

1. ¿Qué es un videojuego?

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (RAE), este medio de entretenimiento trata sobre *un juego electrónico que se visualiza en una pantalla*; también, el diccionario afirma que es un *dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora* (Real Academia Española, 2018).

Por otra parte, existe un dilema en la cultura popular, la industria y comunidad de videojuegos por definir el significado de un videojuego. Es complicado delimitar un tema tan extenso, pues involucra diferentes ramas académicas, mecánicas de juego, estructuras, géneros y temas artísticos, sin mencionar que este campo se encuentra en constante cambio pues siempre se está actualizando. Cada año salen juegos de diferentes temas, mecánicas interactivas y objetivos. Hay compañías que se centran en mejorar los géneros y llegan a combinar dos tipos de géneros diferentes, creando un nuevo producto a partir de juegos pasados. Se puede decir que tratan de innovar tomando de referencia los intentos de años anteriores.

Debido a esto, diferentes autores construyen y defienden su propia definición. Afortunadamente, en 1997 se fundó el sitio web *Gamasutra The Art & Business Of Making Games*, hecho por y para desarrolladores de videojuegos con el fin de tratar de responder ciertas interrogantes en la comunidad de los videojuegos. En concreto se trata de un blog de desarrolladores donde se comparte información actualizada y noticias sobre la industria de los videojuegos diariamente. Es aquí donde Keith Burgun, fundador y diseñador del juego *100 Rogues*, desarrollador en *Dinofarm Games*, argumentó que algunos videojuegos no son del todo “juegos” (Burgun Keith, 2012). Expreso esto ya que existen varios huecos en definiciones de diccionarios, por ejemplo: comúnmente se le llama juego a una diversión o pasatiempo, entonces ¿ver televisión es

un juego? Incluso, la acción de comer podría ser considerada como un juego tomando como base dicha definición.

Por ello, Burgun definió que un videojuego es un sistema de reglas donde los participantes compiten haciendo decisiones ambiciosas, además de que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona mientras que el otro jugador puede ser la computadora utilizando inteligencia artificial.

Es importante aclarar que actualmente no existe una definición absoluta que logre englobar todo el significado de un videojuego, pero eso no quiere decir que no podamos intentar definir un concepto aproximado. En mi opinión, un videojuego, es un medio de entretenimiento que forzosamente trabaja en un dispositivo digital como, por ejemplo: televisores, tabletas, celulares, relojes inteligentes, entre otros. Se delimita una serie de reglas donde los participantes, de uno a más jugadores, deben competir estratégicamente para concluir un objetivo previamente escogido por los desarrolladores, al final alguien gana o pierde.

Para poder generar productos de esta índole, es necesario invertir en computadoras y programas de desarrollo. Esto quiere decir que la producción de videojuegos apoya el desarrollo tecnológico. Entonces, ¿de qué trata un videojuego?, ¿qué se hace dentro de éste? Se entiende que un juego es un momento de recreación, donde una persona se entretiene, también puede ser una competencia entre dos o más jugadores, además de que pueden ser personas o máquinas, donde los jugadores se someten a reglas, las cuales pueden beneficiar o afectar al jugador en el contexto determinado los intereses de cada participante, pero lo más importante es si se gana o se pierde. Este hecho puede traer grandes beneficios si se utiliza como una herramienta pedagógica pues motiva a los estudiantes a superar sus marcas e inclusive competir entre ellos productivamente.

Un videojuego puede ser construido visualmente en 2D (acrónimo de dos dimensiones) o 3D (acrónimo de 3 dimensiones). El primero se representa gráficamente con dos de las tres dimensiones del espacio; por lo general, el ancho representado por el eje “Y” y el largo alusivo al eje “X”. Cabe mencionar que no existe profundidad. Debido a que los elementos representados sólo tienen dos dimensiones, su uso es mucho más sencillo para las máquinas, por lo que durante muchos años fue el estándar de representación gráfica, específicamente entre 1970 y 1990. En la actualidad, este estilo se usa generalmente con fines estéticos, aunque también depende del estudio productor sobre qué imagen desee transmitir al jugador.

