

Jugar y entrenar la paz a través de los videojuegos (Play and train peace through video games)

Palabras clave: Entrenar la paz, Resolución de conflictos, Realidad virtual, Tecnología, Pacedbuilding, Pacekeeping.

1. El mercado de los videojuegos: una industria en expansión

En la reunión internacional de *Edinburgh Interactive*¹, llevada a cabo en el verano de 2010, la empresa financiera *Avista Partners* afirmó que la industria del videojuego “genera (al año) 105.000 millones de dólares, y eso sin contar a los desarrolladores independientes y a pequeñas editoras que no cotizan”². Además, al dividirlo por categorías, los principales beneficiarios son Nintendo (\$34,959 millones), otras consolas y PC (\$33,223 millones), juegos en línea (\$23,457 millones) y juegos para móvil (\$8,257 millones)³. Estos datos se refieren al consumo de todo tipo de productos relacionados con la industria de los videojuegos, pero en la Figura 1 podemos ver cómo, en tan sólo seis años, la venta tradicional de los videojuegos se ha duplicado en todo el mundo, creciendo a un promedio de 12% tasa anual.

Mercado Global del Videojuego - (en millones de dólares)

Figura 1

Región	2003	2004p	2005	2006	2007	2008	2009
Estados Unidos	7.557	8.198	8.438	10.158	12.762	14.080	15.067
EMEA ¹	4.003	5.980	6.756	8.656	11.161	13.026	14.312
Asia/Pacífico	8.978	10.086	11.108	14.053	17.974	20.657	23.087
Latinoamérica	489	531	539	606	724	778	832
Canadá	534	611	685	876	1.102	1.221	1.307
Total	21.561	25.406	27.526	34.349	43.723	49.762	54.605

¹Europa, Oriente Medio y África

Estimaciones realizadas por PricewaterhouseCoopers, citadas en el website de SIMBIM.

Business Review, N°1, 2008

La edad en que los jóvenes se unen este tipo de mercado es cada vez más temprana, gracias al compromiso de los gobiernos en la introducción de las tecnologías de la información (TIC) en los espacios educativos. La mayoría de los jugadores oscilan entre los

¹ "Edinburgh Interactive trata de combinar los negocios, la educación y la diversión a través de conferencias enfocadas en la industria, una selección de proyecciones públicas de nuevos juegos y de tecnología, a las que se añaden sesiones públicas e información sobre cómo participar en el entretenimiento interactivo", página web de *Edinburgh Interactive*, disponible en: <http://edinburghinteractive.co.uk/about> (Consultado el 01/03/2012).

² ISERN MEIX, Joan. "Los videojuegos mueven 105.000 millones de dólares". En *Meristation*. Disponible en: http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4c76bf964c929&pic=GEN (Consultado el 01/03/2012).

³ *Ibidem*.

18 y 49 años de edad, como puede verse en la Figura 2, pero el sector en desarrollo hacia la fase de madurez ya representa más de una cuarta parte y va creciendo año a año. Esto es importante no sólo para las previsiones de futuro sino de cara a tratar de implementar los objetivos que se plantean en este artículo desde una edad temprana. Con este breve análisis sobre la industria de los videojuegos podemos concluir que, desde luego, resulta un campo interesante hacia la búsqueda de nuevas herramientas que trabajen a favor de la paz.

gamer age distribution

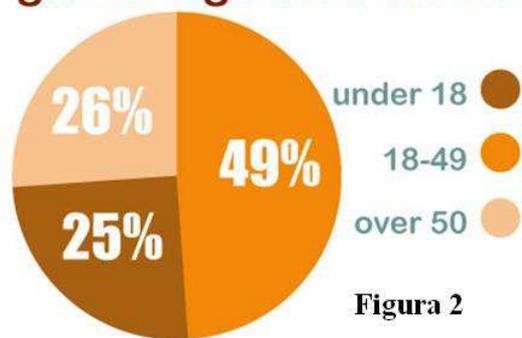
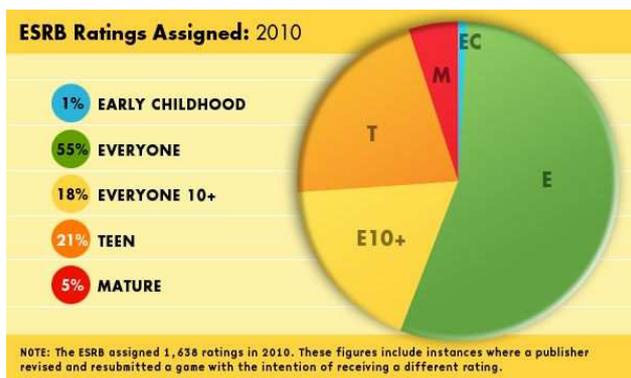


