decide no perder el tiempo que ha invertido y retoma el proyecto dando así origen al Sony PlayStation.

ILUSTRACIÓN 4 ENGADGET. (2015), THE PLAYSTATION FAMILY TREE. [IMAGEN]



Consola creada por ENGADGET para ejemplificar como se vería la consola diseñada en conjunto entre Nintendo y Sony, considerando las características del PlayStation y el Super Nintendo Entertainment System (SNES). Fuente: <https://www.engadget.com/2015/11/06/nintendo-playstation-is-real-and-it-works/>

Entrando en el nuevo milenio aparece el competidor más tardío de esta industria la consola de la marca Microsoft, es decir el Xbox, el cual presentó el juego online más estable y mejor estructurado, que al ser el más tardío no atrajo una gran comunidad, pero logro hacerse de un nicho de jugadores que le permitió crear un renombre y colocarse como una de las principales compañías destinadas a videojuegos, sacando de la industria a Sega y su Dremcast. Con esto se define la industria actual a la cual en últimas fechas se han anexado los equipos de cómputo diseñados para esta actividad, además de la compra digital de videojuegos donde destacamos a *Steam*, compañía destinada únicamente al juego digital a precios menores a los que se tienen en las tiendas digitales de las empresas antes mencionadas.

1.3. Principales productoras de videojuegos

Para definir qué es una productora es necesario describir el proceso de creación de un videojuego, con base en el modelo tradicional expuesto por Sánchez (2012. pp. 56-61) se identifican los tres pasos principales para la creación del videojuego; el primer paso es el planteamiento de la idea, es decir qué tipo de juego va a ser, cual es el objetivo primario de este y si tendrá o no objetivos secundarios, que elementos lo conformarán, y cuál va a ser la temática que presentará, después se presenta a una empresa especializada en el tema la cual aporta capital para el desarrollo del juego, aquí se incluye la contratación de personal, el pago de licencias en cuanto a *engin*³, personajes, marcas o elementos que se encuentren bajo derechos ajenos al estudio o a la empresa especializada.

En este paso se puede conseguir capital por otras dos formas, la primera es mediante un patrocinador el cual brinda un apoyo menor al de la empresa, además de solicitar la presencia de su marca en el videojuego, la otra manera es el *crowdfunding*, este modelo lo define Gallego (2011) de la siguiente manera “El crowdfunding es una alternativa complementaria a los esquemas de financiación tradicional y utiliza plataformas de contacto en línea para establecer una relación entre los desarrolladores de contenidos y sus audiencias”(p.159) este modelo lo utiliza la empresa Kicstarter la cual mediante su portal en línea se define como “una plataforma que provee a artistas, músicos, cineastas, diseñadores y otros creadores con los recursos y el apoyo necesarios para llevar sus ideas a la realidad”(Acerca de nosotros, 2016 parr. 1); Esta es una colecta mediante la cual el público dona diversas sumas de dinero, tomando el lugar de la empresa, con la característica que se tienen metas de donación con las que al cumplirse el diseñador agrega elementos al juego y se crea una nueva meta a alcanzar, además de esta

³ Sistema diseñado para la creación de videojuegos que aglutina un conjunto de aplicaciones necesarias para su desarrollo. Su función principal es dotar al juego de un motor gráfico para el renderizado de los modelos y animaciones que forman el videojuego, aunque a menudo los motores incorporan un entorno de desarrollo formado por varias herramientas para facilitar a los desarrolladores el trabajo, como un motor de físicas o un motor de colisiones. Algunos ejemplos de motores son *Unreal Engine* (Epic Games), *iD Tech* (iD Software) o *CryEngine* (Crytek) (gamerdic, 2016, párr.1).

recompensa existe otra para el público, que a mayor donación se obtiene desde ediciones especiales, hasta la creación de un personaje basado en el donador.

Por último es la búsqueda de una o varias empresas que publiquen el juego, es decir que concedan los permisos al desarrollador para reproducir el juego en el sistema de la empresa que publica, además ésta se encargará de los gastos de publicidad, creación y soporte de un servidor online si el juego lo requiere, y la presentación en eventos de la industria.

Por lo anterior se puede decir que una productora es la empresa especializada que decide invertir capital para la creación de un videojuego, además de encargarse del gasto que se requiera para desarrollo y publicación del juego, con la intención de recuperar su inversión a partir de las ventas generadas por el juego y los complementos de éste si llega a tener.

A continuación se mencionan las principales empresas que se dedican a la producción del videojuego.

1.3.1. Nintendo

Nintendo es la pionera en la creación de entretenimiento interactivo, Nintendo Co., Ltd., con sede en Kioto (Japón), fabrica y distribuye hardware y software para sus consolas de sobremesa Wii U y Wii y para la familia de consolas portátiles Nintendo 3DS y Nintendo DS. Desde 1983, cuando lanzó la Nintendo Entertainment System (NES), Nintendo ha vendido más de 4300 millones de videojuegos y más de 692 millones de unidades de hardware en todo el mundo, incluyendo las actuales consolas Wii U, Wii, Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL, así como las consolas Game Boy, Game Boy Advance, Super NES, Nintendo 64 y Nintendo GameCube. También ha creado personajes tan conocidos como Mario, Donkey Kong, Metroid, Zelda y Pokémon (La historia de Nintendo. s.f.).

La información que aquí se muestra está tomada directamente de la página web de la empresa para presentar una descripción más clara de que es Nintendo

1.3.2. PlayStation

Mucho antes de que existiera algo semejante a un juego en CD-ROM o gráficos poligonales en 3D a precios razonables, Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) se fijó el ambicioso objetivo de crear una plataforma de juegos que tuviera una difusión amplísima, como el video, y que cambiara la industria para siempre.

El lanzamiento de la marca PlayStation fue un gran acontecimiento. En el primer fin de semana se vendieron más de 100 mil unidades. En los primeros seis meses, el número de unidades vendidas superó un millón. En abril de 1997, con casi 4 millones de consolas PlayStation en América del Norte, encontramos una nueva forma de comunicarnos con los propietarios de PlayStation. Nuestro programa interactivo de marketing PlayStation Underground, nos permite reconocer y premiar a los jugadores leales. Los miembros de PlayStation Underground pertenecen a una especie de subcultura de jugadores apasionados. Son los primeros en probar los juegos nuevos y los primeros en enterarse de las novedades, los artículos de promoción y las ofertas especiales (La historia de PlayStation. s.f.).

La información que aquí se muestra está tomada directamente de la página web de la empresa para presentar una descripción más clara de lo que es PlayStation.

1.3.3. Microsoft

La Xbox original fue revelada en la *Games Developers Conference* en marzo de 2000 por el fundador de Microsoft, Bill Gates. "Erigida sobre nuestras fortalezas como empresa de software, la Xbox va a ofrecer a los desarrolladores una plataforma poderosa y a los entusiastas de los juegos, una experiencia increíble", dijo Gates

La consola de sexta generación fue diseñada por un equipo de ingenieros de Microsoft, incluido el líder de DirectX Otto Berkes. El nombre del proyecto, "DirectX Box", pronto se convirtió en la Xbox, a pesar de que el equipo de mercadotecnia de Microsoft no estaba muy contento con la idea.

La consola de Microsoft, la Xbox, salió a la venta en EE.UU. en noviembre de 2011. El primer comprador fue Edward Glucksman de Keansburg, Nueva Jersey, que recibió la consola de sexta generación en la tienda Toys 'R' Us de Nueva York poco después de la medianoche del 15 de noviembre de las manos de Bill Gates en persona. (La historia de Xbox. 2014).

La información que aquí se muestra está tomada directamente de la página web de la empresa para presentar una descripción más clara de que es Xbox.

Como ya se mencionó, la publicación y venta de videojuegos es la parte más importante para la productora, ya que mediante ésta recupera parte del capital que invierte, pero la inversión varía de acuerdo al formato en el que se decida publicar el juego con esto en cuenta a continuación se retomara el tema de los formatos en que se puede publicar un videojuego.

1.4. Formato de publicación de videojuego

El formato en que se presenta el videojuego ha variado con el tiempo dependiendo del dispositivo al que se destina, con la finalidad de buscar explotar las ventajas que brinda y las herramientas que proporciona para su publicación, esto ha generado diversas revoluciones en cuanto a los formatos, partiendo de la idea que mientras más libertad de contenido permita mayor es la calidad del producto final, es por esto que la industria ha generado innovaciones en cuanto al almacenamiento, comenzando con el cartucho de plástico que utilizaba una batería para almacenar la información, hasta el Blue-ray de doble capa que permite almacenar varios gigabytes de información, además de la inclusión de compras digitales que faciliten la adquisición al usuario. Este efecto de la búsqueda del formato idóneo para la publicación se ha presentado paralelamente con la industria musical, cinematográfica, y en especial en la industria editorial, con lo que se ha decidido agrupar todos estos formatos en dos grupos que se tratan a continuación.

1.4.1 Formato físico

El formato físico en el videojuego aunque ha cambiado con el pasar de las generaciones de consolas se ha estancado en formatos específicos, e incluso ha innovado antes de tiempo, con lo que se han planteado las bases para la siguiente generación de consolas. Esto lo menciona Psyko83 (2014) al mencionar los formatos en los que se publica el videojuego “en forma de cartuchos de plástico que protegen una placa con chips en los que está almacenado el software, o también en disquete, tarjeta de memoria, disco compacto (como en PlayStation), discos “GOD” (en el caso de Nintendo GameCube), DVD (como en PlayStation 2, Wii, Xbox, Xbox 360), o Blu-ray (en el caso de la PlayStation 3, Xbox One, PlayStation 4 y WiiU)”(párr. 2).

ILUSTRACIÓN 5 NINTENDEROS (S. F.) GOD (IZQUIERDA) Y WII OPTICAL DISC (DERECHA). [IMAGEN],

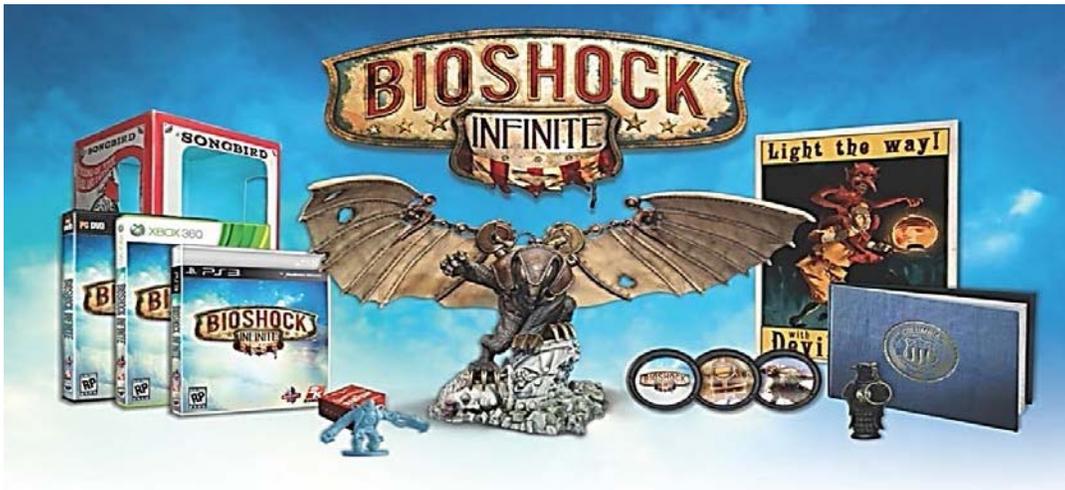


Diferencia entre discos utilizados por las consolas de Nintendo, Fuente: <http://www.nintenderos.com/2014/08/opinion-el-debate-de-los-formatos-fisico-o-digital/#vQZagkook0mEBMfj.99>

Este formato se considera un bien económico ya que obtiene un valor a partir de su adquisición, y este varía con los años dependiendo de la demanda de este producto, además existen beneficios respecto al tipo de edición que se pueden englobar en tres tipos: la edición normal o estándar, edición especial o limitada, y la edición coleccionista diseñada para fans del juego (véase ilustración 6), con base en lo anterior es la distribución de contenidos físicos relacionados con el juego, entre ellos

imágenes y libros recopilatorios de arte del juego, la música de este, figuras seriadas y no seriadas, y accesorios para el usuario como relojes de bolsillo; otro complemento son códigos para descargar contenido para el juego como trajes, armas, extensiones al mapa o contenido exclusivo.

Ilustración 6 2K Game, (2012) Bioshock Infinite Songbird Edition. [Imagen]



Ejemplo de edición especial de un videojuego, donde se incluyen figuras de los personajes, litografías, contenido descargable y un libro de arte conceptual del juego. Fuente: <http://www.edicioncoleccionista.com/bioshock-infinite-ultimate-songbird-edition-y-premium-edition/>

El problema con estos formatos es que han presentado inconvenientes como lo es el tiempo de vida el cual está condicionado por el tipo de uso que se le dé, los cambios de generación respecto a las consolas, y el tipo de software incluido en el formato, como lo es la pila que incluyen los cartuchos que utilizan las placas de las arcades (véase ilustración 7); además el costo de producir varios lotes de cada edición para su venta, y las pérdidas que pueden presentarse debido a la poca demanda del producto y los efectos del mercado informal.

Ilustración 7 URBINA, ARTEMIO. (2012), CARTUCHO DE STREET FIGHTER 3: 2ND IMPACT. [Imagen]



Placa tipo B del cartucho de Street Fighter3: 2nd impact, la cual presentaba un problema de diseño a largo plazo, debido a que al terminarse la pila (en color amarillo) se le debía cambiar para que continuara funcionando, pero durante este proceso si la placa quedaba sin carga podía “suicidarse” y dejar de funcionar en sus totalidad. FUENTE: [HTTP://WIKI.ARCADES.MX/IMAGES/3/3B/CPSIII-FRONT.PNG](http://wiki.arcades.mx/images/3/3B/CPSIII-FRONT.PNG)

1.4.2. Formato digital

El formato digital como su nombre lo indica solo está disponible mediante descarga para dispositivos diseñados para leer este tipo de formato, se caracteriza por ser adquirido mediante una tienda digital diseñada para el dispositivo, ejemplo de ello son los juegos para teléfono inteligente donde éstos son adquiridos mediante la tienda de Google Play. Además este tipo de formatos puede incluir micro transacciones para progresar en el juego, o para adquirir elementos para editar el personaje o darle variedad al juego. Como excepción a esta definición están los juegos descargados de forma ilegal, los cuales se modifican para crear una supuesta autorización por el creador del juego; además se encuentran en esta excepción aquellos juegos que fueron diseñados bajo la licencia de creative commons, y los que el mismo creador distribuye con contenido para el usuario.

De igual forma que los formatos físicos, el formato digital tiene diversas ventajas como es la reducción en costos al no necesitar una elaborada estrategia de publicación, con lo que el precio final del juego se reduce aproximadamente entre el 10 y el 50 por ciento dependiendo de la tienda en donde se distribuya el producto.

