

Clasificación de los videojuegos en México: perspectiva de género y el interés superior de las niñas y adolescentes.
Classification of video games in Mexico: gender perspective and the best interests of girls and adolescents

Karina Nohemí Martínez Meza¹
Arturo Miguel Chípuli Castillo²

¹ Doctora en Ciencias de Gobierno y Política - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), Maestra en Derecho con terminal en Ciencias Penales (BUAP), Profesora-Investigadora del Colegio de Veracruz, México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), con distinción de candidata, por el Consejo de Ciencia y Tecnología (CONACYT), México.
karina.n.mtz@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2257-1480>

² Doctor en Derecho (Universidad de Xalapa), Maestro en Derecho Constitucional y Juicio de Amparo (Universidad de Xalapa), Maestro en Derechos Humanos y Democracia (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Sede México), Profesor –Investigador de tiempo completo en el Instituto de Investigaciones Jurídicas (IIJ) de la Universidad Veracruzana (UV).
achipuli@uv.mx
<https://orcid.org/0000-0001-8808-3311>

UNIVERSOS JURÍDICOS. Revista de derecho público y diálogo multidisciplinar. Año 9, No. 17, noviembre 2021-abril 2022, ISSN 2007-9125

Cómo citar este artículo en formato APA
Martínez, K; Chípuli, A. (2021). Clasificación de los videojuegos en México: perspectiva de género y el interés superior de las niñas y adolescentes. *Universos Jurídicos*, 282-304.

Fecha de recepción: 04 de febrero de 2021

Fecha de aceptación: 27 de octubre de 2021





SUMARIO: I. Introducción. II. Concepto y clasificación. III. Perspectiva de género y el interés superior del menor: niñas y adolescentes. IV. Marco jurídico que regula la clasificación de los videojuegos. V. Caso mexicano. VI. Fuentes de consulta.

Resumen: Actualmente en México la sociedad demanda mecanismos eficaces para erradicar la discriminación por exclusión, las desigualdades que se presentan entre hombres y mujeres, que se han ido gestando desde siglos. La población mexicana adolece de una cultura sobre equidad e igualdad, por tanto los esfuerzos hechos por el sistema gubernamental y en particular por el poder legislativo siguen siendo insuficientes, por tanto en este documento se pretende concientizar sobre la importancia y el reflejo que recae sobre el parlamento como garante de las políticas públicas en materia de equidad e igualdad, lo anterior como resultado de una investigación documental y análisis jurídico-crítico de los mecanismos vigentes

Palabras clave: Clasificación de Videojuegos, perspectiva de género, garantía del interés superior del menor, política pública.

Abstract: *This article aims to analyze how the gender perspective and the best interests of the minor are guaranteed in the classification of video games in Mexico. It is a qualitative research that is developed from the documentary method. It is concluded that there is no clarity in the legal framework that regulates the implementation of the video game classification, mainly, with the evaluation process that allows verifying the relevance of their content according to their age. There is also no clarity about the best interests of the minor, even less so, regarding the gender perspective. The foregoing could violate the human rights of girls and adolescents.*



Keywords: *Classification of video games, gender perspective, guarantee of the best interests of the minor, public policy.*

I. Introducción

Algunos de los antecedentes de los videojuegos se sitúan principalmente en la década de los setenta del Siglo XX, así, por ejemplo, en 1972 se lanzó al mercado la primera consola que permitió a los videojuegos llegar al entretenimiento doméstico, *la Odyssey de Magnavox*, que soportaba un solo juego de tenis de mesa, con pocos efectos de sonido y con formas geométricas simples (Álvarez & Reyes, 2017, pp. 158 y 159). Actualmente, los videojuegos se han convertido en una industria creativo económico tecnológica que se expande, diversifica y retroalimenta de otras industrias: internet y redes sociales, compañías telefónicas y móviles. A nivel mundial, de acuerdo a Newzoo Global Games Market Report, los 10 principales mercados de juegos son China, Estados Unidos, Japón, Corea del Sur, Alemania, Reino Unido, Francia, Canadá, Italia y España (Newzoo Global Games Market Report, 2020, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>).

En relación a los usuarios de videojuegos y los estudios realizados por Newzoo 2021, aproximadamente la mitad de todos los jugadores son mujeres. De acuerdo a los 10 principales mercados de juegos del mundo, es más probable que las jugadoras jueguen en sus dispositivos móviles en comparación con los usuarios masculinos, pues el 35% de las mujeres juega cinco días a la semana frente al 29% de los hombres. En cuanto a las experiencias de juego de las videojugadoras, prefieren la resolución de acertijos y aquellos juegos que permiten desarrollar la capacidad de tomar decisiones creativas (*Zooming in on Female Gamers with*



Consumer Insights Data, 2021, <https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data/>).