El segundo, se representa con las tres dimensiones del espacio; alto, ancho y profundidad, también conocido como los ejes X, Y y Z. Debido al uso de las tres dimensiones, el procesamiento de los gráficos es más complejo a diferencia de las gráficas en 2D, por lo que representa un esfuerzo extra para la computadora. Considero que el 3D genera un sobresaliente resultado de realidad ante los ojos del espectador, ya que la profundidad en el espacio virtual contribuye a brindar una especial sensación de realismo, sin mencionar que cada año salen al mercado nuevas tarjetas de video, las cuales optimizan el rendimiento de la computadora, dando como resultado que nos acerquemos cada vez más a crear obras hiperrealistas.

Definitivamente, este estilo genera en el consumidor una experiencia de juego más real; por este motivo, los dos grandes productores de videoconsolas en el mundo, *Sony Computer Entertainment* y *Microsoft Corporation*, se concentran en atraer al usuario mediante el poder gráfico de las máquinas, historias maduras y realistas. Por otro lado, Nintendo, se centra en ofrecer mayor calidad en mecánicas de juego en vez de vender mejores gráficos. En general, *Nintendo* se centra en la experiencia de juego

con historias generalmente simples, en lugar de ofrecer gráficos realistas con historias maduras.

Esto no significa que los juegos en 2D sean menos populares, al contrario, este estilo, es pionero y tuvo su época de oro en 1980. Permite a los desarrolladores crear historias coloridas, mágicas, surrealistas e imaginarias. Comúnmente, está dirigido a un público infantil, aunque no es obligatorio, pues existen productos para todo público, tanto para adolescentes como adultos; como, por ejemplo, productos como *Braid*, tienen un aspecto gráfico infantil y colorido; sin embargo, el mensaje que transmite como metáfora es complicada y para un público maduro, pues el juego concluye con la destrucción del mundo mediante una bomba nuclear; siendo el personaje principal al causante de todo el desastre.

Es importante que un videojuego aclare los límites del espacio virtual, es decir, hasta dónde se puede llegar como jugador, qué acciones están permitidas hacer. El sistema debe ser claro a la hora de informar al jugador, si ha perdido o ha ganado, ya que, si se suprime este factor, en mi opinión, quiere decir que no se trata de un juego, sino sólo de un momento de contemplación o relajación. Tal como sucede en juegos como *Minecraft*, el cual tiene una temática tipo *SandBox*, donde el jugador no debe seguir reglas o completar una historia lineal. Aquí la persona no está obligada a resolver una finalidad programada, sólo debe desenvolverse en ese mundo computacional. Generalmente, este tipo de géneros, no tienen la intención de aportar un mensaje o enseñanza directa, sólo pretenden que el jugador pase un momento agradable de ocio y relajación.

Un videojuego puede estar formado por una historia, personajes, estética, y mecánicas las cuales forman la atmosfera virtual. La historia contiene el mensaje del producto; puede ser contada lineal, no lineal o emergente dependiendo del estilo

narrativo de los productores y la mecánica de juego. Los personajes, tanto principales como secundarios, son importantes en el videojuego ya que mediante ellos se pueden tener mejores resultados de empatía con el usuario. La estética es esencialmente cómo se ve, qué colores tiene, cómo se escucha; aquí se toma la decisión si el juego será en dos o tres dimensiones. Es un punto importante pues gracias a la composición visual, el usuario desarrolla emociones y sentimientos de acuerdo a lo que ve. Las mecánicas son los procedimientos y reglas dentro del juego. Describen el objetivo, qué cosas se pueden y no hacer para que la persona logre el objetivo. Todo esto ayuda a que el jugador se sienta inmerso en la experiencia de juego.