Ilustración 8 Nintenderos. (s.f), comparativo de precios formato digital y formato físico. [Ilustración]

Formato	Precio
Downloadable Content	\$19.99 Nintendo eShop
Packaged Version	\$29.99 MSRP

Comparativo de precios entre el formato digital y el formato físico, donde el formato digital es un contenido más barato al ser un complemento descargable de un juego previamente adquirido, y el formato físico es solo este complemento sin la necesidad de un juego previamente adquirido. FUENTE: [HTTP://NINTENDOLATINO.COM](http://NINTENDOLATINO.COM)

Lo anterior es argumentado por Vilallonga (2016) al mencionar que:

El precio puede no ser la única ventaja que tienen los videojuegos en descarga digital; siempre están disponibles en 'la nube' sin ocupar espacio físico en casa; se asocian a la cuenta del usuario, se descargan cuando se quiera, aunque el usuario no esté frente a su videoconsola u ordenador -cada vez en más casos- y lo más probable es que la compra se haya realizado sin ataduras de horarios comerciales (parr. 8).

En contraparte presenta algunos inconvenientes como lo es la pérdida de tiempo en el proceso de descarga y actualización del juego, además de ocupar un espacio mayor en el disco duro del sistema en comparación con el formato físico: pero el mayor inconveniente es que éste el videojuego digital no es del usuario, debido a que es una renta de la licencia y en cuanto las políticas que tiene la tienda donde

fue adquirido cambian, llega a generarse una pérdida parcial o total al ser un recurso con valor personal, es decir, no presenta un valor monetario a partir de su adquisición.

Un ejemplo destacable de esta situación es lo ocurrido en 2016 al director del foro arcades.mx y colaborador de la revista en línea atomix.vg Artemio Urbina al cual el progreso y el contenido de su cuenta de Nintendo eshop fue bloqueado al cambiar las políticas de esta empresa, bajo la excusa de que un juego que le fue regalado por una amistad había sido adquirido de forma ilegal. Al respecto este argumenta “Es evidente el control que tiene una compañía sobre los bienes digitales, cosa que de ninguna manera se limita a Nintendo, sino que incluye a Steam, Sony y Microsoft. Cualquiera de estos proveedores está en la capacidad de revocar la licencia de uso de un bien digital sin previo aviso, además de que en la mayoría de los casos ésta se encuentra atada a la renovación periódica del servicio.”(Urbina, 2016, párr. 33).

Como se ha visto a través de este capítulo el videojuego es una herramienta para el entretenimiento que ha ido evolucionando en diversas partes de sus proceso de creación y publicación para brindar una mejor experiencia de juego a sus usuarios, además ha cobrado tal relevancia a nivel mundial que se requerido de su normalización mediante una clasificación para poder ser adquirido, respecto a dicha clasificación esta se abordara en el segundo capítulo.

Referencias

- Adelantado, E., & Martí, J. (2012). *Nuevos formatos publicitarios y telefonía móvil: los mobile advergames*. *Zer: Revista De Estudios De Comunicacion*, 17(33), 31-45.
- Definición de Motor de juego* (4, Marzo 2016). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/motor-de-juego>
- Gallego A., A. F. (2011). *Crowdfunding: decisiones de implementación en las industrias creativas de países emergentes*. *Kepes*, (8), 159.
- Gorman, M., Winkler, P. W., & Amaya de Heredia, M. (2004). *Reglas de Catalogación Angloamericanas*. Bogotá, D.C. Colombia: R. Eberhard, 2004
- Hernández Arguelles, C. (1998). *Breve historia del videojuego*. Madrid: AMV Ediciones, 1998.
- Kickstarter. (s.f.) *Acerca de nosotros*. Recuperado de <https://www.kickstarter.com/about?ref=nav>
- Kristian, (21 de mayo de 2012) *El Crowdfunding, ¿La solución a todos los problemas de la Industria?* Recuperado de <http://akihabarablues.com/el-crowdfunding-y-kickstarter-%C2%BF%a-solucion-a-todos-los-problemas-de-la-industria-del-videojuego/>
- Lamkin, P. (13 de septiembre de 2014) *La historia de Xbox* [Mensaje publicado en un grupo de noticias], Recuperado de <http://prodigy.msn.com/es-mx/estilo-de-vida/other/la-historia-de-xbox/ss-BB3va5R#image=20>
- López, A., Encabo, E., & Jerez, I. (2011). *Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes»*. *Comunicar*, 18(36), 165-171. Doi: 10.3916/C36-2011-03-08

Macdonald, K, (26 de marzo de 2014), *Retro, La historia de Atari* [Mensaje publicado en un Foro]. Recuperado de <http://es.ign.com/retro/72359/feature/la-historia-de-atari>

Marín Díaz, V. (2012). Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos. Madrid: Editorial Síntesis, 2012.

Marín, V. García, M. D. (2003) *La familia e internet, ¿un juego a tres bandas?* Comunicar, 21: 123-126.

Nintendo. (s.f.) *¿Cómo puedo identificar accesorios originales o autorizados?* Recuperado de <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-DSi-XL-/Preguntas-frecuentes/-Como-puedo-identificar-accesorios-originales-o-autorizados/-Como-puedo-identificar-accesorios-originales-o-autorizados--241457.html>

Nintendo. (s.f.) *La historia de Nintendo.* Recuperado de <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>

Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego.* Barcelona: Laertes, 2012.

Psyko83. (2014). [Opinión] *El debate de los formatos: ¿físico o digital?*, [Mensaje publicado en un Foro]. Recuperado de <http://www.nintenderos.com/2014/08/opinion-el-debate-de-los-formatos-fisico-o-digital/#vQZagkook0mEBMfj.99>

Raña, J. (2003): *Los microciberjuegos y el aprendizaje de las ciencias sociales: el mundo JAVA, Relieve.* Recuperado de http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_6.htm.

RDA: recursos, descripció i accés esberrany de la traducció catalana de: RDA: resource description & access. (2016). Barcelona; Biblioteca de Catalunya.

Recuperado de <http://www.bnc.cat/esl/Hacia-RDA/RDA-Recursos-descripcion-y-acceso>

Sánchez, P. (2012). *Crowdfunding*. *Game Master*. 34, 56-61

SkywalkerLink (6 de diciembre de 2013). *El Formato Físico VS el Formato Digital*, [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de <http://nintendolatino.com/el-formato-fisico-vs-el-formato-digital/>

Sony Computer Entertainment America LLC (s.f.). *La historia de PlayStation*. Recuperado de <http://latam.playstation.com/corporativo/acerca/theplaystationstory/>

Torras Virgili, E., & León Llorente, C. (2013). *Aprender con juegos digitales: el uso educativo de los videojuegos y los juegos en línea*. Saarbrücken: Editorial Publica, 2013.

Urbina, A. (25 de enero de 2016). *Los riesgos del consumo de juegos*. [Mensaje publicado en un grupo de noticias]. Recuperado de <http://atomix.vg/2016/01/25/los-riesgos-del-consumo-de-juegos-digitales/>

Vilallonga, C. (19 de enero de 2016) *Videojuegos físicos o en formato digital: Ventajas y desventajas*, [Mensaje publicado en un foro], Recuperado de <http://www.padresdegamers.com/2016/01/19/videojuegos-fisicos-o-en-formato-digital-ventajas-y-desventajas/>

Capítulo 2. Las clasificaciones para videojuegos y su función a nivel internacional

Como se ha visto en el capítulo anterior, el videojuego es un recurso electrónico basado en sus características, pero este tipo de materiales no se puede regular con base en el tipo de recurso, ya que se caracteriza por presentar diversas temáticas que no son del todo aptas para el usuario en general, por este motivo se explicara en este capítulo que es una clasificación especializada en videojuegos y cuáles son los elementos que utilizan algunas organizaciones para regular este tipo de materiales.

2.1. Definición de clasificación de videojuego

La clasificación de videojuegos con base en la designación de la International Age Rating Coalition (IARC ⁴) se compone de tres elementos; edad, género y descriptores de contenido; estos elementos, a su vez, se han clasificado para otros medios con base en la influencia que tienen sobre el usuario que los consume, dichas clasificaciones son: a) la clasificación por contenido de violencia, b) la clasificación por género según el contenido, y c) la clasificación por edad recomendada; a partir de lo anterior se comprender mejor los elementos que componen a una clasificación regulatoria, la cual es utilizada para la distribución de estos materiales dentro de un país.

2.2. El videojuego y sus clasificaciones de acuerdo a su contenido

Con base en el punto anterior se explicara en qué consisten las clasificaciones de contenido de violencia, género según el contenido y de edad recomendada, para delimitar la función de éstas en una clasificación regulatoria.

⁴ La International Age Rating Coalition se encarga de la clasificación de juegos móviles y digitales para su distribución en tiendas digitales, asignando mediante un único cuestionario las cinco clasificaciones de mayor relevancia en el mundo (USK, PEGI, ESRB, Australian Classification Board, y Classificação Indicativa), por lo cual no se reconoce como clasificación al ser solo una institución que reasigna las clasificaciones ya existentes

2.2.1. Clasificación por contenido de violencia

La clasificación por contenido de violencia consiste en identificar el contenido violento que contenga un material el cual puede ser físico o digital, los recursos se dividen mediante colores partiendo del verde al rojo, donde verde es sin violencia y rojo es alto contenido de violencia, este tipo de clasificación se utiliza en combinación con la clasificación de edad, ya que mediante esta combinación se denomina un parámetro fiable para la administración de contenidos.

TABLA 1 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE CONTENIDOS DE TELEVISIÓN

Símbolo de color	Aplicable desde julio 2015
Infantil	Especialmente recomendado para la infancia
Tp	Todos los públicos
+7	PROTECCIÓN REFORZADA / No recomendado menores de 7
+12	PROTECCIÓN GENERAL / No recomendado menores de 12
+16	PROTECCIÓN GENERAL / No recomendado menores de 16
+18 y sonido	FUERA DE FRANJA / No recomendado menores de 18

Se describen los colores utilizados para regular los contenidos en televisión, en general solo se utilizan tres colores (verde, amarillo y rojo) para hacer más sencilla su comprensión. Fuente: [Http://www.eitb.eus/](http://www.eitb.eus/)

Esta clasificación actualmente se muestra en las transmisiones televisivas presentando una variación con respecto a las categorías anteriores, donde se utilizan solo tres categorías: verde para todo público, amarillo para adolescentes y adultos, y rojo para contenidos que únicamente son para adultos; además a la categoría se adjunta la descripción de cada una y las medidas que se deben tomar para su visualización.

Lo anterior es ampliado en los descriptores de contenido utilizados para las clasificaciones reguladas, los cuales se dividen en: uso de la violencia, uso de sustancias, uso del lenguaje, uso de temáticas sexuales, uso de la muerte y uso de

apuestas; además son modificados con base en la forma en que se aborda la temática en el material.

2.2.2. Clasificación por género del contenido

La clasificación por género se centra en el contenido que el recurso presenta, definiéndolo como la temática que presenta. Al respecto Peña (2013) comenta que la división actual del videojuego es en 15 categorías principales, basado en la temática general que presenta, y el tipo de acciones a desarrollar; las categorías son:

- Acción

Contenido que se centra en la eliminación de blancos y la generación de explosiones. Tiende a ser designado violento.

- Árcade

Se refiere a todo aquel juego sencillo con origen principalmente en las máquinas recreativas de los principios de los videojuegos, allá en los años 70, su objetivo principal es la diversión pura.

- Aventura

Se identifica por presentar un protagonista que deberá atravesar diversos niveles o zonas para cumplir su objetivo, a la vez que va recogiendo artículos que complementan la experiencia.

- Cartas

Se presentan los diversos juegos de cartas, destacando el famoso “solitario”, además de aquellos en donde diversas acciones para avanzar dentro del juego son mediante estos elementos.

- Conducción.

Como el nombre lo indica, su principal objetivo es el manejar diversos vehículos los cuales pueden ser licenciados o no, estos atraviesan diversos circuitos por el mundo y diversas condiciones según el vehículo.

- Construcción.

Consiste en el diseño de un mundo mediante un capital base, el cual a partir de la construcción de nuevas estructuras genera mayor capital para expandir este mundo

- Deportes.

Este género como su nombre indica se centra en la práctica de un deporte, pero en su mayoría con una interacción pasiva en la cual solo se controla el movimiento y las acciones del equipo o el deportista seleccionad; en un desarrollo más profundo se puede diseñar a los jugadores y sus características de estos.

- Educativos.

Son elementos destinados al aprendizaje mediante el juego, y la enseñanza de elementos de forma lúdica.

- Estrategia.

Consiste en la planificación, gestión de recursos humanos y materiales para conseguir un objetivo en concreto, puede decirse que sigue las bases del ajedrez, pero aquí se busca el dominio de una zona en concreto del mapa de juego o la aniquilación del equipo contrario

- Musical.

Se caracteriza por la utilización de diversas combinaciones de botones los cuales se combinan con música con el objetivo de obtener una sincronía perfecta entre estos dos elementos.

- Lucha o Peleas.

Se centra en el combate entre dos o más individuos utilizando técnicas de diversos estilos de lucha y ataques especiales, también se incluyen los combates en equipos.

- Plataforma.

Consiste en hacer que un personaje avance a través de variantes del terreno donde tendrá que subir, bajar o saltar por plataformas generadas por dichas variaciones.

- Puzzle

El objetivo es realizar diversos rompecabezas mediante ítems que deben ser adquiridos o creados mediante otros ítems, con el fin de avanzar en la historia.

- RPG. (Rol Playing Game)

Se desarrolla por turnos y se adopta el papel de un personaje el cual va evolucionando mediante experiencia en el desarrollo de la aventura, se van adquiriendo habilidades y se interactúa con el entorno para progresar en el juego; una variante de este género omite el combate por turnos y lo presenta en tiempo real dando dinamismo a la aventura.

- Shooter.

La temática principal es disparar a objetivos los cuales presentan un riesgo para el tirador, es de mencionar que se centra en la eliminación mediante disparos únicamente, en oposición al género de acción donde la eliminación es por cualquier medio.

La clasificación basada en el género del contenido presenta una problemática ya que los videojuegos no se pueden ubicar en un único género en específico, ya que el contenido es una combinación de dos o más géneros los cuales generan subgéneros que solo se identifican por el material y no por el tipo de contenido.

Además con las innovaciones narrativas que se van realizando se van generando géneros y subgéneros con lo cual se altera el listado anterior.

2.2.3. Clasificación por edad recomendada

La clasificación por edad es bastante conocida, se encuentra en elementos de uso cotidiano como medicamentos, juguetes, herramientas y libros; además esta clasificación aparece en medios digitales como el cine, televisión y algunos medios en internet.

Este tipo de clasificación se puede ser observado en el Reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión, en Materia de Concesiones, Permisos y Contenido de las Transmisiones de Radio y Televisión (2002), la cual se muestra en la tabla 2.

TABLA 2 MÉXICO. PODER EJECUTIVO. (S.F.) CLASIFICACIÓN DE EDAD RECOMENDADA.