De acuerdo a *Newzoo 2020*, las mujeres representan el 40% de “*Ultimate gamers*” (aquellos jugadores que aman los juegos, que desean mejorar sus habilidades, encontrar personas con ideas afines, que quieren jugar, participar, escuchar, mirar el juego o luchar por ser el mejor jugador) en comparación con los hombres que contabilizaron el 60%. De igual modo, representan el 49% de los jugadores *popcorn* (observan más el contenido del juego o pasan más tiempo observando a otros usuarios que el propio juego que están jugando) frente a los hombres con el 51%. Finalmente, representan el 41% de los entusiastas del *hardware* que se interesan más por el ajuste y la optimización de los componentes de sus juegos, en comparación con los hombres que contabilizaron el 59% (*The way consumes interact with games is changing; nearly Half of gamers are female; over Half are 30+*, 2020, <https://newzoo.com/insights/articles/consumer-engagement-with-games-is-changing-gamer-segmentation-personas-gender-age-demographics/>).

En México, a finales del 2020 se contabilizó 72.3 millones de video jugadores que utilizaban consolas, computadoras, *smartphones*, tabletas, entre otros. (Industria de videojuegos en México en 2020, <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>). Según las estimaciones de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones en los Hogares (ENDUTIH), en ese mismo año se conectaron a internet a través de un celular inteligente 80.7 millones de usuarios; aquellos que lo hicieron por medio de una computadora portátil 28.3 millones de usuarios; a través de una computadora de escritorio 13.9 millones; y por medio de una consola de videojuegos 5.1 millones de usuarios(https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf).



De acuerdo al Censo de Población y Vivienda 2020, a nivel nacional son 4, 047,100 viviendas particulares habitadas que disponen de consolas de videojuegos. Las 10 Entidades Federativas que registran más viviendas con consola de videojuegos son: Estado de México (572,663), Ciudad de México (568,827), Jalisco (375,678), Nuevo León (306,104), Baja California (216,865), Chihuahua (179,964), Guanajuato (167,748), Veracruz (133,977), Puebla (129,993) y Sonora (126,299) (Censo de Población y Vivienda 2020, INEGI, <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/#Microdatos>).

En cuanto a la edad de los video jugadores, en el 2017 se registraron 23.1 millones de jugadores menores de 16 años y 9.3 millones de usuarios con un rango de edad entre 16 y 20 años. En relación a los millennials (21-35 años), se contabilizaron 12.3 millones de video jugadores. Los usuarios que corresponden a la Generación X (entre 36 y 50 años) contabilizaron 11.8 millones de jugadores. En último lugar, se encuentran a los *Baby Boomers* (generación de la posguerra) que registró 2.6 millones de usuarios de videojuegos (Dimensionamiento del mercado de videojuegos en México 1Q17, <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2017/7/3/dimensionamiento-del-mercado-de-videojuegos-en-mxico-1q17>).

Sin duda, se puede observar que los videojuegos son una industria que ocupa un papel importante en la vida cotidiana de la población infantil y adolescente, así como en las mujeres, usuarias de los videojuegos, aunque no queda claro la perspectiva de género.

La sofisticación y la diversificación técnica convierten a los videojuegos en una oferta de entretenimiento más atractiva, pero exponen a las niñas y adolescentes a nuevos riesgos y a la exposición de conductas consideradas como discriminatorias, violentas o de contenido sexual. Dichos riesgos no han pasado inadvertidos para la propia industria del software, por ejemplo, *Pan European Game Information Online (PEGI)* pone de manifiesto los peligros derivados del juego en línea como consecuencia de la creación de comunidades virtuales, así como criterios de



actuación tanto para padres como para menores (Herramientas de control parental, <https://pegi.info/es/controlparental>), aunque es responsabilidad del Estado garantizar la máxima protección de sus derechos humanos y de manera transversal la perspectiva de género.

Desde el ámbito jurídico, a nivel internacional, sobre la clasificación y la protección de los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes, la normatividad y política pública no son claras ni concluyentes, aún menos, sobre la perspectiva de género. En el caso mexicano, la mayoría de los videojuegos que se comercializan provienen de Estados Unidos y Canadá, donde empresas como la *Entertainment Software Association*, a través de la *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, establece una clasificación con base en la edad mínima de las personas a la que va dirigido su contenido. Si bien la clasificación de la ESRB ayuda a los consumidores o usuarios a conocer el contenido de los videojuegos, el Estado mexicano no es concluyente sobre los mecanismos, estrategias y acciones que garanticen su cumplimiento con perspectiva de género y conforme al interés superior del menor. De ahí que, el objetivo de esta investigación es analizar de qué manera se está garantizando, en la clasificación de los videojuegos en México, la perspectiva de género en las niñas y adolescentes y el principio del interés superior reconocido en la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989, ratificado por México en 1990, cuya aplicación busca la mayor satisfacción de todas y cada una de sus necesidades. Lo anterior, a partir de las siguientes hipótesis:

A pesar de la existencia de una regulación que establece una clasificación del contenido de los videojuegos, no existen políticas públicas que garanticen la perspectiva de género y la efectiva protección del interés superior de las niñas y adolescentes en México.