1.2. Clasificación de videojuegos

Estas clasificaciones tienen el objetivo de proporcionar al usuario información sobre los contenidos y las edades recomendadas para su uso. Antes de comercializar el producto, los órganos *ESRB* y *PEGI* revisan a detalle el contenido completo del juego, una vez hecho esto, se hace un análisis y lo clasifican dentro de la categoría que le corresponde.

El órgano regulador *ESRB* clasifica los juegos en seis categorías. La primera es la clasificación *EC (Early Childhood)* la cual es contenido destinado a niños pequeños, además tiene un enfoque completamente educacional. El que sigue es la clasificación *E (Everyone)* el cual se dirige a un público familiar, prácticamente toda la familia puede disfrutar de este producto pues abarca temas aptos para todas las edades; puede contener violencia mínima, violencia fantástica o el uso de insultos suaves. Continúa con la categoría *E10+ (Every 10 and up)* que significa Todas las personas mayores de 10 años en adelante, destinado por supuesto a un público entre los diez y doce años ya que puede contener cierto tipo de violencia media, insultos regulares o temas alusivos. Después sigue la clasificación posiblemente más famosa, *T (Teen)*, dirigida a un público adolescente entre los 13 y 16 años pues contiene violencia o sangre moderada además de juegos de azar simulados. Continúa con el apartado donde varios tutores tienen problemas, pues esta clasificación tiene una gran popularidad por sus historias fantásticas, heroicas y el uso de sangre han llegado a impactar a los jóvenes, en ocasiones, adquieren estos juegos sin la supervisión correcta de sus padres. *M (Mature)* que significa Maduro o adolescentes mayores, está dedicada a un público juicioso, puesto que menores de 17 años deben tener permiso de un adulto debido a que contiene altas cantidades de violencia, sangre, horror y contenido sexual. Finalmente, se encuentra la clasificación *AO (Adults Only 18+)*. Los niños o adolescentes no se les

permite comprar, alquilar, jugar o vender este tipo de contenido, pues contiene escenas prolongadas de violencia intensa, temas sexuales, lenguaje soez, sangre o desnudez.

Queda claro que está enfocado a adultos. Inclusive varias tiendas comerciales se han negado a vender este tipo de productos en sus establecimientos, tal es el caso de *Walmart*, quien tomó la decisión de no vender juegos de esta categoría de acuerdo con su reglamento de términos y condiciones. En la Tabla A explico simplificada la regulación según la ESRB.

Tabla A. Regulación por edades.

Clasificación	EC	E	E10+	T	M	AO
Apto para	Los pequeños de la casa.	Todas las edades.	Diez años en adelante.	Trece años o más.	Menores de 17 deben tener permiso de un adulto.	Para mayores de 18 años.

Fuente: Cuadro propio elaborado con datos de ESRB, 2017.

La industria de este entretenimiento cuenta con un estricto criterio para clasificar el tipo de juego que se pone a la venta; inclusive, han tenido que censurar escenas de partes cruciales en la historia de algunos videojuegos. Por ejemplo, una cesura común es la de cambiar el color de la sangre roja a verde; este pequeño cambio puede transformar el mensaje o el impacto de la escena, lo que significa que le puede restar puntos a la experiencia de juego.

Una vez que se le autoriza a un videojuego a salir a la venta, generalmente en la esquina inferior izquierda de la portada, debe aparecer un logo, el cual indica su clasificación. Es cierto que el logotipo que indica la clasificación puede ser un poco pequeña, sin embargo, sigue siendo un título legible. Cabe mencionar que tiene ese tamaño por una razón meramente estética, ya que se busca que no se pierda la atención

a la hora de revisar la portada de un juego. En la figura 1, hice una edición donde muestro un ejemplo de cómo se ve la caja de videojuego clasificado como contenido *Mature*.

Figura 1. Clasificación de juego por categoría.



Fuente: Cuadro propio, elaborado con datos de Sony Interactive Entertainment, 2018.