Clasificación de edad recomendada	
Clasificación	Descripción
A	<p>Todo público. Cualquier horario.</p> <p>No debe contener elementos inadecuados para los niños.</p> <p>No contiene frecuentes representaciones de violencia física o psicológica, aunque puede incluir agresividad mínima.</p> <p>No muestra al cuerpo humano desnudo, ni escenas de relaciones sexuales, salvo las referencias a la sexualidad humana en un contexto afectivo o familiar, o con fines científicos o educativos.</p> <p>No presenta lenguaje soez; excepcionalmente algunas expresiones no consideradas como ofensivas, siempre que la trama del programa lo justifique.</p> <p>No hay presencia de drogas. El consumo de alcohol o tabaco es ocasional y justificado por la trama. Estos elementos no se presentan en dibujos animados o programas dirigidos al público infantil.</p>
B	<p>Para adolescentes mayores de 12 años. De las 20:00 y hasta las 05:00 horas</p> <p>Las representaciones de violencia son ocasionales y se muestran sus consecuencias.</p>

	<p>Muestra ocasionalmente el cuerpo humano desnudo, en segundo o tercer plano, de manera breve, sin presentación de genitales, ni alusiones ofensivas o soeces.</p> <p>De manera poco frecuente, pueden presentarse algunas palabras soeces o frases en doble sentido, sin intención ofensiva.</p> <p>No presenta la preparación o el consumo de drogas, aunque puede existir implícitamente en la trama. Consumo ocasional de tabaco y eventualmente de alcohol. Se muestran las consecuencias negativas de los excesos.</p>
B-15	<p>Para mayores de 15 años. De las 21:00 y hasta las 05:00 horas.</p> <p>Adecuado para adolescentes, con la guía de adultos</p> <p>Presenta violencia, siempre que contribuyan a una mejor comprensión de la trama del programa, mostrando sus consecuencias.</p> <p>Muestra en segundo o tercer plano el cuerpo humano desnudo. Hay simulación de relaciones sexuales, sin la presentación de genitales. Las alusiones humillantes o degradantes a la sexualidad están plenamente justificadas por la trama.</p> <p>Presenta con moderada frecuencia palabras soeces o algunas frases en doble sentido, sin que se constituya en una forma de agresión.</p> <p>Consumo de tabaco, alcohol y eventualmente de drogas, sin mostrar su preparación. No se hace apología de su consumo o tráfico.</p>
C	<p>Para mayores de 18 años. De las 22:00 y hasta las 05:00 horas.</p> <p>Muestra violencia, sin contener imágenes excesivamente detalladas, siempre y cuando lo justifique la trama.</p> <p>Desnudos en segundo y tercer plano, ocasionalmente en primer plano.</p> <p>Puede haber una carga erótica, con relaciones sexuales simuladas, sin presentación de genitales</p> <p>Presenta algunas palabras soeces y frases en doble sentido y consumo de tabaco, alcohol y drogas, sin mostrar su preparación. No se hace apología del consumo o tráfico de drogas.</p>
D	<p>Para mayores de 18 años. Entre las 00:00 y hasta las 05:00 horas.</p> <p>Podrá transmitir violencia, incluso si no se justifica.</p> <p>Desnudos e imágenes de relaciones sexuales y el contenido puede ser erótico, sin llegar a constituirse en material pornográfico.</p>

	<p>Presenta palabras soeces y frases en doble sentido, incluso si no se justifican en el contexto del programa.</p> <p>Consumo de tabaco, alcohol y drogas sin hacer apología de su consumo o tráfico.</p>
<p>FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.RTC.GOB.MX/</p>	

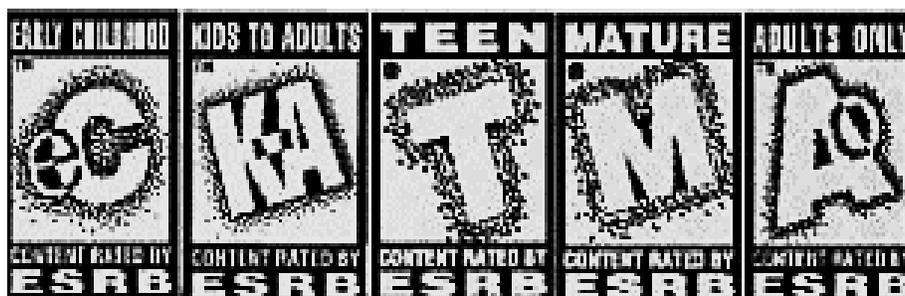
2.3. Clasificación regulada según organismos internacionales

La clasificación regulada es aquella que se encuentra normalizada por una institución, la cual es asignada o adoptada por el gobierno de un país o un conjunto de estos; las clasificaciones que actualmente se utilizan son la ESRB para América, PEGI para Europa, USK para Alemania, CERO para Japón, la National Classification Scheme en Australia, y finalmente la Classificação Indicativa para Brasil; estas tienen como estándar el colocar la clasificación en la portada y contraportada a través de unas marcas que representan el rango de edad a partir del que debe ser utilizado el material y los descriptores de contenido.

2.3.1. Entertainment Software Rating Board (ESRB)

La clasificación Entertainment Software Rating Board (ESRB) tiene el objetivo de guiar al consumidor, en especial a los padres de familia para la adquisición de juegos y aplicaciones, se encarga de regular al continente americano y a aquellos países que no están ligados con otra clasificación. Se funda en 1994 por la Interactiva Digital Software Association (ahora Entertainment Software Association.) debido a los niveles de violencia presentados en títulos como Mortal Kombat, además de las exigencias de padres de familia al gobierno de Estados Unidos. Consistía de 5 categorías y 17 descriptores para la regulación de los materiales.

ILUSTRACIÓN 9 ESRB (S. F.), CATEGORÍAS 1994-1999. [IMAGEN]



LAS CATEGORÍAS ORIGINALES DE LA ESRB DONDE APARECE LA CATEGORÍA K-A (DE NIÑOS A ADULTOS) QUE SERÍA SUSTITUIDA POR LA CLASIFICACIÓN E (PARA TODO PÚBLICO). FUENTE: [HTTP://WWW.ESRB.COM](http://www.esrb.com)

Para 1997 se comienzan a generar noticias sobre el contenido de videojuegos en páginas web, en 1999 obtiene su certificado de privacidad de contenido online, por lo que a partir de este punto se comienzan a realizar cambios para facilitar el conocimiento de la clasificación por parte del público en general, al modificar la clasificación kids to Adults (K-A) por Everyone (E), con esto las clasificaciones quedan como ahora se conocen.

A continuación se muestra el proceso que utiliza la ESRB para asignar la clasificación, esto con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.1.1. Asignación de la clasificación

El proceso de asignación de las categorías consiste de tres elementos:

- **Categorías de Clasificación:**

Sugiere la edad apropiada, esta se representa a través de iniciales en inglés de la categoría asignada, estas categorías se representan de la siguiente manera:

TABLA 3 ESRB, (S.F.) CATEGORÍAS DE LA ESRB.

Símbolo	Descripción
	NIÑOS PEQUEÑOS El contenido está dirigido a niños pequeños
	TODOS El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.
	TODOS +10 El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.
	ADOLESCENTES El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte
	MADURO El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.
	ADULTOS ÚNICAMENTE El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.
	CLASIFICACIÓN PENDIENTE Aún no se ha asignado una clasificación final de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés). Aparece solo en material de publicidad, de comercialización y promocional en relación con un videojuego "en caja" que se espera que lleve una clasificación de la ESRB y debe reemplazarse por la clasificación del juego una vez que haya sido asignada.

NOTA: las asignaciones de las categorías de clasificación también se pueden basar en el requisito de edad mínima de los juegos o las aplicaciones.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE [HTTP://WWW.ESRB.COM](http://www.esrb.com)

- **Descriptores de contenido**

Se indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación

Son un total de 30 descriptores los cuales no representan la totalidad del contenido y la terminología “moderado” representa que contiene baja intensidad del contenido que modifica

TABLA 4 ESRB, (S.F.) DESCRIPTORES DE CONTENIDO DE LA ESRB.

Decriptor	Descripción
Referencia al alcohol	Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas
Animación de sangre:	Representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
Sangre:	Representaciones de sangre.
Derramamiento de sangre	Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
Violencia de caricatura:	Acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
Travesuras cómicas	Representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
Humor vulgar:	Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
Referencia a drogas:	Referencia o imágenes de drogas.
Violencia de fantasía	Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.

Violencia intensa:	Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
Lenguaje:	Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
Letra de canciones:	Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
Humor para adultos:	Representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
Desnudez:	Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez
Desnudez parcial	Representaciones breves o moderadas de desnudez.
Apuestas reales:	El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
Contenido sexual:	Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
Temas sexuales:	Alusiones al sexo o a la sexualidad.
Violencia sexual:	Representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
Apuestas simuladas	El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
Lenguaje fuerte:	Uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
Letra de canciones fuerte:	Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
Contenido sexual fuerte:	Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
Temas insinuantes:	Referencias o materiales provocativos moderados.
Referencia al tabaco:	Referencia o imágenes de productos de tabaco.
Uso de alcohol:	Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.

Uso de drogas:	Consumo o uso de drogas.
Uso de tabaco:	Consumo o uso de productos de tabaco.
Violencia:	Escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
Referencias violentas:	Alusiones a actos violentos.
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.ESRB.COM	

- **Elementos interactivos:**

Informan sobre los aspectos interactivos de un producto incluyendo la capacidad de los usuarios para interactuar, compartir ubicación, los usuarios con otros, su información personal puede ser compartida con terceras partes, si en la aplicación las compras de bienes digitales se completan, o si se proporciona acceso a internet sin restricciones.

TABLA 5 ESRB, (S.F.) ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA ESRB.

Elemento	Descripción
Información compartida.	Indica que la información personal brindada por el usuario (por ejemplo, dirección de correo electrónico, número de teléfono, información de tarjeta de crédito, etc.) se comparte con terceros.
Ubicación compartida	Incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.
Interacción de usuarios.	Indica una posible exposición a contenido sin filtro y sin censura generado por usuarios, que incluye comunicaciones y medios compartidos de usuario a usuario a través de medios y redes sociales.
Compras digitales.	Permite la compra de productos digitales directamente desde la aplicación (por ejemplo, compras de contenido adicional del juego, niveles, música que pueda descargarse, etc.).
Internet sin límites	El producto brinda acceso a Internet.
Las interacciones	Este aviso advierte a quienes van jugar un juego en línea acerca de la posible exposición a charlas (texto, audio, video) u otros tipos de

por Internet no están clasificadas por la ESRB.	contenido creados por otros jugadores (por ej., mapas, pieles) que no han sido tomados en cuenta por la ESRB al asignar una clasificación a ese juego.
Las descargas de música no están clasificadas por la ESRB.	Este aviso advierte que las canciones descargadas como complementos de juegos basados en música no se han clasificado y su contenido no ha sido tomado en cuenta por la ESRB al asignar una clasificación a ese juego.
NOTA: Los avisos "Información compartida", "Ubicación compartida", "Interacción de usuarios", "Compra digital" e "Internet sin límites" se asignan a juegos y aplicaciones proporcionados de forma digital, mientras que los avisos En línea y Música se aplican solo a videojuegos de venta en caja que permiten jugar en línea.	
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.ESRB.COM	

2.3.1.2. Metodología para la asignación

La clasificación de la ESRB con base en lo que menciona en su página en línea es utilizada en aplicaciones y juegos de video, estos pueden encontrarse empaquetados en caja o adquiridos por descarga directa para sistemas de juego, PC o dispositivo móvil, la metodología que se utiliza se basa en el dispositivo específico al cual está destinado el material

Sin importar la presentación del material este se clasifica por un proceso extenso, el cual es necesario para su distribución, y es desarrollado por evaluadores de la ESRB los cuales analizan el contenido de cada juego antes de su lanzamiento público. En estos casos el editor debe proporcionar dos muestras del contenido final del material, estas muestras son:

- Completar el cuestionario online de la ESRB el cual consiste en detallar el contenido del juego, lo que se traduce esencialmente a cualquier cosa que pueda tener en cuenta en la calificación del juego. Esto incluye no sólo el

contenido en sí (violencia, contenido sexual, lenguaje, sustancias controladas, juegos de azar, etc.) también se incluyen otros factores pertinentes, tales como contexto, los sistemas de recompensa y el nivel de control del jugador.

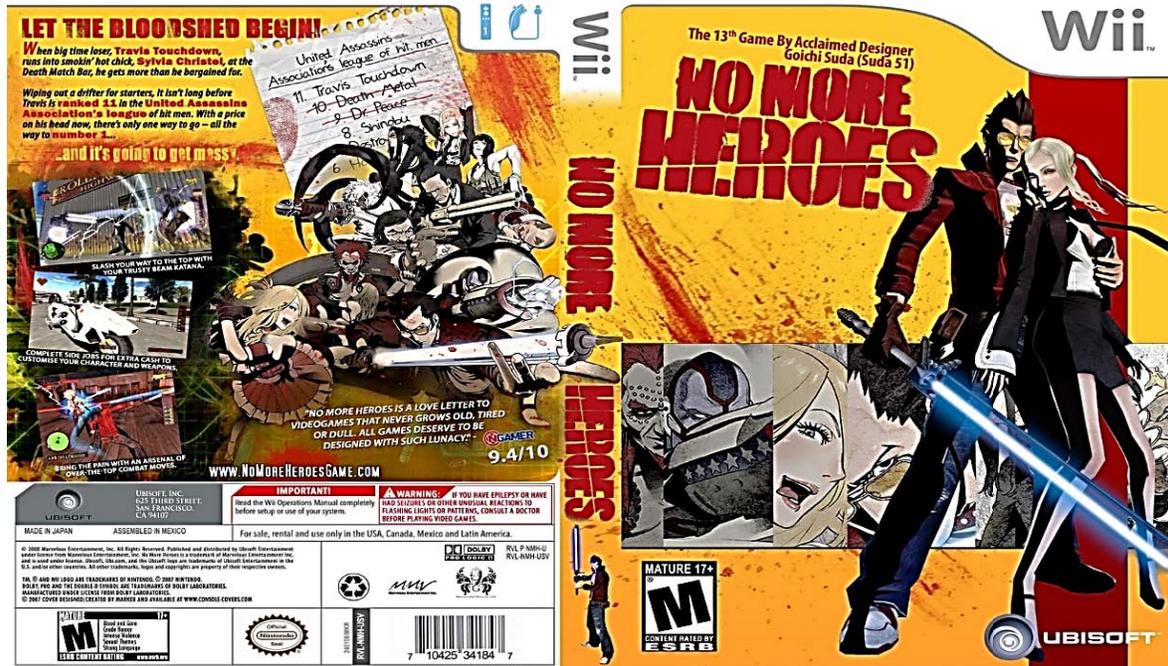
- Un DVD que captura todo el contenido pertinente, incluyendo la jugabilidad típica, misiones y escenas de corte, junto con los casos más extremos de contenido a través de todas las categorías pertinentes, además del contenido que se encuentra bloqueado, pero que existirá en el código del juego pero no es reproducible, y se debe presentar la apariencia final que tendrá el disco, es decir, los grabados o imágenes que tendrá el disco: además el producto final también debe ser mostrado.

Una vez que es verificado que se describan todos los contenidos pertinentes en el cuestionario, y que a su vez esto se ve reflejado en el DVD presentado, el DVD es revisado por un grupo de al menos tres calificadores entrenados que deliberan colectivamente sobre qué calificación debe ser asignada. Una vez que los calificadores alcanzan un consenso sobre la categoría de calificación adecuada y descriptores de contenido, es aquí cuando el personal de la ESRB revisa las recomendaciones de los calificadores y puede llevar a cabo una revisión de igualdad, para mantener la coherencia en la asignación de calificaciones. Finalmente se realiza un resumen de puntuación donde se proporciona información detallada acerca de los factores clave que contribuyeron a la asignación de las calificaciones, incluyendo ejemplos específicos de contenido del juego o atributos. La calificación final es entregada al editor, el cual puede aceptarla como definitiva o revisar el contenido del juego y volver a enviarlo a la ESRB, para una nueva revisión del material.