Es una investigación cualitativa que utiliza el método documental. En los siguientes apartados se revisará el concepto, clasificación y su vinculación con los derechos humanos de los niños, niñas y adolescentes a partir de los elementos transversales



de perspectiva de género y el interés superior del menor, posteriormente, se revisará la normatividad que regula la clasificación de los videojuegos para finalizar con el análisis del caso mexicano.

II. Concepto y clasificación

De acuerdo a García (2017) el videojuego se compone de un dispositivo informático y de un software. Sin embargo, cuando el ser humano es el usuario del videojuego se “expande su experiencia, percepción y corporeidad a través de la máquina” (176), pues hay un choque entre lo humano y la técnica que permite al jugador “desplegar habilidades e interpretar personajes” (179) dando como consecuencia el desarrollo de una “disciplina performativa” y la representación del videojuego como arte.

Por otro lado, el videojuego, es un “dispositivo cultural” con sus propias funciones de socialización (Sedeño, 2010, p.183) que fomentan la reflexión, la concentración y el razonamiento estratégico, y que pueden tener éxito por sus características de reto, curiosidad y fantasía (p.184). Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de las personas y su uso se ha incrementado por la diversificación y aplicación de softwares multimedia que involucran comunidades generalmente conectadas en red (Sandoval & Triana, 2017, p.40). Los estudios sobre videojuegos se orientan principalmente con la realidad virtual, los simuladores industriales y militares y con el aprendizaje activo y experimental (p.45).

En relación a su tipología, los videojuegos pueden ser de acción, estrategia, aventura, simulación o de rol.

- a) Acción: se interactúa con el entorno, en contextos de combate, superación de obstáculos o peligro. Existe una respuesta precisa, rápida y determinada del jugador.



- b) Estrategia: se resalta la necesidad de planificar y establecer tácticas para la resolución de problemas, la toma de decisiones, cálculos, razonamiento lógico y establecimiento de hipótesis;
- c) Aventura: requiere de una toma de decisión constante, además de que predominan los diálogos y la interacción con los elementos del escenario o con otros personajes;
- d) Simulación: el sujeto imita entornos y situaciones reales, en ocasiones debe aplicar conocimientos específicos;
- e) Rol: el sujeto asume el papel de uno o varios protagonistas, situados en mundos fantásticos (Carrasco, 2006; Sedeño, 2010).

Por otro lado, existen otras clasificaciones de videojuegos que identifican los grupos de edad a los cuales va dirigido, así como los contenidos que se pueden encontrar en él. Las clasificaciones por edades son sistemas que se utilizan para garantizar que el contenido de entretenimiento esté claramente etiquetado con una recomendación de edad mínima. También ofrecen orientación a los consumidores o usuarios, por ejemplo, a los padres les ofrece información para decidir si compran o no un determinado producto a su hijo (¿Qué significan las etiquetas? <https://pegi.info/es/node/59>). Algunos de estos sistemas son el *Pan European Game Information*, el *Entertainment Software Rating Board* y el de *Computer Entertainment Rating Organization*, los cuales se presentan a continuación.

a. Sistema Pan European Game Information (PEGI): esta clasificación confirma que el juego es apropiado e idóneo para usuarios de determinada edad. Las etiquetas que utiliza son las siguientes:

PEGI 3: el contenido de los videojuegos se considera adecuado para todas las edades. El juego no debe contener sonidos o imágenes que puedan asustar a los niños pequeños. Incluye una forma muy leve de violencia ya sea en un escenario cómico o infantil. Igualmente, no debe utilizarse un lenguaje soez.



PEGI 7: el contenido de este videojuego incluye escenas o sonidos que, pueden atemorizar a los niños más pequeños. Así mismo, se encuentran formas muy suaves de violencia implícita, que no es detallada o no es realista.

PEGI 12: en esta categoría, los videojuegos muestran violencia de una naturaleza un poco más gráfica hacia los personajes de fantasía o muestran un tipo de violencia que no es real dirigida a los personajes humanos. Puede haber insinuaciones o posturas sexuales, y un lenguaje soez leve. Se puede encontrar juegos de azar, casinos, salas de cartas.

PEGI 16: esta clasificación se aplica una vez que la descripción de la violencia o actividad sexual alcanza un nivel semejante al que se esperaría en la vida real. Se utiliza un lenguaje incorrecto y pueden estar presentes los juegos de azar y el uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales.

PEGI 18: la clasificación de adultos se aplica cuando la violencia alcanza un nivel donde existe una representación de violencia brutal como un homicidio o asesinato, sin motivo aparente, o encontramos violencia hacia personajes indefensos. Igualmente, podría aparecer el uso de drogas ilegales y la actividad sexual explícita (¿Qué significan las etiquetas? <https://pegi.info/es/node/59>).

b. Sistema Entertainment Software Rating Board (ESRB) cuenta con 6 categorías:

Everyone/todos: el contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede presentar un poco de violencia de caricatura o de fantasía y el uso de lenguaje moderado.

Everyone 10+/ todos +10: el contenido por lo general es apto para menores de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura o de fantasía, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.