Figura 2

Fuente: Education Database online, 2010, disponible en: <http://www.onlineeducation.net/videogame>

2. La violencia ha ganado la partida a la paz

Los videojuegos en los que se considera que aparece violencia directa sólo ocupan el 26% del mercado (juegos *Teen* y *Mature* – Figura 3), de acuerdo con datos proporcionados por *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)⁴, aunque se podría discutir si saltar sobre una tortuga para matarla transmite o no violencia, aunque sea de manera “inocente”, en juegos clasificados como para todo el mundo (Everyone): la saga de Mario Bros.



Fuente: ESRB ratings report 2010

Figura 3

Sin embargo, este pequeño grupo ocupa una gran parte del mercado de los videojuegos y sus títulos forman parte de las listas de más vendidos mes tras mes. Teniendo en cuenta la venta de videojuegos para las cuatro plataformas más importantes de la actualidad (PlayStation 3, Nintendo Wii, Xbox y

⁴ La Entertainment Software Rating Board (ESRB) es una organización auto-reguladora que asigna la edad y la clasificación de contenido. "Las calificaciones están diseñadas para proporcionar información concisa e imparcial sobre el contenido de los videojuegos para que los consumidores, especialmente los padres, puedan tomar una decisión de compra estando informados", página web de ESRB, Game Ratings & Descriptor Guide, disponible en: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp (Consultado el 01/03/2012). En Europa, la clasificación que se utiliza fue creada por Pan European Game Information (PEGI) y se puede consultar en: <http://www.pegi.info/es/> (Consultado el 01/03/2012).

PC), podemos ver que juegos como Call of Duty, la serie Uncharted, World of Warcraft o la serie Halo, han llegado a la cima de las listas en un tiempo muy corto⁵. Con la excepción de Nintendo, donde este tipo de juegos no se han vendido tanto por el tipo de público, el resto de plataformas se han beneficiado abundantemente de la venta de muerte. A estos datos hay que añadir gran cantidad de juegos en línea, de forma gratuita, que no están incluidos en estas listas pero que representan una parte importante del mercado, como hemos visto antes.

De la relación entre la proyección de realidad que presentan los videojuegos y la violencia deriva una cultura de violencia y simulación⁶, donde el jugador es parte del micro mundo creado por el videojuego en el que la muerte (en el caso de los juegos violentos) se convierte en la única manera de lograr los objetivos y el progreso. Existen muchos estudios realizados en esta línea, por lo que vamos a tratar de señalar algunos elementos. Por un lado, encontramos que los videojuegos transmiten una serie de valores basados en los objetivos a lograr. En los juegos violentos, el jugador puede desarrollar actitudes impulsivas (el factor tiempo nos obliga a actuar sin reflexionar), de odio hacia otros grupos a través de la creación de la imagen del enemigo (los nazis, los iraquíes, vietnamitas, árabes...), excesivamente competitivas (uno contra el otro), donde el fin justifica cualquier medio para lograrlo y, por lo general, a través de una visión maniquea de la realidad en la que hay ganadores y perdedores, buenos y malos, donde hay que aprender a aplastar a los demás para sobrevivir⁷.

Ejemplos de videojuegos en el mercado actual

 <p>Call of Duty: Black Ops</p>	<p>Es un videojuego de disparos en primera persona de estilo bélico en el que la historia del juego discurre en diferentes escenarios de la Guerra Fría. Fue un juego muy polémico tras su salida al mercado debido a que en algunos de sus episodios el jugador debe asesinar gente a sangre fría. El ejemplo más claro se produce en un aeropuerto⁸.</p>
---	---

⁵ WIKIPEDIA. *Videojuegos más vendidos*. Disponible en:

http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Videojuegos_m%C3%A1s_vendidos (Consultado el 01/03/2012).