Cuando un juego es liberado o poco tiempo después de eso, la ESRB revisa el envase (interior y exterior) para asegurarse de que la calificación se muestra con precisión y de acuerdo con los estándares de la ESRB; además el personal también revisa una variedad de juegos después de haber sido puestos en libertad, incluyendo juegos que generan dudas de los consumidores a la ESRB y los que

reciben una amplia exposición de los consumidores, esto con el fin de verificar que la revisión proporcionada por la ESRB era exacta y completa.

ILUSTRACIÓN 10 NÚÑEZ, E. (2011) EJEMPLO DE PORTADA Y CONTRAPORTADA SEGÚN LA ESRB. [IMAGEN]



Se muestra en la imagen la versión final de una portada y contra portada de acuerdo a las normas que presenta la ESRB para la distribución de videojuegos. Fuente: <http://http://gamesreeducacion.blogspot.mx/>

En el caso de los juegos digitales los cuales pueden ser mediante descarga o accesibles sólo en línea (como el navegador web o juegos basados en PC, por ejemplo) se clasifican mediante un proceso corto, es de mencionar que juegos móviles y aplicaciones se les suelen asignar clasificaciones de la ESRB a través de un proceso similar el cual es realizado por la IARC.

Los editores de estos materiales entregan digitalmente una serie de preguntas de opción múltiple que se utilizan para identificar el contenido (como se menciona en el proceso para videojuegos en formato físico). El cuestionario también hace preguntas relacionadas con los componentes interactivos de un juego, tales como la habilitación de las interacciones del usuario o el reparto de la ubicación física de un usuario o información personal, si se permite la compra de bienes digitales, y/o

si se proporciona acceso a Internet sin restricciones. Las respuestas a estas preguntas determinan automáticamente la categoría de la calificación, además los descriptores de contenido y elementos interactivos, son emitidos inmediatamente después de completar el cuestionario y al ser una evaluación online no se generan recomendaciones sobre el contenido.

Debido a la vasta producción de los juegos distribuidos por este medio y en aplicaciones destinadas a esto, se trabaja con los desarrolladores para identificar problemas de clasificación en dispositivos móviles siempre que sea posible; Para verificar que la clasificación sea la correcta, si se da el caso que está sea incorrecta o se requiera modificar, se notificará al respecto o inclusive se retirará de la tienda durante el tiempo que en el que se realiza la revisión del material.

2.3.2. Pan-European Game Information (PEGI)

La clasificación establecida por la Pan-European Game Information (PEGI) se diseña para guiar a los padres con el fin de ayudar en la adquisición de videojuegos.

Este sistema se estrena en 2003 y comienza a sustituir e incorporar las clasificaciones nacionales que existían hasta ese momento, son un total de 30 países los que se regulan mediante este sistema los cuales son: Austria, Dinamarca, Hungría, Letonia, Noruega, Eslovenia, Bélgica, Estonia, Islandia, Lituania, Polonia, España, Bulgaria, Finlandia, Irlanda, Luxemburgo, Portugal, Suecia, Chipre, Francia, Israel, Malta, Rumanía, Suiza, República Checa, Grecia, Italia, Países Bajos, República Eslovaca y Reino Unido.

A continuación se muestra el proceso que utiliza PEGI para asignar la clasificación, esto con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.2.1. Asignación de la clasificación

La clasificación se basa en dos factores los cuales son:

- **Marcas (rango de edad)**

Representa el nivel de edad respecto al contenido que se presenta y los términos de protección de los menores, sin tomar en cuenta el nivel de dificultad que presente el juego

TABLA 6 PEGI (S.F.), MARCAS DE LA CLASIFICACIÓN PEGI.

Marcas (Rango de edad)	Descripción
	<p>PEGI 3</p> <p>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.</p>
	<p>PEGI 7</p> <p>Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.</p>
	<p>PEGI 12</p> <p>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.</p>
	<p>PEGI 16</p> <p>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</p>

	capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.
	PEGI 18 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
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.PEGI.INFO/ES/INDEX/	

- **Descriptores**

Muestran el contenido por el cual el videojuego obtiene una categoría de edad, estos descriptores son generales sin dar una descripción específica respecto al contenido.

TABLA 7 PEGI (S.F.), DESCRIPTORES DE PEGI.

Descriptor	Descripción
	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: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.PEGI.INFO/ES/INDEX/	

También es utilizada una etiqueta designada como “PEGI OK”, la cual se designa a aquellos pequeños juegos que se encuentran dentro de una página de internet. Con la condición de que dicho juego esté libre de cualquier contenido potencialmente inapropiado, en caso de tenerlo se debe clasificar bajo una de las categorías antes nombradas de la clasificación PEGI (3, 7, 12 o 18)

ILUSTRACIÓN 11. PEGI, (s.f.) PEGI OK. [IMAGEN]



Logo de PEGI OK para videojuegos dentro de páginas de Internet que no contienen contenido inapropiado Fuente: <http://www.pegi.info/es/index/>

2.3.2.2. Metodología para la asignación

La metodología utilizada por PEGI con base en lo que menciona en su página en línea consiste en la combinación de dos elementos que son: la declaración de contenidos y la revisión de los juegos con lo cual se asignan la clasificación y los descriptores. En primer lugar, el editor de un juego responde un formulario online considerando que este conoce en su totalidad el contenido del material, después el cuestionario es enviado al administrador del sistema donde se revisa para identificar los aspectos de mayor impacto para la designación de la clasificación, esta labor resulta más eficiente y fiable que si los administradores trataran de jugar

todo el juego (suponiendo que esto fuera posible) como la única base para la clasificación.

El Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM) revisa los juegos de los niveles 3 y 7 y el Video Standards Council (VSC) revisa los juegos de los niveles 12, 16 y 18, estos son los administradores del sistema PEGI. Como instituto de gran prestigio y renombre, el NICAM cuenta con muchos años de experiencia en la valoración de material audiovisual y ha prestado su asesoramiento durante el desarrollo del sistema PEGI.

2.3.3. Entertainment Software Self-Regulation Bodyse (USK)

La Entertainment Software Self-Regulation Bodyse es la encargada de regular al territorio de Alemania, se funda en 1994 por el Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH en el año de 1994; esta clasificación se considera la más estricta en cuanto a sus normativas para la regulación de videojuegos.

Es miembro fundador de la IARC junto con la ESRB con lo cual se considera una de las clasificaciones de mayor renombre a nivel mundial.

A continuación se muestra el proceso que utiliza la USK para asignar la clasificación, con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.3.1. Asignación de la clasificación

La clasificación que se utiliza consiste en el rango de edad apropiado con el contenido del juego, además de la información proporcionada mediante el IARC

TABLA 8 USK (S.F.), MARCAS DE LA CLASIFICACIÓN USK.

Clasificación	Descripción
	<p>Aprobado sin restricción de edad según el Art. 14 de la German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)</p> <p>Juegos sin restricción de edad son los juegos que se dirigen directamente a los niños y jóvenes así como a un grupo comprador</p>

	<p>adulto. Estos incluyen juegos familiares como juegos de habilidad y tablero, y juegos de cartas, deportes, juegos de plataforma, así como todos los juegos para jóvenes y adultos que no presenten riesgo de ningún tipo para los niños (por ejemplo, simulaciones, gestión, aventuras clásicas y algunos juegos de rol, que los niños más pequeños no son aún capaces de jugar).</p>
	<p>Aprobado para niños de 6 y en adelante, con base a el Art. 14 de la German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)</p> <p>Estos juegos implican sobre todo juegos familiares que pueden ser más emocionante y competitivo (por ejemplo, a través de la velocidad del juego y tareas más complejas), tales como juegos de conducción, simulaciones, Jump 'n Runs y juegos de rol</p>
	<p>Aprobado para niños de 12 años en adelante, con base a el Art. 14 de la German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG)</p> <p>Estos juegos cuentan con más de una ventaja competitiva. Se establecen escenarios de juego dentro de un contexto de cuento de hadas histórico, futuro o mítico, permitiendo a los jugadores a distanciarse suficientemente de eventos. Esta categorización incluye juegos Arcade, juegos de estrategia y juegos de rol así como algunos shooter</p>
	<p>Aprobado para niños de 16 en adelante, con base a el Art. 14 de la German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG).</p> <p>Juegos para niños de 16 años en adelante, pueden incluir actos de violencia. Esto significa que también es natural que los adultos formarmen parte del grupo que compra estos materiales. Estos juegos cuentan frecuentemente con combate armado, una historia de marco y las misiones militares. Los géneros en esta categorización también incluyen aventuras de acción, juegos de estrategia militar y shooter</p>



No aprobado para los jóvenes menores de 18 años con base a el Art. 14 de la German Children and Young Persons Protection Act(JuSchG) Estos juegos casi siempre involucran conceptos violentos y con frecuencia generan un ambiente oscuro y amenazador. Esto las hace adecuadas para adultos solamente. Los géneros en esta categorización incluyen tiradores en primera-persona, aventuras de acción y juegos de mundo abierto. El fondo de la historia respectiva tiene su base en elementos tales como conflictos bélicos o brutales peleas entre bandas rivales.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE [HTTP://WWW.USK.DE/EN/THE-USK/MEMBERS/](http://www.usk.de/en/the-usk/members/)

2.3.3.2. Metodología para la asignación

Como parte de su metodología la USK con base en lo que menciona en su página en línea utiliza comités de clasificación. los cuales se apoyan en personal para probar el material durante su revisión, este no puede sugerir ninguna clasificación o recomendar información al respecto; se utiliza a los probadores debido a que más de 3.000 procedimientos se llevan a cabo cada año y 1.000 nuevos juegos son liberados en el mismo periodo. Para esta tarea se requiere una preparación precisa con el fin de permitir a los comités de clasificación estar en condiciones de emitir las clasificaciones de edad correspondientes. El USK enseña a sus probadores la forma correcta de mostrar un videojuego. Esto requiere habilidades especiales, un conocimiento preciso de la cultura mundial del videojuego, del desarrollo de la tecnología digital, la producción de juegos y de protección de la infancia, con esto en cuenta los probadores están entre los mejores expertos calificados de esta rama en Alemania. Operan de manera similar a los peritos en la corte y se mantienen a disposición del Comité hasta el momento en que los miembros son capaces de llegar a una decisión justificada. Se capacitan con la información y las habilidades que necesitan para cumplir con esta tarea exigente durante un período de prueba en el USK antes de ser nombrado por el Consejo Asesor.

El proceso comienza por el control de la funcionalidad técnica del juego, la integridad de la forma de presentación y toda la documentación. Los probadores

reciben la versión final del juego varios días antes del examen real además de la información adicional proporcionada por el editor, se prueba la totalidad del juego, salvo los elementos extras y se prepara una presentación general del juego de acuerdo con las directrices de la USK; la evaluación completa del juego debe tener en cuenta todos los detalles relativos a las cuestiones de protección infantil, además se realiza un informe escrito de forma neutra con antelación, esto para tener plenamente en cuenta la tecnología y el contenido del juego.

Después la responsabilidad del procedimiento de clasificación pasa al Comité de Clasificación donde el probador presenta el juego, esta presentación proporciona a los expertos en protección infantil una base para abordar el juego, el comité se compone de cuatro expertos en protección infantil y un representante de la Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States (OLJB); se han designado un total de 50 expertos en protección infantil en los 16 estados federales, estos expertos tienen experiencia con el trabajo y con los problemas que afectan a niños y jóvenes, además de que comparten un interés común por los videojuegos y la protección infantil; los expertos pueden ser maestros, periodistas, científicos sociales o trabajar para los servicios sociales de los niños. Su interés principal son los medios de comunicación interactivos y no pueden estar empleados en cualquiera de las ramas de hardware o software, con esto en cuenta es de aclarar que la industria de los videojuegos no proporciona expertos en el área de la protección infantil; además en calidad de gestor principal para la clasificación de edad de los juegos de ordenador, el Federal State of North Rhine-Westphalia ha designado a dos representantes permanentes de las Supreme Youth Protection Authorities of the Federal States. Uno de estos representantes toma parte en este procedimiento de evaluación para cada clasificación, y tiene el poder de aceptar esta clasificación o invocar su derecho de veto.

Los expertos en protección infantil se apoyan en manuales y materiales adicionales para sus discusiones. En última instancia tienen que clasificar el juego en uno de los cinco grupos de edad designados en el German Children and Young Persons Protection Act (JuSchG) y justificar su decisión en un informe. Una clasificación de

edad se rechaza si se cree que un juego no cumple los criterios para su colocación en el índice de los medios, o se considera no apto para personas jóvenes por el Department for Media Harmful to Young Persons (BPjM).

Lo que identifica a esta metodología es que se juega el cien por ciento cada videojuego presentando este enfoque como único en todo el mundo, además los integrantes del comité asignado tienen la oportunidad de experimentar el juego de primera mano en cualquier momento.

El paso final es informar el resultado del proceso de clasificación a la USK que a su vez notifica al solicitante, si este acepta el resultado se asigna uno de los símbolos de clasificación antes mencionados.

2.3.4. Computer Entertainment Rating Organization (CERO)

El Computer Entertainment Rating Organization se encarga de regular al territorio de Japón, comienza a funcionar el 1 de octubre de 2002 bajo código ético CERO.

A continuación se muestra el proceso que utiliza CERO para asignar la clasificación, con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.4.1. Asignación de la clasificación

Este sistema funciona a través de cuatro elementos los cuales son:

- **Medio de cobertura:**

Consiste en el listado de la cobertura que presenta la Cero en cuanto a plataformas, este listado cubre desde equipos de cómputo, hasta videojuegos para uso doméstico (incluyendo a los teléfonos phone-type games)

TABLA 9 CERO, (S.F.) MEDIO DE COBERTURA.

SEGA Corporation	Dreamcast
Sony Computer Entertainment Inc.	PlayStation PlayStation 2 PlayStation Portable (incl. PSPgo) PlayStation 3 PlayStation Vita
Nintendo Co., Ltd.	NINTENDO64 GAMECUBE GAMEBOY GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS (incl. DSLite, DSi, DSiLL, 3DS) Wii
BANDAI Co., Ltd.	WonderSwan
Microsoft Japan Co., Ltd.	Xbox Xbox 360
Personal computer manufacturers	Personal computers (Compliant OS: Windows, Mac)
Cellphone manufacturers	Cellphones, Smart phones (Compliant OS: Android, iPhone, Windows Phone, etc.)

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE [HTTP//WWW.CERO.GR.JP/](http://www.cero.gr.jp/)

- **Expresiones que presenta el ítem:**

Las expresiones que el contenido presenta tienen un límite en cuanto a intensidad, el contenido que supera dicho límite se denomina “expresión prohibida”, si el ítem contiene una gran cantidad de estas expresiones no obtendrá una clasificación de acuerdo al código de ética de la CERO.

TABLA 10 CERO, (S.F.) EXPRESIÓN DEL ÍTEM.

