

# 1 Videojuego

## 1.1 Definición

Un videojuego es un medio de entretenimiento que involucra a un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video. Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar la situación para alcanzar objetivos por medio de determinadas reglas. La interacción se lleva a cabo mediante dispositivos de salida y de entrada.

Los videojuegos arte, ciencia y tecnología; involucran una plétora de habilidades y conocimientos en distintas disciplinas, desde ciencias formales hasta ciencias sociales que van más allá del típico proyecto de software e implican al mismo tiempo la creatividad y la imaginación.

## 1.2 Clasificación en México

Las clasificaciones de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, Entertainment Software Rating Board) proporcionan una información concisa y objetiva acerca del contenido de los juegos de video y las aplicaciones para que los consumidores, en especial los padres, puedan tomar decisiones informadas. Las clasificaciones de la ESRB constan de tres partes:

### 1.2.1 Categorías de clasificación

Sugieren la edad adecuada para el juego.

- 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 solo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

- Clasificacin pendiente An no se ha asignado una clasificacin final de la Junta de Clasificacin de Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en ingls). Aparece solo en material de publicidad, de comercializacin y promocional en relacin con un videojuego "en caja" que se espera que lleve una clasificacin de la ESRB y debe reemplazarse por la clasificacin del juego una vez que haya sido asignada.

### 1.2.2 Descriptores de contenido

Indican los elementos que pueden haber motivado la clasificacin asignada y pueden resultar de inters o preocupacin.

- Referencia al alcohol: referencia e imgenes de bebidas alcohlicas.
- Animacin de sangre: representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- Sangre: representaciones de sangre.
- Derramamiento de sangre: representaciones de sangre o mutilacin 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 despus de que la accin se llev a cabo.
- Travesuras cmicas: representaciones o dilogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- Humor vulgar: representaciones o dilogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo bao.
- Referencia a drogas: referencia o imgenes de drogas.
- Violencia de fantasa: acciones violentas de naturaleza fantstica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- Violencia intensa: representaciones grficas y de apariencia realista de conflictos fsicos. 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 msica.
- Humor para adultos: representaciones o dilogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales. Desnudez: representaciones grficas 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.

### 1.2.3 Elementos interactivos

Informan acerca de los aspectos interactivos de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, o si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios.

- 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.

### 1.3 Industria mundial

El videojuego surge en 1952; no obstante, el videojuego como industria surgirá hasta 1972, logrando su mayor revolución durante la década de los 80's. Según un estudio elaborado por la empresa Newzoo, la industria del videojuego generará 108.900 millones de dólares de ingresos totales, de los que se espera que hasta 94.400 millones corresponden solamente a ventas digitales, que representa un 87% del mercado mundial.

Actualmente la industria del videojuego, también llamada industria del ocio virtual, es la industria del entretenimiento, superando a la industria del cine y la música.

El segmento de los dispositivos móviles (Smartphones y tablets) es el que aporta más dinero en la industria del videojuego. Este sector ocupa un 42% del mercado y su consumo ha tenido un crecimiento del 19% con respecto al año anterior. Se espera que generen un ingreso de 46.100 millones de dólares. A día de hoy no se entiende a ninguna persona sin su Smartphone en la mano y esto hace que un gran porcentaje de usuarios juegue a algún tipo de juego en su teléfono y hasta utilice navegadores de internet sin necesidad de instalar nada. Se espera que en 2020 ocupen el 50% del mercado.

### 1.4 Estudio de mercado en México

Históricamente, México ha sido el país número uno en el consumo de videojuegos en Latinoamérica. Esto se debe a su cercanía con los Estados Unidos. Esto genera que se dé una transmisión cultural y de tecnología casi inmediata.

La industria de los videojuegos en México es cosa seria. Mientras que la economía nacional creció solo 2.2% en 2016 y se prevé que lo haga entre 1.3 y 2.3% en este año, este mercado de entretenimiento pronostica un crecimiento anual de 8.4% para 2017, es decir, casi cuatro veces lo que creció el Producto Interno Bruto (PIB) hace un año y lo que avanzará al cierre del periodo en curso.

De acuerdo con el estudio Jugar no es cosa de niños: Dimensionamiento del Mercado de Videojuegos en México 1Q17, elaborado por The Competitive Intelligence Unit (The CIU), este mercado tuvo ingresos por más de 22,852 millones de pesos (mdp) en 2016, esto es, 13.3% más con respecto al año anterior, con un número de usuarios de más de 65 millones.

De esos casi 23 mdp (que duplica los 11,278 mdp registrado en 2009), el 58% de los ingresos, es decir, 13,347 mdp, proviene del software (videojuegos, apps, etcétera), y el restante 42% (9,514 mdp) se obtiene del hardware (consolas y dispositivos portátiles).

Se estima que el mercado de videojuegos alcanzará los 24,771 y 27,032 mdp en 2017 y 2018, confirmando su dinamismo ante la masificación de los dispositivos móviles y el desarrollo de nuevas tecnologías que permiten nuevas modalidades y capacidades de juego.

El estudio revela que 63.7% de los encuestados se asume como un usuario frecuente, que juega entre 1 y 3-4 veces a la semana; aunque de ese porcentaje el 40% se asegura que juega entre una y dos veces por semana. Mientras que los

ocasionales representan la parte menor mientras que los ocasionales representan la parte menor con 5.4%. De los llamado intensivos, por su parte, el 31.5% juega diario o 5-6 veces a la semana.

## 1.5 Industria en Mxico

En Mxico, la mayora de empresas son micropymes, y no existe informacin abierta sobre su facturacin o cuantas de ellas todava no facturan. Muchas de estas pequenas empresas recurren a soluciones como el crowdfounding mediante plataformas como Kickstarter para financiar su proyecto y buscan mentoring en las comunidades de desarrolladores cercanas.

La industria de produccin de videojuegos en Mxico se encuentra actualmente en una fase de desarrollo, debido a la persistente falta de oportunidades para desarrollarse en este tipo de actividad bajo un esquema corporativo o empresarial.

Lo anterior se ve reflejado en la distribucin del tipo de empleo de los desarrolladores nacionales, puesto que existe una alta proporcin de empleados dedicados a la creacin de videojuegos bajo un esquema independiente, son pocos casos los que llegan a consolidar su creacin en una empresa con generacin de empleos e ingresos en el largo plazo.

De acuerdo a estudios recientes, 40% de los desarrolladores de videojuegos en Mxico trabajan de modo independiente, mientras que nicamente 10% de los desarrolladores han consolidado su propio negocio. Esto demuestra que una gran proporcin de esta mano de obra se encuentra deslindada de grandes corporativos.

En el caso de nuestro pas, 6 de cada 10 desarrolladores dedican su actividad al desarrollo en smartphones y 32% en tabletas, mientras que nicamente 26% se especializan en el desarrollo de juegos en consolas fijas, respondiendo a una demanda de 40.7 millones de mexicanos que utilizan sus smartphones como principal dispositivo de juego.

Lista de estudios activos:

- Larva Game Studios
- Kaxan Games
- Xibalba Studios
- Estudios Maquina Voladora
- Slang Studio
- Golden Pie Studio
- Kokonut Studio
- Phyne Games
- Playful Studios
- Squad Games

- Washa Washa
- Hollow Games
- HyperBeard Games