Es desalentador ver diferentes estudios que revelan que el 90% de los adolescentes declaran que sus padres “nunca” verifican las clasificaciones antes de permitirles alquilar o comprar videojuegos. Byron Andrés Oleas López (2015) “Influencia de los videojuegos en la inteligencia espacial y rendimiento escolar para la aplicación de Talleres didácticos dirigidos a los padres de familia y niños de la unidad Educativa” “Monseñor Leónidas Proaño” del cantón Durán en el 2015. Considero que es responsabilidad de los padres o tutores revisar lo que compran a sus hijos, dado que la información existe y se encuentra en la caja del producto, además de la información detallada que aparece en su página de internet.

Según el estudio del *Informe Anual 2009*, realizado por el Instituto de la Juventud

(INJUVE), el 63'8% de los jóvenes españoles entre 12 a 18 años utiliza diariamente una videoconsola. Esto significa que los padres deben estar al pendiente de sus hijos, puesto que este tipo de entretenimiento crece rápidamente y es evidente que se ha convertido en un medio de entretenimiento popular en la sociedad.

En mi opinión, las casas productoras de videojuegos en México tienen el derecho de libre expresión, por lo tanto; están en su derecho de crear las historias que deseen. A su vez, existe un órgano regulador (ESRB), que se encarga de catalogar el producto en la clasificación que corresponde, y debe ser consumido por el público al cual va dirigido. Por otra parte, consideramos que los padres de familia o tutores deben tener sumo cuidado con las cosas que compran a sus hijos. Es preferible estar presentes cuando un menor esté jugando este tipo de entretenimiento.

Existen varias revistas y artículos que sugieren a los padres observar constantemente las actividades de sus hijos relacionados con internet y videojuegos como, por ejemplo: *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, videojuegos y móviles*. Esta guía trata de informar a los padres sobre el uso de las Nuevas Tecnologías entre los jóvenes. Habla sobre la importancia de la prevención, cómo diferenciar entre el uso, abuso y adiciones a las nuevas tecnologías, enseña sobre los factores de riesgo en los que se puede exponer un niño o adolescente.

Los artículos mencionados anteriormente, están conscientes con que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NNTT) son una extraordinaria herramienta que contribuyen a aumentar nuestra calidad de vida, facilitarnos gestiones o comunicaciones a distancia, reducir el tiempo dedicado a desplazamientos y ofrecernos más opciones de entretenimiento, pero también reconoce que se deben tomar con

responsabilidad y que se debe hacer un uso saludable de ellas, algo que por supuesto, también incluye a los videojuegos. En general, esta información promueve a los adultos conocer reglas y límites sobre el uso de las nuevas tecnologías, además educar a los jóvenes una cultura de moderación.

Los padres de familia deben involucrarse con los hijos a la hora de comprar y jugar videojuegos. Durante mi experiencia conviviendo con adolescentes, la mayoría afirmó que sus padres “nunca” verifican las clasificaciones antes de permitirles alquilar o comprar videojuegos, esto puede deberse a que la ERSB no tiene un efecto directamente legal en la constitución mexicana, puesto que no existe una sanción escrita que pueda generar demandas; la clasificación ERSB sólo tiene efectos legales en Estados Unidos de América, aunque eso no significa que se deba hacer caso omiso de la información. Es necesario que los niños sean supervisados por un adulto para mejorar los criterios de los jóvenes ante el uso de internet, enumerar algunos estudios importantes sobre los videojuegos y los niños, mencionar documentos dirigidos para la educación de los padres sobre la seguridad de los niños con los nuevos medios electrónicos e internet. Citar a psicólogos y pedagogos sobre los videojuegos y su impacto en los jóvenes estudiantes. Podemos ver que existen diferentes tipos de genero de videojuegos, los cuales pueden estar dirigidos hacia un público infantil o adolescente, sin embargo, considero que es importante la supervisión de un adulto para responder posibles dudas, por ejemplo, en un videojuego sobre educación sexual, los padres deben de responder las interrogantes que pueda tener el niño además de crear un dialogo para poder compartir información.