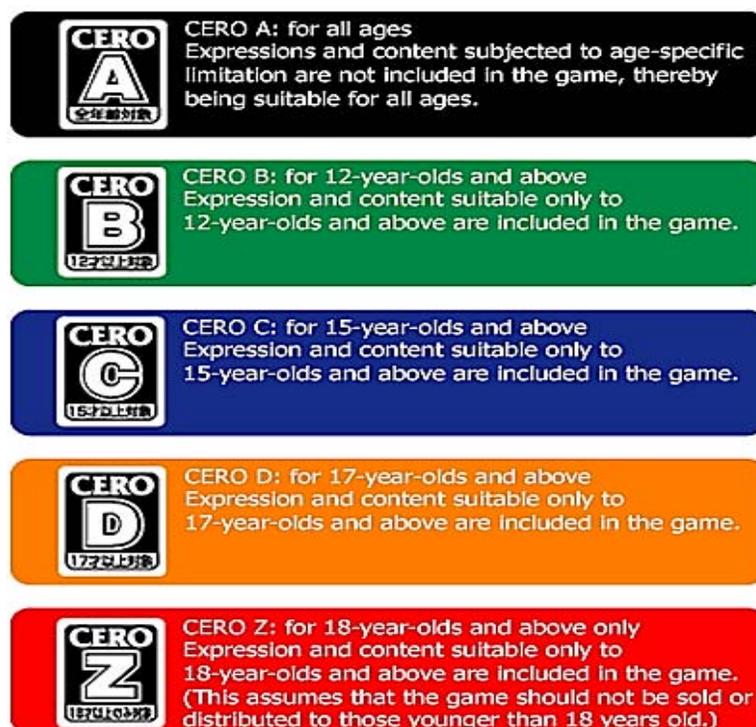
<p>-- Sex-related expression type --</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kiss • Embrace • Underwear exposure • Sexual intercourse • Nudity • Sex-evoking expression • Adultery • Defecation • Sex entertainment industry • Swimwear/costume 	<p>-- Violence expression type --</p> <ul style="list-style-type: none"> • Description of animated blood • Description of mutilation/body-cutting • Description of corpse • Killing/wounding • Horror • Description of versus beat 'em-up game/fighting
<p>-- Antisocial act expression type --</p> <ul style="list-style-type: none"> • Description of crime • Controlled substance such as narcotics • Abuse • Illegal drinking/smoking • Illegal gambling • Incest, sexual crime, etc. • Providing/soliciting prostitution • Suicide/self-injury • Human trafficking, etc. 	<p>-- Language- and ideology-related expression type--</p> <ul style="list-style-type: none"> • Improper expressions related to language and ideology

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE [HTTP//WWW.CERO.GR.JP/](http://www.cero.gr.jp/)

- **Clasificación por edad**

La marca está colocada en la parte frontal del contenedor del producto y se compone de dos elementos, la letra indicativa de la clasificación de lado izquierdo y finalmente el color correspondiente a esta clasificación.

ILUSTRACIÓN 12 CERO, (S.F) ELEMENTOS DE LA CLASIFICACIÓN. [IMAGEN]



CLASIFICACIONES CORRESPONDIENTES A CERO SEPARADAS EN CINCO CATEGORÍAS QUE SE ORGANIZAN EN ORDEN ALFABÉTICO A PARTIR DE LA “A” SIENDO LA QUE ES PERMITIDA PARA TODO PÚBLICO Y DESTINANDO LA LETRA “Z” PARA AQUELLOS VIDEOJUEGOS QUE SOLO SON APTOS PARA ADULTOS. FUENTE: [HTTP://WWW.CERO.GR.JP/E/RATING.HTML](http://www.cero.gr.jp/e/rating.html)

- **Iconos de contenido:**

Así como la clasificación está colocada en la parte frontal los iconos de contenido se presentan en la parte posterior del contenedor, estos agrupan en nueve categorías el contenido que presenta el juego, se coloca uno o más dependiendo del contenido que presente el material.

Tabla 11 CERO, (s.f) icono de contenido.

Love	Sexual content	Violence	Horror	Drinking/ Smoking	Gambling	Crime	Controlled substances (drugs)	Language and others

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE [HTTP://WWW.CERO.GR.JP/E/RATING.HTML](http://www.cero.gr.jp/e/rating.html)

2.3.4.2. Metodología para la asignación

El método de clasificación utilizado por CERO con base en lo que menciona en su página en línea consta de cinco pasos:

1. Se recibe una solicitud por parte del editor para revisar la ética del videojuego.
2. Se revisan las expresiones, los elementos calificativos, el contenido y otra serie de elementos del juego.
3. Se asigna una de las clasificaciones con base en los resultados obtenidos de la revisión en el paso anterior.
4. CERO notifica al editor acerca del resultado, y si el editor lo solicita se realiza una revisión de la clasificación
5. El editor de juegos indica una marca de clasificación por edades en el producto final.

Los evaluadores se componen de hombres y mujeres en distintas ocupaciones, de edades comprendidas entre los veinte y hasta los sesenta años, estos son reclutados ampliamente por parte del público y han sido formados previamente por CERO. Los evaluadores han sido registrados por CERO y han ejecutado un acuerdo de no divulgación.

2.3.5. National Classification Scheme (Australia)

Es creada en cooperación del Gobierno de Australia y los estados y territorios gubernamentales. Entra en función el 1 de enero de 1996 por recomendación de la Australian Law Reform Commission, con el objetivo de establecer un marco legislativo para que el estado libre, los estados y los territorios tomen un enfoque nacional para esta clasificación.

A continuación se muestra el proceso que utiliza la National Classification Scheme para asignar la clasificación, con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.5.1. Asignación de la clasificación

La clasificación consiste en seis categorías definidas y una para materiales no clasificados o con problemas para clasificar, además de una para los materiales rechazados. Las clasificaciones definidas se dividen en tres grupos los cuales son:

- Categorías aptas para todo público sin restricciones legales

Esta categoría como su nombre lo dice es para todo público y en esta se incluyen las categorías G, PG y M su contenido es moderado y se recomienda la compañía de un adulto para guiar sobre el contenido del videojuego.

- Categorías restringidas con restricciones legales
- Categorías restringidas solo para Adultos

TABLA 12 AUSTRALIAN GOVERNMENT, (S.F) NATIONAL CLASSIFICATION SCHEME.

Categorías	Descripcion
	<p>El contenido ha sido evaluado y aprobado para películas sin clasificar la publicidad y juegos de computadora.</p> <p>Cualquier publicidad de juegos y películas sin clasificar debe mostrar el mensaje de la CTC en los carteles, trailers, en internet y cualquier otro tipo de publicidad.</p> <p>Una vez que se clasifica el contenido, la clasificación de la marca debe reemplazar el marcaje del CTC en todo material de publicidad.</p>
	<p>El contenido es muy suave en impacto.</p> <p>La clasificación G es adecuada para todo el mundo, los productos pueden contener elementos clasificables como lenguaje y temas que son muy leves en el impacto.</p> <p>Sin embargo, algunas películas clasificadas G o juegos de ordenador pueden tener contenido que no es de interés para los niños.</p>
	<p>El contenido es suave en impacto.</p> <p>El impacto de la página (dirección Parental) clasifica las películas y juegos de computadora que debe ser leve, pero pueden tener contenido que los niños encuentran confuso o molesto y requerir la dirección de los padres</p>

	<p>y tutores. Puede, por ejemplo, contener elementos clasificables como lenguaje y temas que son suaves en el impacto.</p> <p>No se recomienda para ver o jugar por personas menores de 15 años sin la guía de los padres o tutores.</p>
	<p>El contenido es moderado en impacto.</p> <p>Películas y juegos con clasificación M (Mature), el contenido de impacto es moderado y se recomienda para adolescentes mayores de 15 años y más.</p> <p>Los niños menores de 15 años legalmente pueden acceder a este material porque es una categoría Consultiva. Sin embargo, la clasificación M de películas y juegos de computadora puede incluir elementos como violencia y desnudez de impacto moderado que no son recomendables para niños menores de 15 años.</p> <p>Los padres y tutores necesitan más información sobre la película o el contenido específico del juego de computadora, antes de decidir si el material es adecuado para su hijo.</p>
	<p>El contenido es fuerte en impacto.</p> <p>MA 15+ clasifica material con contenido fuerte y está legalmente restringido a personas de 15 años y más. Puede contener elementos como escenas de sexo y consumo de drogas que son fuertes en impacto.</p> <p>A las personas se les pedirá que muestren prueba de su edad antes de contratar o comprar una película MA 15+ o juego de computadora. El personal de cine también puede solicitar que la persona demuestre su edad antes de permitirles ver una película de 15+ MA. Niños menores de 15 años legalmente no pueden ver, comprar o alquilar material de MA 15+ a menos que estén en compañía de un padre o adulto tutor. Niños menores de 15 años que van al cine a ver una película de 15+ MA deben ser acompañados por un padre o tutor adulto para la duración de la película. El padre o tutor adulto también debe comprar el boleto de la película para el niño.</p> <p>El tutor debe ser un adulto y ejercer control parental sobre la persona menor de 15 años de edad. El tutor debe ser de 18 años o más.</p>

	<p>El contenido es alto en impacto R 18+ está restringido a los adultos. Dicho material puede contener elementos como escenas de sexo y consumo de drogas que tienen un alto impacto. Algún material clasificado R18 + puede ser ofensivo para los sectores de la comunidad adulta. Una persona puede pedir prueba de su edad antes de comprar, contratar o ver películas de R18 + y juegos de computadora en tiendas o cine.</p>
	<p>X 18 + películas solo para adultos. Esta clasificación es una categoría especial y legalmente restringida que contiene sexo explícito. Es decir, material que demuestra cópula sexual real y otra actividad sexual entre adultos que consienten. Las películas X 18 + sólo están disponibles para venta o alquiler de personas adultas</p>
<p>FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.CLASSIFICATION.GOV.AU/ABOUT/PAGES/NATIONAL-CLASSIFICATION-SCHEME.ASPX</p>	

2.3.5.2. Metodología para la asignación

La metodología de la National Classification Scheme con base en lo que menciona en su portal en línea, indica que para iniciar el proceso es necesario estar registrado como usuario dentro de la clasificación para solicitar el proceso, enseguida se investiga el estado del material dentro de la base de datos, específicamente si este es una versión modificada de un juego ya existente, o si se encuentra exento de clasificación; el paso siguiente es realizar el pago correspondiente al proceso de clasificación, este varia en base a los materiales complementarios que se envíen con el juego con el fin de tener una mejor revisión del contenido; enseguida debe enviarse una copia del juego final, el cuestionario resuelto y firmado de solicitud de clasificación, el recibo de pago por el proceso, y la descripción detallada por escrito del juego; además si tiene un contenido en línea se debe llenar otro formulario describiendo dicho elemento, o en un análisis mayor, se requiere un video con contenidos polémicos y jugabilidad atípica con una duración de entre 30 a 40 minutos. El proceso de revisión y asignación tiene una duración de 20 días hábiles después del inicio del trámite, este puede variar a 5 días si se ha pagado la cuota

para acelerar el proceso; durante este periodo se podrá revisar el estado del proceso y será notificado al solicitante cuando haya terminado y publicado al día siguiente; si no se está de acuerdo con la decisión se puede solicitar una revisión por parte de la Classification Review Board que es un organismo independiente.

2.3.6. Classificação Indicativa (Brasil)

Esta clasificación es instaurada en 2006 bajo la designación de la Secretaria de Justicia de Brasil con la finalidad de regular los juegos de video y materiales relacionados con los libros de RPG.

A continuación se muestra el proceso que utiliza la Classificação Indicativa para asignar la clasificación, esto con base en lo descrito en su página oficial y los materiales ahí proporcionados.

2.3.6.1. Asignación de la clasificación

La asignación se realiza mediante la guía de clasificación de contenido, la cual en su edición de 2012 presenta tres divisiones : la primera parte corresponde a los criterios utilizados por Classificação para la delimitación del rango de edad y los descriptores de contenido que debe presentar el material; la segunda parte corresponde a las especificaciones que debe respetar el distribuidor para la publicación y el marketing en medios de comunicación; por último la tercera parte comprende las preguntas frecuentes con respecto a la guía.

- **Indicadores o marcas**

Los indicadores son creados con tres criterios: violencia, sexo y drogas. Estos elementos varían con base en elementos agravantes y atenuantes que generan los rangos de edad identificados por las marcas L, 10,12, 14,16, y 18 las cuales se complementan con colores para enfatizar dicha marca.

TABLA 13 MINISTÉRIO DA JUSTIÇA GOVERNO FEDERAL. (S.F.) CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.

Marca	Descripción
	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos predominantemente positivos y que no promuevan elementos referentes a las calificaciones de edades superiores a 10.</p> <p>Violencia: fantasy violence, display of arms with no violence, deaths with no violence, y bones and skeletons with no violence.</p> <p>Sexo: non-erotic nudity.</p> <p>Drogas: moderate or insinuated use of legal drugs.</p>
	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos predominantemente positivos y que no promuevan elementos referentes a las calificaciones de edades superiores a 12.</p> <p>Violencia: display of arms with violence, fear / tension, distress, bones and skeletons with signs of violent acts, criminal acts without violence, y derogatory language.</p> <p>Sexo: educational contents about sex.</p> <p>Drogas: oral description of the use of legal drugs, discussion on the issue “drug trafficking”, y medicinal use of illegal drugs.</p>
	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos predominantemente positivos y que no promuevan elementos referentes a las calificaciones de edades superiores a 14.</p> <p>Violencia: violent act, body injury, description of violence, victim’s grief, natural or accidental death with violence, violent act against animals, exposure to danger, showing people in embarrassing or degrading situations. Verbal aggression, obscenity, bullying, corpses, sexual harassment, overvaluation of physical beauty, y overvaluation of consumption,</p> <p>Sexo: veiled nudity, sexual innuendo, sexual fondling, masturbation, foul language, sex content language, sex simulation, y sexual appeal.</p> <p>Drogas: use of legal drugs, inducing the use of legal drugs, irregular use of medication, y mention to illegal drugs.</p>

<p style="text-align: center; font-size: 24pt; font-weight: bold; background-color: #f4a460; padding: 10px; border-radius: 5px;">14</p>	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos predominantemente positivos y que no promuevan elementos referentes a las calificaciones de edades superiores a 16.</p> <p>Violencia: intentional death, y stigma/prejudice</p> <p>Sexo: nudity, erotization, vulgarity, sexual intercourse, y prostitution.</p> <p>Drogas: insinuation of the use of illegal drugs, verbal descriptions of the use of illegal drugs. Y discussion on the "decriminalization of illegal drugs"</p>
<p style="text-align: center; font-size: 24pt; font-weight: bold; background-color: #e31a1c; padding: 10px; border-radius: 5px;">16</p>	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos predominantemente positivos y que no promuevan elementos referentes a las calificaciones de edades superiores a 18.</p> <p>Violencia: rape, sexual exploitation, sexual coercion, torture, mutilation, suicide, gratuitous violence / banalization of violence, abortion, death penalty, y eutanasia.</p> <p>Sexo: intense sexual intercourse.</p> <p>Drogas: production of trafficking of any illegal drug, use of illegal drugs, y inducing the use of illegal drugs</p>
<p style="text-align: center; font-size: 24pt; font-weight: bold; background-color: #333; color: white; padding: 10px; border-radius: 5px;">18</p>	<p>Esta clasificación se aplica a las obras que contienen elementos posiblemente no positivos y que promuevan elementos solo aptos para</p> <p>Violencia: violence of high impact, glamorization and/ou incitement to violence, glamorization and/ou incitement to violence, hate crimes, y pedophilia</p> <p>Sexo: explicit sex, y complex / strong impact sex intercourses.</p> <p>Drogas: inciting the use of illegal drugs</p>
<p>FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.JUSTICA.GOV.BR/SEUS-DIREITOS/CLASSIFICACAO</p>	

- **Elementos atenuantes y agravantes**

Lo elementos atenuantes y agravantes ayudan a que la clasificación sea lo más precisa posible, al permitir que ciertas temáticas sean aceptadas en una clasificación por la relevancia que esta tiene dentro del material.