⁶ LEVIS, Diego. "Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro". En APARICI, Roberto. (coord.). *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, 2003.

⁷ GÓMEZ DEL CASTILLO, M^a Teresa. Videojuegos y transmisión de valores, in *Revista Iberoamericana de Educación*, n^o 43/6, 2007. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (consulted on 01/03/2012)

⁸ YOUTUBE. *Call of Duty: Modern Warfare 2 (Español - Aeropuerto)*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=qAqt6-IcUfU> (Consultado el 01/03/2012).

 <p>Siren Blood</p>	<p>Asesinatos, sangre y mucha violencia se mezclan en un juego que tuvo que ser adaptado a las leyes de varios países para entrar en el mercado, y que fue prohibida en otros. El realismo de este juego hace una experiencia única de miedo y sufrimiento⁹.</p>
 <p>The Suffering</p>	<p>En este juego, el jugador se enfrenta a situaciones para poner a prueba su moralidad a través de su relación con personas que están tratando de sobrevivir a los horrores en los que se envuelve la historia. En la mayoría de los casos, el jugador tiene tres opciones: ayudar a la persona (buena), matarlo (el mal), o permanecer indiferentes ante su situación (neutral)¹⁰.</p>
 <p>The Battlefield</p>	<p>En el último juego de la serie <i>Battlefield</i> nos encontramos con hasta seis mapas relacionados con una supuesta guerra en Irán y dos más en los alrededores del Mar Caspio. Estos juegos ya han sido utilizados para el reclutamiento y entrenamiento de soldados por parte de instituciones como el Pentágono, según las puntuaciones obtenidas por los reclutas.</p>
 <p>Food Force</p>	<p><i>Food Force</i> es un videojuego del Programa Mundial de Alimentos (PMA) realizado para enseñar a los niños acerca de los desafíos logísticos de entregar ayuda alimentaria en una gran crisis humanitaria. Seis misiones virtuales reflejan la vida real y los obstáculos enfrentados por el PMA en sus intervenciones de emergencia¹¹.</p>
 <p>People Power</p>	<p>Una herramienta única enseñanza interactiva en el campo de la no violencia, <i>People Power</i> fue producido por el Centro Internacional sobre Conflictos No Violentos (ICNC). El juego simula las luchas no violentas permitiendo a los jugadores diseñar estrategias, aplicar tácticas y ver los resultados¹².</p>

⁹ Video de Siren Blood: <http://www.youtube.com/watch?v=VanDbbOV8rs> (Consultado el 01/03/2012).

¹⁰ Video de The Suffering: http://www.youtube.com/watch?v=Dr_rCtSEuxs (Consultado el 01/03/2012).

¹¹ Video de Food Force: <http://www.youtube.com/watch?v=DyNELs6IU7I> (Consultado el 01/03/2012).

¹² Video de People Power: <http://www.youtube.com/watch?v=GvUEJh9HrEs> (Consultado el 01/03/2012).

 <p>Second Life</p>	<p><i>Second Life</i> es un mundo virtual en línea donde se puede explorar el mundo, conocer a otros residentes, socializar... Una de las campañas más interesantes llevadas a cabo en este juego fue la presentación de la crisis de Darfur de forma virtual, por lo que de alguna forma el jugador podía experimentar lo que allí pasaba¹³.</p>
 <p>Global Conflicts</p>	<p>En los diferentes episodios de este el jugador asume el papel de un periodista en varios lugares del mundo. Esta serie de videojuegos permite a los estudiantes explorar y aprender sobre los diferentes conflictos en todo el mundo y los temas fundamentales de la democracia, los derechos humanos, la globalización, el terrorismo, el clima y la pobreza¹⁴.</p>