Teen/adolescentes: el contenido es apto para personas de 13 años o más. Puede presentar violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas.



Mature 17+/Maduro +17: el contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede presentar violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje soez o fuerte.

Adults only 18+/adultos únicamente +18: es apto sólo para adultos de 18 años o más. Incluye escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Rating Pending / Clasificación pendiente: no se ha asignado una calificación final de ESRB (Guía de clasificaciones, <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>).

c. Computer Entertainment Rating Organization: su sistema de clasificación indica las edades objetivo de los jugadores potenciales en función del contenido y las expresiones de la computadora y los videojuegos. Son 5 las etiquetas de clasificación: 1) Negro para "A": incluye a todas las edades; 2) Verde para "B": incluye 12 años y más; 3) Azul para "C": corresponde a la edad de 15 años y más; 4) Naranja para "D": de 17 años y más; y 5) Rojo para "Z": únicamente para 18 años y más (*Age Rating System*, <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/>).

Con todo lo anterior, se puede señalar que la industria de los videojuegos tiene el interés de ofrecer un sistema de clasificación vinculado con los contenidos y las edades, información útil para la toma de decisión de los usuarios o consumidores, por ejemplo, para los padres que compran videojuegos a sus hijos. Sin embargo, es el Estado quien debe garantizar la máxima protección de los derechos humanos de los niños atendiendo la perspectiva de género y el interés superior.

III. Derechos humanos de las niñas y adolescentes: perspectiva de género y el interés superior del menor.

En materia de derechos humanos, los elementos transversales representan principios medulares reconocidos por los tratados internacionales, las observaciones generales de los Comités de Naciones Unidas, así como los informes y la jurisprudencia de los órganos de protección internacional de los



derechos humanos. Existen múltiples elementos transversales: el principio de igualdad, la participación, la perspectiva de género, el interés superior del menor, entre otros. En este apartado se analizarán los derechos humanos de los niñas y adolescentes a partir de 2 elementos transversales: perspectiva de género y el interés superior del menor.

Los derechos de los niños, niñas y adolescentes se encuentran reconocidos en Declaración de los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea General en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959 donde se establece que todos los niños disfrutarán de estos derechos sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición. Igualmente, se reconoce la necesidad de una protección y cuidado especial por su falta de madurez física y mental, además de la observancia del Estado para su cumplimiento y garantía. Algunos de los derechos que se reconocen en esta Declaración son: la igualdad, a tener un nombre y nacionalidad, a la educación, a gozar d los beneficios de la seguridad social, al desarrollo de su personalidad, entre otros.

En cuanto a los derechos humanos de los niñas y adolescentes con perspectiva de género, el Estado debe garantizar y desarrollar políticas que promuevan y fomenten el pleno ejercicio de sus derechos sin discriminación y violencia de género. Igualmente, debe atender las especificidades de esta población que se encuentra en desventaja o en condiciones de vulnerabilidad visibilizando las inequidades e injusticias que derivan de patrones culturales sobre las mujeres.

a. Perspectiva de género

Esta perspectiva “permite comprender las características que definen a las mujeres y a los hombres de manera específica, así como sus semejanzas y diferencias” (Lagarde, 1996, p.15). De igual modo, permite “reconocer la diversidad de géneros”,



entendidos como una “categoría correspondiente al orden sociocultural configurado sobre la base de la sexualidad” (p.26), ya que busca explicar la construcción de la diferencia entre los seres humanos a partir de un proceso histórico, político, social y cultural. El género implica las actividades y creaciones del sujeto, el lenguaje, la afectividad, los valores, el imaginario, las fantasías, la subjetividad, identidad del sujeto, sus bienes, el poder, sus límites y se vincula con la categoría de la edad: niña y niño, adulta, adulto, vieja, viejo, anciana, anciano (Lagarde, 1996, pp. 27, 28 y 43)

La incorporación de la perspectiva de género fue establecida como estrategia mundial para el fomento de la igualdad de los sexos en la Plataforma de Acción de Beijing de la Cuarta Conferencia Mundial de las Naciones Unidas sobre la Mujer, celebrada en Beijing en 1995 y en las conclusiones convenidas del Consejo Económico y Social (1997/2) donde se define la incorporación de la perspectiva de género de la siguiente manera:

“Proceso de evaluación de las consecuencias para las mujeres y los hombres de cualquier actividad planificada, inclusive las leyes, políticas o programas, en todos los sectores y a todos los niveles. Es una estrategia destinada a hacer que las preocupaciones y experiencias de las mujeres, así como de los hombres, sean un elemento integrante de la elaboración, la aplicación, la supervisión y evaluación de las políticas y los programas en todas las esferas políticas, económicas y sociales, a fin de que las mujeres y los hombres se beneficien por igual y se impida que se perpetúe la desigualdad. El objetivo final es lograr la igualdad entre los géneros” (Naciones Unidas, 2002, pp. 5 y 6).