TABLA 14 MINISTÉRIO DA JUSTIÇA GOVERNO FEDERAL. (S.F) CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA - ELEMENTOS ATENUANTES Y AGRAVANTES.

Elementos atenuantes y agravantes	
Atenuantes	Agravantes
Scene composition Relevance Frequency Sports, historical, artistic, cultural or scientific context Ironic or comic/ludicrous context Fantasy context Insinuations/simulations/attempts Motivation Counterpoint Positive contents	Scene composition Relevance Frequency Interaction Valorization of negative content Motivation Unsuitable content with children or adolescents Context
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.JUSTICA.GOV.BR/SEUS-DIREITOS/CLASSIFICACAO	

- **Descritores de contenido**

Los descriptores que se utilizan para complementar la clasificación son doce los cuales se refieren al contenido del material, estos se utilizan en la etiqueta completa de la clasificación la cual se coloca en la contraportada del material y consta de tres descriptores y la marca referente a la clasificación.

TABLA 15 MINISTÉRIO DA JUSTIÇA GOVERNO FEDERAL. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA – DESCRIPTORES.

Descriptor
Violência (Violence)
Violência Extrema (Extreme Violence)
Conteúdo Sexual (Sexual Content)
Nudez (Nudity);
Sexo (Sex)
Sexo Explícito (Explicit Sex)
Drogas (Drugs)
Drogas Lícitas (Legal Drugs)
Drogas Ilícitas (Illegal Drugs)
Linguagem Imprópria (Inappropriate Language)

Atos Criminosos (Criminal Acts)

Conteúdo Impactante (Impacting Content)

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.JUSTICA.GOV.BR/SEUS-DIREITOS/CLASSIFICACAO

2.3.6.2. Metodología para la asignación

La metodología de la Classificação indicativa con base en lo que menciona en su página en línea y las guías que esta proporciona, clasifica únicamente medios físicos la cual se solicita mediante correo electrónico anexando la ficha técnica del juego, y una copia del videojuego final o video del juego donde pueda verse el contenido relevante para la clasificación, alternativamente esto puede entregarse directamente en el Ministerio de Justicia de Brasil. Este proceso dura 30 días naturales y es publicada la resolución en la Gaceta oficial, y no se debe pagar ninguna tarifa por el proceso de clasificación.

Como se ha visto durante este capítulo las clasificaciones por categorías son la herramienta principal para regular la producción de videojuegos alrededor del mundo, principalmente la ESRB, PEGI y USK, esta última debido a la fiabilidad de su metodología para asignar una clasificación, además se ha identificado que se utilizan en general dos elementos base para la asignación de la una categoría dentro de la clasificación, estos elementos son las marcas o categorías (dependiendo la clasificación) y los descriptores de contenidos; respecto a las marcas se puede decir que la utilización del color para enfatizar una clasificación predomina en estas con la función de asimilar el color con el tipo de temáticas que aborda el material; además las marcas deben explicar de forma simple el significado de la clasificación, pero sin ser confusas para el usuario como en el caso de la National Classification Scheme, que se requiere leer información adicional para comprender a que se refieren estas; respecto a los descriptores de contenido las temáticas que se tratan son violencia, contenido sexual y uso de sustancias, donde destaca la clasificación de la ESRB por presentar descriptores concretos que

permiten explicar el contenido del material sin resultar ambiguo o confuso por estar ligado a una sola categoría.

Finalmente y a manera introducción al capítulo siguiente, la clarificación de estos materiales deben de ser lo más fiel al contenido y las temáticas presentadas para su adecuada selección por parte del usuario final; con esto en cuenta, se puede realizar el análisis de las temáticas de estos materiales y su similitud con otros medios, con la función de apoyar a la comprensión del trasfondo que plantean estos recursos.

Referencias

Código de autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia: nuevos criterios orientadores de la clasificación por edades (2015) Recuperado de <http://www.eitb.eus/multimedia/corporativo/documentos/sistema-clasificacion-contenidos-television-telebistako-edukien-sailkapen-sistema.pdf>

Computer Entertainment Rating Organization. (s.f.) CERO Code of Ethics Recuperado de: <http://www.cero.gr.jp/e/regulation.pdf>

Computer Entertainment Rating Organization. (s.f.) What is the “Age-appropriateness Rating Sistem? Recuperado de <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html>

Commonwealth of Australia. (s.f.) Australian Classification. Recuperado de <http://www.classification.gov.au/About/Pages/Who-We-Are.aspx>

----- (s.f.) Classification categories explained Recuperado de: <http://www.classification.gov.au/Guidelines/Pages/Guidelines.aspx>

Diario oficial (2002) Reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión, en Materia de Concesiones, Recuperado de http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5352323&fecha=14/07/2014&print=tr

Entertainment Software Rating Board. (s.f.) Clasificaciones de juegos de la ESRB Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/index_sp.aspx

----- (s.f.) ESRB Celebrates 20 Years: Our History from 1994 – 2014. Recuperado de http://www.esrb.org/about/20YrAnniv_20years.aspx

----- (s.f.) Cómo elegir los videojuegos adecuados para su familia. Recuperado de https://esrbstorage.blob.core.windows.net/esrbcontent/about/news/downloads/ESRB_Spanish_brochure-Web.pdf

----- (s.f.) ESRB Ratings Process. Recuperado de:
http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.aspx

Entertainment Software Self-Regulation Bodyse. (s.f.) How age rating symbols are developed at the USK. Recuperado de
<http://www.usk.de/en/classification/classification-procedure/>

----- (s.f.) The five ratings and what they mean Recuperado de
<http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/>

----- (s.f.) Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Recuperado de
<http://www.usk.de/en/the-usk/about-us/>

----- (s.f.) USK genres Recuperado de <http://www.usk.de/en/classification/genres/>

Ministério da Justiça GOVERNO FEDERAL. (S.f.) Classificação Indicativa. Recuperado de <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>

Núñez, Eric (28 de octubre de 2011). Efectos de los videojuegos y su clasificación. [Mensaje publicado en un blog] Recuperado de
<http://gamesrededucacion.blogspot.mx/2011/10/efectos-de-los-videojuegos-y-su.html>

Pan-European Game Information. (s.f.) Información sobre PEGI: ¿Cuál es el significado de las marcas?. Recuperado de
<http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

----- (s.f.) Información sobre PEGI: ¿Qué entendemos por clasificación? Recuperado de <http://www.pegi.info/es/index/id/86>

Peña, A. (28 de febrero de 2013). Los nuevos géneros de los videojuegos [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de <http://es.ign.com/xbox-360/64195/feature/los-nuevos-generos-de-los-videojuegos>

Capítulo 3: Guía para la selección de videojuegos en bibliotecas públicas

Como se ha visto en el capítulo uno los videojuegos han cobrado relevancia mediante sus presentaciones portátiles, domésticas o las ya conocidas “maquinitas”, además de innovar con nuevos formatos de mayor capacidad que permiten una construcción argumentada dando pie a la utilización de más de una temática de juego, también se ha visto en el segundo capítulo que debido a esta diversidad de temáticas existen clasificaciones reguladas a nivel internacional con la finalidad de que su compra y adquisición aporte seguridad con respecto a los contenidos. Sobre todo para el caso de la inclusión de videojuegos en las bibliotecas públicas como recursos de información que coadyuven a la asistencia y puedan fomentar la lectura.

3.1. La Biblioteca pública

La biblioteca pública es una institución que se caracteriza por evolucionar en conjunto con sus usuarios, es decir que ambas partes se complementan para formar una biblioteca pública de calidad y usuarios preparados en la búsqueda de información, por otro lado, si esta relación no sucede los usuarios tendrán problemas para acceder a la información que requieren y la institución tendrá problemas para realizar su misión.

Esta evolución es ejemplificada por Sánchez (2015) donde comenta que:

Las bibliotecas están aprovechando sus conocimientos no solamente como facilitadoras e intermediarias de la información sino también a partir de su vasta experiencia en la organización y recuperación de información, es decir van más allá de los catálogos electrónicos, por lo que tradicionalmente la biblioteca ofrece sus servicios y acceso a sus colecciones, ya que ahora están diseñando iniciativas de más largo alcance y recuperaciones integrales y globales, que se plantean como objetivo re-diseñar e implementar, a largo plazo, un nuevo entorno bibliográfico para las bibliotecas en donde estas serán parte de la gran red de internet, es decir, las bibliotecas salen de lo local para migrar a lo global (p.107).

Por lo anterior se puede decir que la biblioteca pública se fortalece a partir de las nuevas tecnologías, ya que esta institución tiene la facilidad de implementar nuevos materiales para facilitar el acceso por parte de sus usuarios a información de mejor calidad.

3.1.1. Concepto

La biblioteca pública es una institución social que permite el libre acceso a todo individuo que lo requiera, es definida por la UNESCO como “un centro de información que facilita a los usuarios todo tipo de datos y conocimientos” (1994, párr. 5); es decir, se encarga de brindarle al usuario información que le sea de utilidad acerca de la temática de su interés, y así éste pueda resolver sus necesidades de información; además la biblioteca pública tiene la obligación de preparár a sus usuarios con respecto a las metodologías de búsqueda de información.

3.1.2. Antecedentes

La biblioteca pública tiene sus orígenes en las bibliotecas particulares que concedían el acceso a personas ajenas a su comunidad como los eruditos, estudiantes o personas del gobierno para que ayudaran en su formación o solucionaran sus dudas.

Se puede ubicar su origen en el siglo XIX debido a la suma de hechos que caracterizó a dicho siglo, entre ellos está la difusión de la información a partir de la Revolución Industrial, el surgimiento del término de biblioteca pública en Gran Bretaña con lo que esta institución sirve a todas las clases sociales sin distinción, y el crecimiento de las bibliotecas públicas en México llegando a un total de 60 y la creación de la Biblioteca Nacional de México; pero es a partir de los hechos suscitados con el fin de la Segunda Guerra Mundial que se a crea la Organización de las Naciones Unidas, la cual publica la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en donde se proclama el derecho fundamental a la información, Por otro

lado, en México José Vasconcelos proclama sus “política bibliotecaria” y se crea el programa nacional de bibliotecas públicas.

3.1.3 Objetivo de la biblioteca pública

Este tipo de biblioteca se caracteriza por tener como objetivo el mejoramiento de la comunidad a partir de la difusión de la información mediante actividades de carácter educativo y cultural; esta institución se rige con base en doce puntos que la misma UNESCO (1994) menciona, estos presentan los fundamentos para la creación de servicios y actividades para apoyar a sus usuarios a desarrollar sus habilidades.

TABLA 16 UNESCO. (1994), MANIFIESTO DE LA UNESCO EN FAVOR DE LAS BIBLIOTECAS PÚBLICAS.

1	Crear y consolidar el hábito de la lectura en los niños desde los primeros años;
2	Prestar apoyo a la autoeducación y la educación formal de todos los niveles;
3	Brindar posibilidades para un desarrollo personal creativo;
4	Estimular la imaginación y creatividad de niños y jóvenes;
5	Sensibilizar respecto del patrimonio cultural, el aprecio de las artes y las innovaciones y logros científicos;
6	Facilitar el acceso a la expresión cultural de todas las artes del espectáculo;
7	Fomentar el diálogo intercultural y favorecer la diversidad cultural;
8	Prestar apoyo a la tradición oral;
9	Garantizar a todos los ciudadanos el acceso a la información comunitaria;
10	Prestar servicios adecuados de información a empresas, asociaciones y agrupaciones;
11	Contribuir al mejoramiento de la capacidad de información y de las nociones básicas de informática;
12	Prestar apoyo a las actividades y programas de alfabetización destinadas a todos los grupos de edad, participar en ellas y, de ser necesario, iniciarlas.

FUENTE:	ELABORACIÓN	PROPIA	CON	INFORMACIÓN	DE
HTTP://WWW.UNESCO.ORG/WEBWORLD/LIBRARIES/MANIFESTOS/LIBRAMAN_ES.HTML					

Como se puede observar la biblioteca pública es una institución que difunde la información que contiene a través servicios y actividades que apoyan a los usuarios para la creación de conocimiento, además de preservar la información ya existente para futuras generaciones.

Es importante mencionar que se retomará la promoción de la lectura en los niños en los primeros años, y la estimulación de la creatividad en niños y jóvenes; debido a que estos coinciden con el propósito de la introducción de videojuegos en la biblioteca pública.

3.1.4. Las Bibliotecas públicas y los videojuegos

Las bibliotecas públicas y los videojuegos se caracterizan por pertenecen al campo del entretenimiento y tienen como principal objetivo generar un aprendizaje que puede ser útil o no para sus usuarios, es también importante mencionar que a partir de que los videojuegos se conciben como un medio social es que nace la inquietud de aprovecharlos en bibliotecas públicas; con esto en cuenta, se ha buscado la manera de relacionar los videojuegos con la biblioteca pública, ejemplo de esto es lo que comenta Navarrete (2013) acerca de las medidas que han tomado algunas bibliotecas públicas de Estados Unidos

Los videojuegos son parte de un elaborado intento de engañar a adolescentes en una biblioteca, con la esperanza de que, antes de irse, ellos podrían realmente abrir un libro, o incluso, se atreven a soñar, tras echar un vistazo. Los juegos tienen que ser adecuados a la edad, y algunos incluso ser educativos (*parr. 7*).

Lo anterior presenta un primer paso para acercar usuarios a la lectura, partiendo de un principio utilizado por los supermercados que colocan dulces, botanas y revistas para que el comprador sea atraído por estos durante el lapso que tenga que esperar para ser atendido, en base a este principio el usuario al esperar su turno para usar el área de videojuegos buscara en que entretenerse y al tener un libro cerca lo hojeara para aminorar la espera.

Por otro lado Naulin y Seguel (2010) realizaron una encuesta a usuarios y trabajadores de bibliotecas en Chile sobre la incursión de los videojuegos en estas instituciones; realizando con base en los resultados una guía de elementos a considerar para introducir los videojuegos como un material de acercamiento a nuevos usuarios. A partir de esto ellos comentan que:

La invitación a incorporar videojuegos, generando las condiciones necesarias para el desenvolvimiento del video jugador, requiere de un tratamiento especial a la luz de declaraciones dispares expresadas por quienes fueron encuestados. Tal tratamiento, debe estar focalizado a reconocer los múltiples aportes que comportan los videojuegos en relación a la lectura, el ocio, la construcción y democratización del espacio bibliotecario o la atracción de nuevos usuarios, entre otros (pp. 50-51).

Analizando lo antes citado se identifica que se debe tener un control sobre las temáticas de los videojuegos para ser incluidos dentro de una biblioteca, donde estas temáticas proporcionen un beneficio para el lector y promuevan una actitud positiva en los usuarios; es aquí donde se deberá realizar un análisis para la selección y adquisición de otros materiales como los videojuegos, a este proceso se le denomina desarrollo de colecciones, el cual se centrará en la etapa de la selección con la finalidad de proporcionar una guía para la inclusión en bibliotecas públicas.

3.2. El Desarrollo de Colecciones

El Desarrollo de Colecciones es definido por Evans (2000) como “el proceso que permite identificar las fortalezas y debilidades de la colección de materiales de una biblioteca con base en las necesidades de los usuarios y los recursos de la comunidad, y el intento de corregir las debilidades que se detecten” (p. 15). Esta definición dice que es un proceso mediante el cual se identifican las características de la comunidad objetivo de la biblioteca o de un grupo en específico de dicha comunidad, con lo cual se genera un ajuste en las colecciones o se plantean las bases para la creación de un nuevo servicio; como resultado se obtienen políticas que se utilizan en los procesos de adquisición, selección y descarte; como resultado de estos procesos se logra el mejoramiento del acervo.

Esta definición es actualizada por Johnson (2009) en donde comenta que:

Originalmente es definido como las actividades implicadas en el desarrollo de una colección bibliográfica en respuesta a las prioridades institucionales y las necesidades e intereses del usuario - es decir, la selección de materiales para la construcción de una

colección. El desarrollo de colecciones era utilizado para englobar varias actividades relacionadas con el manejo de la colecciones, incluyendo la selección, determinación y coordinación de políticas, evaluación de necesidades, estudios de utilización de la colección, análisis de colecciones, manejo del presupuesto, comunidad, el alcance y enlace de usuarios, y la planificación para el intercambio de recursos. Ahora el término es estándar, alternativamente utilizado con o en combinación con gestión de colecciones (p. 371).

Con base en esta definición se identifica que este proceso no solo consiste en la gestión de los materiales, sino que conlleva una serie de etapas que son: selección, procesos técnicos, adquisición, evaluación, y descarte.

A partir de las definiciones anteriores del estudio de la comunidad surge el proceso de selección que es la base de la adquisición y la creación de una nueva colección, en este caso una colección de apoyo que consiste en videojuegos.

3.2.1. El proceso de selección

El proceso de selección es definido por Johnson (2009) como el “proceso de decidir que materiales se debe agregar a una colección de la biblioteca” (p. 387); este proceso es definido a partir de las políticas generadas como resultado del desarrollo de colecciones; dichas políticas tiene la función de delimitar el tipo de materiales (libros, revistas, mapas, videos, videojuegos) que se agregarán a la colección con la finalidad de proporcionar un beneficio para la comunidad.

Pero la selección de videojuegos requiere una delimitación más detallada a la utilizada comúnmente en bibliotecas públicas, debido a que no todos los videojuegos son adecuados para incluirse en estas bibliotecas.

3.3 La selección de videojuegos en bibliotecas públicas en función de sus clasificaciones a nivel internacional

Antes de definir los elementos que se requieren para la selección de videojuegos hay que explicar el papel que desempeñan las clasificaciones de videojuegos en el proceso de selección, ya que sin este elemento, el proceso de selección será

ambiguo y los videojuegos no tendrían utilidad en la institución, además de no ser adecuados para los usuarios.

3.3.1 Utilidad de las clasificaciones de videojuegos en el proceso de selección

Como se identificó en el capítulo anterior las clasificaciones para videojuegos son una herramienta que se utiliza para regular su contenido, con la única intención de guiar a los consumidores para comprar estos productos con respecto al rango de edad al que está recomendado; el problema con esta afirmación es que no sería viable este tipo de control dentro de una biblioteca pública, ya que se podría suscitar que los usuarios solicitaran los juegos de lanzamiento para probarlos en la institución aunque éstos no tengan nada que ver con las temáticas que se manejan, con lo cual se ignorarían los principios antes mencionados por la UNESCO, es por este motivo que para efectos de este trabajo solo se utilizarán las categorías que se refieren a una edad entre los 3 y los 12 años o su equivalente, según lo indique la clasificación correspondiente; al presentar temáticas aceptables para todos los públicos con contenidos nulos de agresión y la presencia de actividades que fomenten el razonamiento en los usuarios; se menciona hasta los 12 debido a que en algunos países es considerada la adolescencia a partir de los 13 años, con lo que se ingresarían temáticas que no tendrían relación con la biblioteca pública o irían en contra de las políticas de la biblioteca, además de fomentar actitudes negativas. Es de mencionar que estas solo presentan un control básico con respecto al control de recursos de información; es por esto que deben reforzarse dichas clasificaciones mediante un proceso para seleccionar los materiales dentro de las bibliotecas públicas, donde la selección se hará con base en las capacidades y habilidades que se generan mediante los videojuegos, sin dejar de lado que estos recursos ya tienen un primer filtro que son las clasificaciones para videojuegos.

3.3.2. La selección de videojuegos para bibliotecas públicas

El objetivo primordial de este apartado es el de aportar elementos esenciales para la selección de videojuegos y su inclusión en bibliotecas públicas, por lo cual siempre deben considerarse las políticas de selección de materiales de dicha

institución; por consiguiente no debe realizarse una introducción total de los videojuegos a la biblioteca pública debido a que puede ocasionar que el acervo principal (libro, revistas y periódicos) sea relegado a un segundo plano, además que con este movimiento se adquieran más videojuegos de los necesarios y no sean utilizados, por otro lado estos podrían llegar a ser insuficientes con respecto a los usuarios que los soliciten.

El personal destinado a la selección debe tener un conocimiento básico del tema definiendo básico el poder diferenciar entre Nintendo (la compañía) y el SNES (Súper Nintendo Entertainment System -consola), pero mientras mejor preparado se encuentre será de mayor utilidad para la adquisición de los videojuegos, además para realizar la selección se puede apoyar en publicaciones especializadas en videojuegos, por ejemplo Atomix, Level Up, MeriStation, IGM; estas publicaciones aportan información referente a las dinámicas que utiliza el juego, las temáticas en las que se enfoca, y da una breve reseña de la trama de este material; es importante mencionar que a partir de las clasificaciones se generen se ira nutriendo el catálogo de videojuegos, creando así una bibliografía de estos materiales que ayude a otras instituciones con su labor bibliotecológica.

Las instalaciones destinadas para el uso de estos materiales deben ser en función al número y el tipo de dispositivos que se utilizarán, ya que no todos requieren el mismo espacio para utilizarlos, además que debe contar con la adecuada ventilación y estar bien iluminado para no ocasionar problemas de salud.

Es importante mencionar que los juegos seleccionados deben encontrarse en buen estado, es decir que funcionen correctamente y que no presenten daños que puedan fomentar un mal funcionamiento, es importante que sean adquiridos mediante un distribuidor certificado; además los juegos digitales se deberán adquirir a nombre de la biblioteca y no con la cuenta de alguno de los miembros del personal excepto que esto sea mediante una donación, en caso contrario el videojuego será eliminado del dispositivo.

Es necesario identificar que tan fácil es conseguir el recurso debido a que algunos pueden ser muy antiguos o de colección, además, analizar los recursos económicos que se pueden destinar a la adquisición de estos materiales.

Con respecto a las donaciones, éstas seguirán los mismos principios de la adquisición, y este debe ser probado con anterioridad por el donante frente al personal de la biblioteca, con la intención de ver el buen funcionamiento del videojuego y tener las primeras impresiones del material.

Es necesario dar mantenimiento adecuado a los recursos físicos como en el caso de los cartuchos o los discos, para mantenerlos en buen estado con respecto al tipo de uso que se les dé; en el caso de los recursos digitales es necesario tener al día las actualizaciones y mantener en buen estado el dispositivo que se utiliza para visualizarlos.

3.3.2.1. Guía para la selección de videojuegos en bibliotecas públicas

El proceso de selección de videojuegos consta de tres pasos:

1) la propuesta de videojuegos

Consiste en la propuesta de nuevos videojuegos que serán agregados a la colección, esta propuesta está basada en la selección de la temática y la clasificación de videojuegos, las propuestas deben ser funcionales con los acervos de la biblioteca pública.

- Selección de la temática

Consiste en seleccionar si se trabajará con un área temática general como la designada por clasificación (Dewey o LC); o se abordara un tema en concreto, por ejemplo literatura infantil; esto con el fin de conocer el tema que deberán tratar los videojuegos que se seleccionarán para su inclusión en la biblioteca, es de mencionar que estos materiales deben tener relación con el acervo para brindar un mejor apoyo; esta selección es la que nos guiará con respecto a la función que desempeñaran los videojuegos.

Los temas que se recomiendan para iniciar esta colección son los derivados de la literatura, en concreto la literatura infantil y fantástica, debido a que estos géneros son aptos para todo público, con lo cual los niños pueden interactuar con el material sin la necesidad de una explicación detallada.

- Clasificación

Como se ha mencionado la clasificación en videojuegos es un elemento regulatorio que se designa por parte de las instituciones internacionales, estas clasificaciones dividen en categorías los videojuegos, con lo cual se puede seleccionar un videojuego con respecto a un rango específico de edad y descriptores de contenido; en este rubro se seleccionarán los materiales que presenten contenido que sea adecuado para todo público debido a que la biblioteca es una institución a la que acude una comunidad de usuarios de diversas edades, por lo cual no pueden incluirse materiales que traten o fomenten actitudes ni hábitos relacionados con la violencia apegada a la realidad, el uso de drogas, la utilización de un lenguaje soez y la representación de actividades delictivas o sexuales; es por esto que se utilizarán solo las categorías que abarcan desde los 3 a los 12 años, debido a que se presentan temáticas leves que no requieren ser explicadas por un adulto, además de brindar un ambiente familiar; se limita hasta los 12 años debido a que las categorías superiores a los 13 años fomentan actitudes que se indican como inadecuadas para su utilización en bibliotecas públicas.

TABLA 17 CLASIFICACIONES PARA VIDEOJUEGOS.

	Clasificaciones internacionales para videojuegos						
Rango de edad	ESRB	PEGI	USK	CERO	Classificação Indicativa	National Classification Scheme	Características
Niños pequeños							Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos a niños pequeños a partir de 3 años.

<p>Todo público</p>		 www.pegi.info  www.pegi.info	 				<p>Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos a todo público, se caracterizan por tener una cantidad ligera de violencia la cual puede ser de caricatura o de fantasía</p>
<p>10 años</p>		 www.pegi.info			 		<p>Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos al público a partir de 10 años. se caracterizan por tener un poco más de violencia la cual puede ser de caricatura o de fantasía, y puede tratar temas muy poco provocativos</p>
<p>13 años</p>		 www.pegi.info				 	<p>Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos al público mayor de 13 años se caracterizan por tener una cantidad moderada de violencia, temas insinuantes humor grosero, sangre en mínimas cantidades y simulación de apuestas</p>
<p>17 años</p>							<p>Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos al público</p>

							mayor de 17 años se caracterizan por tener una cantidad intensa de violencia, lenguaje fuerte, escenas sexuales y derrames de sangre
18 años						 	Los juegos ubicados en esta categoría están dirigidos al público mayor de 18 años se caracterizan por presentar violencia intensa, contenido sexual explícito. Y apuestas con moneda real
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA CON INFORMACIÓN DE HTTP://WWW.USK.DE/EN/CLASSIFICATION/AGE-RATING-SYMBOLS/ , HTTP://WWW.PEGI.INFO/ES/INDEX/ID/96/ , HTTP://WWW.USK.DE/EN/CLASSIFICATION/AGE-RATING-SYMBOLS/ , HTTP://WWW.CERO.GR.JP/E/RATING.HTML , HTTP://WWW.JUSTICA.GOV.BR/SEUS-DIREITOS/CLASSIFICACAO							

2) Características del videojuego.

En este paso se analiza el videojuego con respecto a sus características, es decir que duración tiene, en que dispositivo se reproduce, el tipo de formato en el que se presenta, con lo que el número de videojuegos se reduce para tener un mejor control de ellos con respecto a su funcionalidad en la biblioteca.

- Duración del videojuego

Es recomendable utilizar juegos con una duración media debido a que si es muy larga ocasionara que el usuario pierda el interés o monopolice el material, por otro lado, si es poca la duración no se presentaran las bases argumentales para crear una relación con el acervo de la biblioteca.

Con duración media se refiere a aquellos juegos que rondan el tiempo total de juego de entre 2 y 15 horas, se considera este tiempo con base en la curva de aprendizaje que tienen estos materiales y el nivel de interacción del usuario con ellos, referente a esto se debe asignar un tiempo de uso con base en la afluencia de usuarios, este no debe ser mayor a treinta minutos.

- Dispositivos (consola de videojuegos).

Estos pueden variar entre dispositivos de la generación actual (PS4, XBOX ONE, WII U) las cuales presentan acceso a internet y descarga de juegos, o dispositivos de generaciones anteriores donde es necesario que tanto recurso como consola coincidan, es decir, que un cartucho de Sega Megadrive no puede ser leído en un Sega Saturn (aunque existe un adaptador para esta tarea) generando incompatibilidad entre dispositivo y cartucho; se recomienda en este punto que el dispositivo sea de las dos últimas generaciones y de la compañía Nintendo debido a que es fácil de conseguir y cuenta con un catálogo de videojuegos dirigido a todo público.

- Tipos de formato

Dependiendo de las políticas que la biblioteca haya estipulado se pueden adquirir los videojuegos en dos formatos, estos varían dependiendo del dispositivo que la biblioteca haya adquirido, lo que ya se explica de forma más amplia en el capítulo uno:

- Recurso físico:

El recurso físico es económico para su adquisición debido a que puede ser adquirido de medio uso o por donación; el problema que presenta es que genera un gasto de mantenimiento, ocupa un lugar físico en la institución y solo se puede utilizar en un solo dispositivo a la vez, además es de mencionar que no todos los juegos en formato físico son para un solo dispositivo y es necesario utilizar equipos específicos para cada recurso (Cartucho, disco, placa)

- Recurso digital:

El recurso digital presenta una ventaja con respecto a su adquisición al ser fácil su recuperación, ya que mediante la utilización de pago electrónico se adquieren los materiales deseados a partir de catálogo de juegos -dependiendo la consola-, con lo cual no se requiere tener un espacio destinado a estos materiales, pero si se requiere estar depurando los materiales que se van adquiriendo para mantener espacio en el dispositivo; además el pago varía entre las diversas consolas y en algunos casos es regido por el precio del dólar americano.

3) Función a desempeñar

Las funciones que desempeñan los videojuegos en conjunto con el acervo de la biblioteca son la base para la introducción de estos materiales, pero es necesario que fomenten actitudes proactivas para el usuario, sin omitir que pueden ayudar a que nuevos usuarios se acerquen a la institución; por este motivo se deben filtrar los videojuegos con base en la tarea que desempeñan, es decir, si apoyan en fortalecer la lectura o acercan nuevos usuarios a la biblioteca, para ayudar en este proceso se da una explicación más detallada a continuación.

- Fortalecimiento de la lectura.

Consiste en ayudar a que el usuario tenga una mejor asimilación de su tema de estudio, esta función se realiza mediante elementos interactivos presentes en los videojuegos que varían conforme a la temática, de los cuales se puede destacar la resolución de problemas, retención de memoria, visualización de momentos clave con respecto a la lectura, y a últimas fechas, la introducción del usuario dentro del videojuego en tiempo real mediante los visores de VR (por sus siglas en inglés)

- Acercamiento a la biblioteca y fomento a la lectura.