La perspectiva de género permite visibilizar los intereses, expectativas, oportunidades, experiencias, percepciones, necesidades, conocimientos, espacios, actividades de las mujeres y de los hombres en cada una de las etapas de la política pública (diseño, formulación implementación y evaluación). Igualmente, permite incluir cuestiones sobre la igualdad de género en las acciones, planes, estrategias, presupuestos, procesos de análisis e institucionales y decisiones normativas. Lo anterior, para garantizar los derechos humanos y la justicia social.



En México, se puede observar la adopción de esta perspectiva en la Ley General para la Igualdad de hombres y Mujeres como una metodología y mecanismos que permiten identificar, analizar, cuestionar, valorar, evaluar la discriminación y exclusión de las mujeres a partir de las diferencias biológicas entre mujeres y hombres, además de las acciones que deben implementarse para actuar sobre los factores de género y la creación de las condiciones de mejora y cambio (Artículo 5 fracción VI Ley General para la Igualdad de los Hombres y Mujeres).

De igual modo, adopta el concepto de transversalidad como un proceso que permite garantizar la incorporación de la perspectiva de género, puesto que se consideran todas las implicaciones que pueden tener para las mujeres y los hombres cualquier implementación de legislaciones, políticas públicas, actividades administrativas, económicas y culturales en las instituciones públicas y privadas (Ley General para la Igualdad de hombres y Mujeres artículo 5 fracción II).

b. Interés superior de menor

Este principio se encuentra reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea General en su resolución 1386 (XIV) del 20 de noviembre de 1959 en el Principio 2 donde se establece que el interés superior del menor debe ser una consideración fundamental y valorada en la adopción de todas las medidas de aplicación, reconociendo los intereses del niño como máxima prioridad.

De particular relevancia resulta la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25 del 20 de noviembre de 1989, que establece en su artículo tercero que "... en todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño".



De acuerdo al Comité de los Derechos del Niño (CDN) 2013, en la Observación General no. 14, artículo 3, párrafo 6, se reconoce la amplitud del concepto del interés superior del menor, advirtiendo tres elementos que se inscriben dentro del mismo:

- a) Derecho sustantivo: el interés superior del niño constituye un derecho humano de niñas y niños a que su interés sea una consideración primordial que se evalúe y se tenga en cuenta al momento de sopesar entre distintos intereses para tomar una decisión sobre una cuestión debatida.
- b) Principio jurídico: en el caso de que una disposición jurídica admita más de una interpretación, se elegirá aquella que satisfaga de manera más efectiva el interés superior del menor.
- c) Una norma de procedimiento: la evaluación y determinación del interés superior del niño requieren de garantías procesales, por lo que los Estados deberán explicar cómo se ha respetado este derecho en la decisión, qué criterios se han considerado para su atención, cuáles son los criterios utilizados para la decisión, de qué manera se han ponderado los intereses del niño frente a otras consideraciones incluyendo normativas generales o de casos concretos.

Sobre la evaluación del interés superior del menor, se debe determinar cuáles son los elementos en el contexto de los hechos concretos del caso para ponderar su importancia respecto a los demás, así como seguir un procedimiento con base en las garantías jurídicas y el cumplimiento adecuado del derecho. Los elementos que se deberán considerar para esta evaluación son: la opinión del niño, la identidad del niño, la preservación del entorno familia y mantenimiento de las relaciones, el cuidado, protección y seguridad del niño, la situación de vulnerabilidad, el derecho a la salud, el derecho a la educación.

En México, aunque se ratificó la Convención en 1990, fue hasta el año 2011 cuando se integró el citado principio en el texto del artículo cuarto de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, misma que señala:



Artículo 4.- (...) En todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez.

Es así, que, el Estado adquiere la obligación de garantizar el interés superior del menor para la protección plena de sus derechos y la satisfacción de sus derechos y su desarrollo integral.

IV. Marco jurídico que regula la clasificación de los videojuegos

Desde el ámbito jurídico, a nivel internacional, se ha desarrollado una adecuación y regulación de los videojuegos a partir de dos grandes vertientes del derecho de autor: el software y las obras multimedia. Algunos estudiosos sugieren que los videojuegos son esencialmente obras multimedia que pertenecen a la categoría de obras audiovisuales (Ramos, et al, 2013, pp. 10 y 11).

En cuanto a la clasificación de videojuegos por edad, se observa que algunos gobiernos adoptan los sistemas que ofrecen las industrias tecnológicas: Pan *European Game Information*, el *Entertainment Software Rating Board* y el de *Computer Entertainment Rating Organization*, así, por ejemplo, la incorporación de estos sistemas en la normatividad, leyes y políticas en países de Europa y del resto del mundo.

En América Latina, también existe una clasificación de videojuegos según la normatividad y las legislaciones de cada uno de los países, baste como muestra el caso de Chile, en la Ley 20.75 publicada el 09 de junio de 2014 donde se establece un sistema y criterios de clasificación por edad, así como la regulación de la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menores de 18 años exigiendo incluyendo el control parental a consolas.