Consiste en identificar el videojuego o el género al que corresponde el contenido predilecto del usuario, y a partir de esto brindarle libros que coincidan de acuerdo a las temáticas utilizadas en el videojuego, con la finalidad que relacione los hechos y actividades que se realizan con el material bibliográfico que se le ha

proporcionado; es de mencionar que esta función no está limitada por la clasificación del videojuego, debido a que el usuario tiene acceso de manera externa al mismo con respecto a la biblioteca, aclarando que solo se está brindando el acceso a la información que pueda ayudar a que éste se acerque a la biblioteca y que sea adecuada para la edad del usuario,

Como ejemplo se puede destacar *Battlefield 1* que se desarrolla durante la Primera Guerra Mundial, y utiliza elementos de esa época; a partir de esto se ha de brindar material que complemente el conocimiento que ya tiene el usuario con relación al tema (los antecedentes, países que estuvieron implicados, inventos y descubrimientos que surgieron, la culminación, y el periodo pos guerra).

Otro ejemplo es *Overwatch* el cual es designado por su contenido como un FPS (disparos en primera persona), y MOBA (Arena de Combate Multijugador Online), además al ser un juego online tiene eventos de temporada; este juego no es fácil de asociar a material bibliográfico con base en su contenido, pero se puede asociar literatura a los personajes, tal es el caso de Winston que presenta una similitud con los personajes de “el planeta de los simios” de Pierre Boulle, otro caso es Hanzo que al ser un samurái se logra asociar con este género, por otro lado esta Widowmaker que destaca por introducir el tema de la guerra fría el cual puede abordarse como el ejemplo de *Battlefield 1*.

Finalmente, como se ha mostrado en este capítulo, la selección de videojuegos para bibliotecas públicas requiere de una estrecha relación entre la institución y su comunidad, ya que la colección que se crea es útil solo para esa comunidad, debido a que está basado en las características y necesidades que tiene cada comunidad, con la finalidad de explotar las características de estos materiales para brindar un mejor servicio y solucionar las necesidades de información de cada usuario.

Referencias

Evans G. Edward. (2000) *Developing library and information center collection*. Englewood, Col.; Libraries Unlimited,

IFLA. (2001) *Directrices para una política de desarrollo de las colecciones sobre la base del modelo CONSPECTUS*. Recuperado de: <http://www.ifla.org/files/assets/acquisition-collection-development/publications/gcdp-es.pdf>

Johnson, P. (2009). *Fundamentals of collection development & management*. Chicago: American Library Association, 2009.

La Biblioteca pública: lecturas escogidas. (1991). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991.

Naulin, F. B., & Seguel, J. G. (2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie Bibliotecología Y Gestión De Información*, (54), 3-59.

Navarrete, R. (15 de Agosto de 2013) *Do video games belong in libraries?* [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de: <http://edition.cnn.com/2013/08/15/opinion/navarrete-library-video-games/>

Sánchez Luna, B. E. (2015). *El papel de las bibliotecas en el acceso abierto a la información y al conocimiento desde la perspectiva de los bienes comunes de información*.

UNESCO. (1994), *Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas*. Recuperado de: http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_es.html

UNESCO. (2001) *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf>

Conclusiones

Los videojuegos han aportado a la sociedad una alternativa de entretenimiento, donde el usuario interactúa y se vuelve parte de la historia, tomando el rol de diversos personajes con habilidades o recursos que no son disponibles para una persona común (poderes sobrenaturales, cantidades exorbitantes de dinero, naves espaciales, monopolios millonarios, etc.), además de permitir la interacción social con otras partes del mundo en un ambiente controlado y en ocasiones competitivo, generando que los jugadores busquen destacar y ser los mejores en el videojuego, esto mediante competencias que se realizan periódicamente de forma individual o en equipos que reúnen una cantidad masiva de espectadores comparado a los juegos olímpicos, por este motivo se han denominado como e-sports (abreviación de “electronic sports” o deportes electrónicos) a las competencias basadas en videojuegos, es de mencionar que algunas universidades participan en estas justas deportivas como el caso de Ohio que otorga becas a partir del desempeño de sus alumnos en estos eventos.

Con base en lo anterior la inclusión de videojuegos en las bibliotecas públicas no es solamente para entretener a los usuarios, o incluir la mayor cantidad de juegos a la biblioteca, más bien consiste en crear las bases para la selección e inclusión de materiales interactivos en bibliotecas públicas, los cuales se encuentran despegando en mayor proporción con la tecnología de realidad aumentada o la realidad virtual, a esto hay que agregarle que los videojuegos son un medio social que ayudan a la inclusión de usuarios y a que estos puedan relacionar lo que juegan con las historias resguardadas en la biblioteca, con lo cual el bibliotecólogo cuenta con una nueva herramienta para difundir la información y apoyar a la resolución de las necesidades del usuario brindando así un servicio adecuado para los usuarios, y que este sea de mejor calidad.

A esto hay que agregarle que el rol que juega la biblioteca pública en la sociedad se ha distorsionado debido a los avances tecnológicos dando una idea que esta debe solucionar todas las dudas de sus usuarios, pero esto no es así, lo que en verdad realiza la institución es formar usuarios que puedan realizar búsquedas que

solucionen sus necesidades, a esto hay que agregarle que la biblioteca pública se encarga de ayudar a su comunidad preservando y difundiendo la información que esta genera (antecedentes, tradiciones, descubrimientos), a partir de esto la biblioteca pública se apoya de herramientas tecnológicas como lo es internet, dispositivos de cómputo, y recursos electrónicos. Lo anterior se ve reflejado en el desarrollo de colecciones, en concreto en la selección de materiales al fomentar la divulgación mediante nuevos materiales o la actualización de los ya existentes, mostrando así el impacto que tiene la comunidad en la biblioteca pública.

Finalmente la función que desempeña la presente guía para la selección de videojuegos es la de brindar una herramienta para seleccionar estos materiales con la finalidad de incluirlos como parte de los acervos de las bibliotecas públicas o incluso de las escolares y así mismo los videojuegos sirvan como apoyo al fomento de la lectura en niños; es de mencionar que este es un paso delicado, debido a que requiere tener un alto grado de compromiso con respecto al tiempo que se destinará al análisis del material, aunque adicional a la guía, se han proporcionado algunas páginas que ayuden a esta tarea aun es importante que cada institución de acuerdo a sus objetivos y comunidad, diseñe políticas locales que sirvan de eje rector para la selección de estos materiales.

Bibliografía

Adelantado, E., & Martí, J. (2012). Nuevos formatos publicitarios y telefonía móvil: los mobile advergames. *Zer: Revista De Estudios De Comunicacion*, 17(33), 31-45.

Código de autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia: nuevos criterios orientadores de la clasificación por edades (2015). Recuperado de <http://www.eitb.eus/multimedia/corporativo/documentos/sistema-clasificacion-contenidos-television-telebistako-edukien-sailkapen-sistema.pdf>

Computer Entertainment Rating Organization. (s.f.) CERO Code of Ethics
Recuperado de: <http://www.cero.gr.jp/e/regulation.pdf>

----- (s.f). What is the Age-appropriateness Rating System? Recuperado de <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html>

Commonwealth of Australia. (s.f.) Australian Classification. Recuperado de <http://www.classification.gov.au/About/Pages/Who-We-Are.aspx>

----- (s.f.) Classification categories explained Recuperado de: <http://www.classification.gov.au/Guidelines/Pages/Guidelines.aspx>

Diario oficial (2002) Reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión, en Materia de Concesiones, Recuperado de http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5352323&fecha=14/07/2014&print=tr

Definición de Motor de juego (4, Marzo 2016). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/motor-de-juego>

Díez Carrera, C. (2005). *La Catalogación de los materiales especiales*. Gijón: Trea, depósito legal

Entertainment Software Rating Board. (s.f.) Clasificaciones de juegos de la ESRB
Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/index_sp.aspx

----- (s.f.) ESRB Celebrates 20 Years: Our History from 1994 - 2014 Recuperado
de http://www.esrb.org/about/20YrAnniv_20years.aspx

----- (s.f.) Cómo elegir los videojuegos adecuados para su familia. Recuperado de
https://esrbstorage.blob.core.windows.net/esrbcontent/about/news/downloads/ESRB_Spanish_brochure-Web.pdf

----- (s.f.) ESRB Ratings Process. Recuperado de
http://www.esrb.org/ratings/ratings_process.aspx

Entertainment Software Self-Regulation Bodyse. (s.f.) How age rating symbols are
developed at the USK. Recuperado de
<http://www.usk.de/en/classification/classification-procedure/>

----- (s.f.) the five ratings and what they mean Recuperado de
<http://www.usk.de/en/classification/age-rating-symbols/>

----- (s.f.) Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Recuperado de
<http://www.usk.de/en/the-usk/about-us/>

----- (s.f.) USK genres Recuperado de
<http://www.usk.de/en/classification/genres/>

Evans G. Edward. (2000) Developing library and information center collection.
Englewood, Col.; Libraries Unlimited.

Figuroa Alcántara, H. A., & Ramírez Velázquez, C. A. (2004). *Organización
bibliográfica y documental*. México, D.F.: UNAM, Facultad de Filosofía y
Letras: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas,
2004

Gallego A., A. F. (2011). Crowdfunding: decisiones de implementación en las
industrias creativas de países emergentes. *Kepes*, (8), 159.

Gorman, M., Winkler, P. W., & Amaya de Heredia, M. (2004). *Reglas de Catalogación Angloamericanas*. Bogotá, D.C. Colombia: R. Eberhard, 2004

Hernández Arguelles, C. (1998). *Breve historia del videojuego*. Madrid: AMV Ediciones, 1998.

IFLA. (2001) Directrices para una política de desarrollo de las colecciones sobre la base del modelo CONSPECTUS. Recuperado de <http://www.ifla.org/files/assets/acquisition-collection-development/publications/gcdp-es.pdf>

Johnson, P. (2009). *Fundamentals of collection development & management*. Chicago: American Library Association, 2009.

Kickstarter. (s.f.) *Acerca de nosotros*. Recuperado de <https://www.kickstarter.com/about?ref=nav>

Kristian, (21 de mayo de 2012) *El Crowdfunding, ¿La solución a todos los problemas de la Industria?* Recuperado de <http://akihabarablues.com/el-crowdfunding-y-kickstarter-%C2%BF%a-solucion-a-todos-los-problemas-de-la-industria-del-videojuego/>

Lamkin, P. (13 de septiembre de 2014) *La historia de Xbox* [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de; <http://prodigy.msn.com/es-mx/estilo-de-vida/other/la-historia-de-xbox/ss-BB3va5R#image=20>

La Biblioteca pública: lecturas escogidas. (1991). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991.

Lineamientos de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos (2015) Recuperado de http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5414284&fecha=04/11/2015

López, A., Encabo, E., & Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragón Age: Orígenes». *Comunicar*, 18(36), 165-171. Doi: 10.3916/C36-2011-03-08

Macdonald, K, (26 de marzo de 2014), *Retro, La historia de Atari* [Mensaje publicado en un Foro]. Recuperado de <http://es.ign.com/retro/72359/feature/la-historia-de-atari>

Marín Díaz, V. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Editorial Síntesis, 2012.

Marín, V. García, M. D. (2003) “La familia e internet, ¿un juego a tres bandas?”. *Comunicar*, 21: 123-126.

Ministério da Justiça GOVERNO FEDERAL. (s.f.) Classificação Indicativa. Recuperado de <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>

Naulin, F. B., & Seguel, J. G. (2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie Bibliotecología Y Gestión De Información*, (54), 3-59.

Navarrete, R. (15 de Agosto de 2013) Do video games belong in libraries? [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de <http://edition.cnn.com/2013/08/15/opinion/navarrete-library-video-games/>

Nintendo. (s.f.) *¿Cómo puedo identificar accesorios originales o autorizados?* Recuperado de <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Nintendo-DSi-XL-/Preguntas-frecuentes/-Como-puedo-identificar-accesorios-originales-o-autorizados-/-Como-puedo-identificar-accesorios-originales-o-autorizados--241457.html>

Nintendo. (s.f.) *La historia de Nintendo*. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>

Núñez, Eric (28 de octubre de 2011). Efectos de los videojuegos y su clasificación. [Mensaje publicado en un blog] Recuperado de

<http://gamesrededucacion.blogspot.mx/2011/10/efectos-de-los-videojuegos-y-su.html>

Pan-European Game Information. (s.f.) Información sobre PEGI: ¿Cuál es el significado de las marcas? Recuperado de <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

----- (s.f.) Información sobre PEGI: ¿Qué entendemos por clasificación? Recuperado de <http://www.pegi.info/es/index/id/86>

Peña, A. (28 de febrero de 2013). Los nuevos géneros de los videojuegos [Mensaje publicado en un grupo de noticias] recuperado de <http://es.ign.com/xbox-360/64195/feature/los-nuevos-generos-de-los-videojuegos>

Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2012.

Psyko83. (2014). [Opinión] El debate de los formatos: ¿físico o digital?, [Mensaje publicado en un Foro]. Recuperado de <http://www.nintenderos.com/2014/08/opinion-el-debate-de-los-formatos-fisico-o-digital/#vQZagkook0mEBMfj.99>

Raña, J. (2003): "Los microciberjuegos y el aprendizaje de las ciencias sociales: el mundo JAVA". *Relieve*. Recuperado de http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_6.htm

RDA: recursos, descripció i accés esberrany de la traducció catalana de: RDA: resource description & access. (2016). Barcelona; Biblioteca de Catalunya. Recuperado de <http://www.bnc.cat/esl/Hacia-RDA/RDA-Recursos-descripcion-y-acceso>

sacky20 (27 de julio de 2007) *La historia de los videojuegos* [Mensaje en un blog]. Recuperado de http://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos

Sánchez Luna, B. E. (2015). *El papel de las bibliotecas en el acceso abierto a la información y al conocimiento desde la perspectiva de los bienes comunes de información.*

Sánchez, P. (2012). Crowdfunding. *Game Master*. 34, 56-61

Sistema de clasificación de contenidos de televisión Asesoría Jurídica de Forta (2015) Recuperado de <http://www.eitb.eus/multimedia/corporativo/documentos/sistema-clasificacion-contenidos-television-telebistako-edukien-sailkapen-sistema.pdf>

SkywalkerLink (6 de diciembre de 2013). El Formato Físico VS el Formato Digital, [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de <http://nintendolatino.com/el-formato-fisico-vs-el-formato-digital/>

Torras Virgili, E., & León Llorente, C. (2013). *Aprender con juegos digitales: el uso educativo de los videojuegos y los juegos en línea*. Saarbrücken: Editorial Publicia, 2013.

UNESCO. (1994), Manifiesto de la UNESCO en favor de las Bibliotecas Públicas. Recuperado de http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_es.html

UNESCO. (2001) Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001246/124654s.pdf>

Urbina, A. (25 de enero de 2016). Los riesgos del consumo de juegos. [Mensaje publicado en un grupo de noticias] Recuperado de <http://atomix.vg/2016/01/25/los-riesgos-del-consumo-de-juegos-digitales/>

Vilallonga, C. (19 de enero de 2016) Videojuegos físicos o en formato digital: Ventajas y desventajas, Recuperado de

<http://www.padresdegamers.com/2016/01/19/videojuegos-fisicos-o-en-formato-digital-ventajas-y-desventajas/>