Cosa parecida sucede también con Colombia, en la Ley 1554 publicada en el Diario Oficial 48486 de julio 9 del 2012, que establece las normas sobre la operación y el funcionamiento de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos. Aunque no queda claro cuál es el rango de edad en algunos de los criterios de su clasificación como son el videojuego de abierta circulación y el videojuego de circulación restringida:

- a. Videojuego de abierta circulación. Es una clasificación para todas las edades. Contiene elementos de entretenimiento educativo que fortalece el desarrollo del aprendizaje. Igualmente, se puede encontrar contenido de deportes e informativo respecto de datos, hechos, recursos o materiales referentes a eventos históricos.
- b. Videojuego de circulación restringida. Esta clasificación es para mayores de 18 años. Presenta imágenes o uso de lenguaje soez; desnudez, sexo o sexualidad; el consumo de tabaco, bebidas alcohólicas y drogas ilegales; la discriminación de cualquier índole; violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte; y apuestas de dinero o propiedades.

V. Caso mexicano

Es hasta el 9 de marzo de 2018, cuando se reformó el artículo 27 fracción XL de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal donde se establece que la Secretaría de Gobernación tendrá la atribución de vigilar que las publicaciones impresas y las transmisiones de radio y televisión, así como las películas cinematográficas y los videojuegos, se desarrollen dentro de los límites del respeto a la vida privada, a la paz y a la moral pública, a la dignidad personal y al interés superior de la niñez, y no ataquen los derechos de terceros, ni provoquen la comisión de algún delito o perturben el orden público, reformándose los artículos



149 segundo párrafo y 151 fracción III; y la adición de la fracción VII Bis al artículo 148 y el artículo 69 Bis de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, para quedar como sigue:

“Artículo 69 Bis. - La Secretaría de Gobernación expedirá los lineamientos que establezcan criterios de clasificación de los videojuegos que se distribuyan, comercialicen o arrienden, por cualquier medio, y vigilará su cumplimiento. Los distribuidores de videojuegos deberán imprimir o adherir en la portada de los videojuegos y en su publicidad la clasificación que corresponda, de acuerdo a los lineamientos a los que refiere en párrafo anterior. Los comercializadores de videojuegos deberán abstenerse de publicar, exhibir, vender o arrendar videojuegos cuya clasificación no sea visible en los términos que señalen los lineamientos...”

En febrero de 2020, la Secretaría de Gobernación expidió los lineamientos de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos publicada el 21 de agosto de 2018, donde se establecen los criterios que deben observarse para modificar el sistema de clasificación de contenidos. Se resalta la aplicación de una categorización de los contenidos que permita a las audiencias identificar para qué edades es apto o adecuado un programa específico en relación a su contenido y que considere los elementos de violencia, sexualidad, adicciones y tipo de lenguaje. La clasificación que propone estos lineamientos es: "AA" contenido dirigido al público infantil; "A" contenido apto para todo el público; "B" contenido para adolescentes; "B15" contenido para adolescentes mayores de 15 años; "C" contenido no apto para personas menores de 18 años; y "D" contenido extremo y adulto.

Finalmente, en noviembre de 2020, se publicaron los Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, que coadyuvan a garantizar que los criterios aplicados sean acordes con los emitidos por la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB por sus siglas en inglés). Estos lineamientos tienen por objeto establecer el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, así como las especificaciones gráficas para las advertencias, descriptores de contenidos y elementos interactivos que deberán implementar los Sujetos Obligados, respecto



de los videojuegos distribuidos, comercializados o arrendados en el territorio nacional. Lo anterior tiene como objetivo crear parámetros específicos que ayuden a realizar una adecuada categorización del contenido de los mismos, así como de la audiencia a la que va dirigidos. La clasificación del contenido de los videojuegos que establece estos Lineamientos se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 1 Clasificación de los videojuegos en México

Clasificaciónn “A” Contenido para todo el público.	Incluye juegos con contenido de violencia de fantasía o de caricatura. No deben incluir referencias de violencia sexual, uso de drogas y desnudez. El lenguaje no debe ser soez sino moderado y se podrá recurrir a frases violentas en tanto estén justificadas por la trama del videojuego.
Clasificación “B” contenido para adolescentes a partir de 12 años.	Pueden existen elementos que muestren violencia ocasional hacia personajes fantásticos. Igualmente, contener violencia de fantasía, de caricatura y animaciones de sangre. Incluye el lenguaje moderado. No deben de incluir referencias de violencia sexual ni contenido sexual.
Clasificación “B15”	Pueden contener violencia moderada, referencias violentas, de alcohol, tabaco, drogas o animaciones de sangre, igualmente, incluir temas de contenido insinuante y sexual, desnudez parcial y lenguaje soez moderado. También pueden contener humor vulgar y apuestas simuladas.



Clasificación C Contenido no apto para personas menores de 18 años.	El nivel de violencia representado es alto, explícito, frecuente y hasta brutal, incluye elementos explícitos de actividad sexual y el cuerpo humano desnudo. Pueden contener violencia intensa y derramamiento de sangre. Incluye contenido de uso de drogas, alcohol o tabaco, y apuestas simuladas. La adquisición por parte del consumidor de estos videojuegos se hará únicamente contando con una identificación oficial que compruebe la mayoría de edad. En esta categoría se hace responsable al consumidor de conocer los elementos que contiene dicha Clasificación.
Clasificación D	Contenido extremo y adulto. Videojuegos con contenido altamente violento, explícito y fatal. Sexualidad gráfica frecuente y explícita. La exposición de cada uno de estos elementos puede ser prolongada.

Elaboración propia a partir de los Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos publicados en el D.O.F. en noviembre de 2020.

Si bien existe un interés por el Estado Mexicano en regular la clasificación de videojuegos con las iniciativas de ley del 2017 y las reformas del 2018 y 2020, aún no es concluyente respecto a la garantía del interés superior de los niños, niñas y adolescentes, tampoco lo es en relación a la perspectiva de género, pues esto implica que el gobierno implemente mecanismos, metodologías, políticas públicas, acciones de evaluación de pertinencia a fin de asegurar el bienestar del niño en sentido amplio, así como su seguridad en todos los ámbitos, lo cual significa que, frente en los procesos de toma de decisiones se deberá evaluar la seguridad y la integridad del niño, y la aplicación del principio de precaución que exige valorar las posibilidades de riesgos y daños futuros.



VI. Conclusiones

La industria de los videojuegos ha crecido de forma exponencial en los últimos años. Su mercado se ha extendido y se ha posicionado como una de las áreas de entretenimiento más rentables, lo que ha llevado a una transformación de su contenido, el cual no solo se encuentra dirigido al sector infantil sino también a la población adulta. Lo anterior conlleva, desde luego, una preocupación fundamental respecto del tratamiento de las expresiones y el contenido dispuesto en los videojuegos, sobre todo, cuando existe la posibilidad de que niñas y niños queden a merced de material para adolescentes y adultos, lo que puede conllevar un daño o la posibilidad de someter a circunstancias de riesgo a las infancias. Con base en lo anterior, y a medida que ha crecido esta industria, ha surgido en diversos países un interés en la protección de la población infantil, lo cual ha derivado en la implementación de sistemas de clasificación por edades y etiquetas para filtrar y limitar el acceso al contenido de los videojuegos.

Como ha quedado patente en las líneas que anteceden, existen diversos esfuerzos para la clasificación de contenidos, tales como el *Pan European Game Information*, el *Entertainment Software Rating Board* y el de *Computer Entertainment Rating Organization*. Este último, resulta de interés para el caso mexicano, donde durante largo años existió una omisión importante respecto de la clasificación del contenido de los videojuegos, y dado que gran parte de estos provienen de Estados Unidos de América y Canadá, la ESRB funcionó de modo indirecto como un parámetro para saber la clasificación de los mismos. Empero, en noviembre de 2020, el gobierno mexicano estableció unos lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, los cuales coadyuvan a garantizar los criterios aplicados por la ESRB, pero no cuenta con mecanismos claros y definitivos que garanticen su cumplimiento, ni tampoco contienen una metodología y criterios de evaluación que permitan la verificación de



la pertinencia del sistema de clasificación y contenido de los videojuegos para la población según su edad, ni una regulación de implementación sobre la comercialización y publicidad de los videojuegos. Aunado a lo anterior, la ausencia de un enfoque de derechos de la infancia redonda en la aplicación de estrategias ciegas a los derechos humanos de los NNA, principalmente, en lo concerniente a dos factores: el enfoque o perspectiva de género y el interés superior de las niñas y adolescentes, quienes por su especial situación de vulnerabilidad son más propensas a afectaciones en su desarrollo integral como personas.

El interés superior de la infancia, como se ha visto, supone un principio transversal que se divide en tres dimensiones (como derecho humano, como garantía y como norma de procedimiento), las cuales orientan la toma de decisión sobre la base de la preeminencia de los derechos e intereses de la infancia por encima de otras cuestiones. Es decir, se trata de un enfoque que permite la observancia irrestricta de los derechos humanos de la niñez ante cualquier instancia o acción pública. Asimismo, y dado que existe una mayor vulnerabilidad de niñas en los espacios digitales, resulta de gran relevancia apoyarse en la perspectiva de género, la cual permite evaluar los riesgos, obstáculos y elementos específicos de una acción, con base en las diferencias de género. Particularmente, en el caso de los videojuegos esta perspectiva permite tener presentes cuestiones estructurales importantes para salvaguardar la integridad de las niñas ante contenidos que pueden comprometer sus derechos.

Con base en lo antes señalado, se concluye que, pese a que, en los últimos años, en México se han desarrollado algunos esfuerzos por realizar una clasificación de los videojuegos que se comercializan en el país. Estas acciones están lejos de aplicar un enfoque de derechos humanos, particularmente respecto de los derechos de las infancias, y sin perspectiva de género, lo cual pone en entredicho la viabilidad de estas acciones en términos del interés superior de la niñez.



VII. Fuentes de consulta

- Álvarez, Cabrera y Reyes Hernández. (2017). Protección jurídica de los videojuegos a través del derecho de autor. *Revista Opinión Jurídica Universidad de Medellín*, 16 (31), pp. 155-174.
<https://revistas.udem.edu.co/index.php/opinion/article/view/2173>
- Age Rating System, <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/>
- Carrasco, P. (2006). Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y Consola. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*. (7), pp. 1-11. Disponible en <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/398/274>
- Censo de Población y Vivienda 2020, INEGI. Disponible en <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/#Microdatos>
- Comité de los Derechos del Niño. (2013). Observación General no. 14: Sobre el derecho del niño a que su interés superior sea una consideración primordial.
- Computer Entertainment Rating Organization, Age Rating System. Disponible en <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/>
- Comunicado de Prensa Núm.352/21, ENDUTIH, 2020. Disponible en https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTIH_2020.pdf
- Convención sobre los Derechos del Niño. Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. Disponible en <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Última reforma 2021.
- Declaración de los Derechos del Niño, proclamada por la Asamblea General en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959. https://www.senado.gob.mx/comisiones/desarrollo_social/docs/marco/Declaracion_DN.pdf
- Decreto donde se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y de la Ley General de los Derechos de niñas, niños y adolescentes, publicado el 09 de marzo de 2018 en el Diario Oficial de la Federación.
- Entertainment Software Rating Board. Descriptores de contenido. Disponible en <https://www.esrb.org/ratings-guide/>.
- Entertainment Software Rating Board. Disponible en <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>



- García, Sedano (2017). Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y tecnología en Asturias. *Revista Anual de Historia del Arte*, 23, pp.175-184. [file:///C:/Users/naomi/Downloads/DialnetArteYVideojuegosReflexionesSobreLoLudicoElArteYLaT-6052930%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/naomi/Downloads/DialnetArteYVideojuegosReflexionesSobreLoLudicoElArteYLaT-6052930%20(1).pdf)
- Guía de clasificaciones. Disponible en <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/> Industria de videojuegos en México en 2020. Disponible en <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
- Lagarde, M. (1996). Género y Feminismos. Desarrollo y democracia: Editorial horas y HORAS. Disponible en <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/lagarde-marcela-genero-y-feminismo.pdf>
- Ley General para la igualdad de Hombres y Mujeres publicada en el Diario Oficial de la Federación el 02 de agosto de 2006. Última reforma publicada DOF 21-10-2021. Disponible en <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lgimh.htm>
- Ley 1554 del 2012. Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones, publicada en el Diario Oficial 48486 de julio 9 de 2012. Disponible en <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Ley 20.756. Regula la Venta y Arriendo de Videojuegos Excesivamente Violentos a Menores de 18 años y Exige Control Parental a Consolas. Publicada el 09 de junio de 2014. Disponible en <https://microjuriscl.files.wordpress.com/2014/07/ley-n-20-756.pdf>
- Lineamientos de clasificación de contenidos audiovisuales de las transmisiones radiodifundidas y del servicio de televisión y audio restringidos publicados el 21 de agosto de 2018 en el Diario Oficial de la Federación.
- Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuego publicados el 27 de noviembre de 2020, los cuales entrarán en vigor a los 180 días contados a partir del día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.
- Naciones Unidas. (2002). La incorporación de la perspectiva de género. Una visión general. Disponible en https://www.un.org/womenwatch/daw/public/gendermainstreaming/Spanish%20Gender%20Mainstreaming_full.pdf
- Newzoo Global Games Market Report, 2020. Disponible en <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>
- Newzoo Global Games Market Report. Disponible en <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Pan European Game Information. Disponible en <https://pegi.info/es/node/19>



- Pan European Game Information. Herramientas de control parental. <https://pegi.info/es/controlparental>. ¿Qué significan las etiquetas? Disponible en <https://pegi.info/es/node/59>
- Ramos, Andy, López, Laura, Rodríguez, Anxo, Mong, Tim y Abrams, Ston (2013). The legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches: WIPO World Intellectual Property Organization. Disponible en: https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf
- Sandoval, F. Y Triana, S. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la construcción en Colombia, Análisis político, 89, pp.38-58.
- Sedeño, A. (2010), Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Comunicar. Revista Científica de Educomunicación. 34, pp. 183-189. Disponible en <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=34&articulo=34-2010-21>
- The Competitive Intelligence Unit, Dimensionamiento del mercado de videojuegos en México 1Q17. Disponible en <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2017/7/3/dimensionamiento-del-mercado-de-videojuegos-en-mxico-1q17>
- The way consumers interact with games is changing; nearly Half of gamers are female; over Half are 30+, 2020. Disponible en <https://newzoo.com/insights/articles/consumer-engagement-with-games-is-changing-gamer-segmentation-personas-gender-age-demographics/>
- Zooming in on Female Gamers with Consumer Insights Data, 2021. Disponible en <https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data/>