A pesar de haber presentado cuatro ejemplos de videojuegos violentos y cuatro que pueden servir como herramientas de paz (vienen siendo desarrollados en los últimos años por grupos muy específicos y son muy escasos), desafortunadamente los primeros son mucho más abundantes en el mercado y es difícil pensar que habrá una reducción a nivel general de los contenidos violentos a corto y medio plazo, ya que la industria militar cada vez está más relacionada con el mundo de los videojuegos. El resultado es la promoción de la violencia para la resolución de conflictos, que responde a intereses específicos de los que abogan por una visión belicista de las relaciones sociales¹⁵. Además, los juegos de guerra, gracias a los avances tecnológicos, han alcanzado un nivel de realismo extremo e incluso se utilizan en las campañas de reclutamiento y para la asignación de puestos dentro del ejército en países como Estados Unidos. “Ya no es suficiente con modelar el último tornillo de las máquinas de guerra, sino que también hay que crear un conflicto, una justificación y un entorno propicio para una intervención armada políticamente correcta”, como señala Gómez Cañete¹⁶.

¹³ Vídeo sobre la campaña de Darfur en Second Life: <http://www.youtube.com/watch?v=jKyZXATEN4w> (Consultado el 01/03/2012).

¹⁴ Vídeo de Global Conflicts: <http://www.youtube.com/watch?v=gRV0B5dOHME&feature=plcp&context=C3a58a5eUDOEgsToPDskK2wFd-pPDf4k3xp0IxjHus> (Consultado el 01/03/2012).

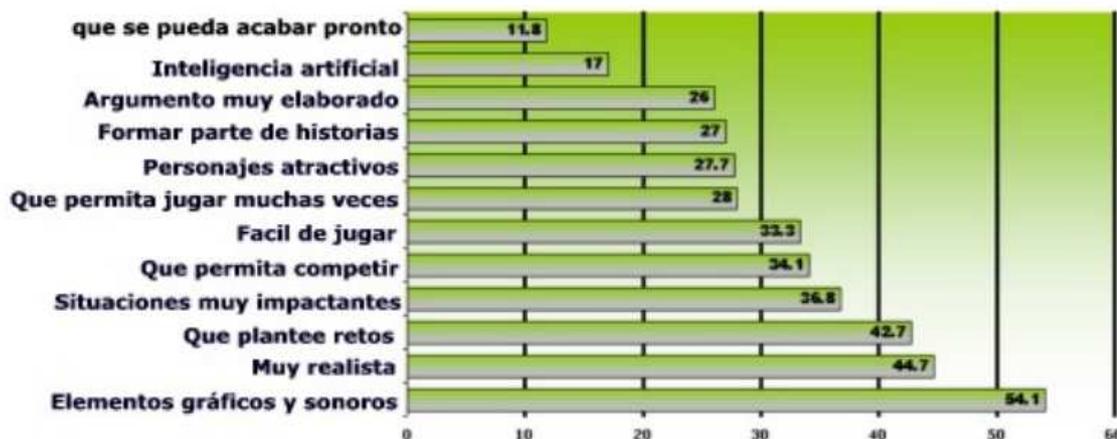
¹⁵ LEVIS, Diego. *Op. cit.*

¹⁶ GÓMEZ CAÑETE, Diego. “Ideología y videojuegos” (08/11/2001). En el blog *Cibermemoria*. Disponible en: <http://cibermemo.wordpress.com/2011/08/11/2001-ideologia-y-videojuegos/> (consulted on 01/03/2012).

3. El potencial de los videojuegos

Actualmente estamos envueltos en un panorama donde se desarrollan los llamados juegos de tercera generación¹⁷, que fomentan un modelo de participación basado en la creación de contextos abiertos de juego, mundos virtuales, juegos colaborativos... De esta forma, se produce un aprendizaje sociocultural y localizado en el tiempo y en el espacio. A través de este tipo de videojuegos los jugadores pueden involucrarse más en la historia propuesta, ya que aumenta su capacidad de decisión en la evolución de los personajes y en el propio desarrollo de la historia. Esta perspectiva permite responder mejor a los aspectos que más atraen a los jugadores (Figura 4), por lo que ayuda a su inmersión y los convierte en una potente herramienta para aprehender experiencias.

Aspectos que más atraen de un videojuego (Fig. 4)



Fuente: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción e Instituto Nacional de Juventud - *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*, Madrid, 2002.

Vemos que lo más importante para los usuarios es que los videojuegos tengan buenos elementos gráficos y sonoros, que sea realista y que plantee retos en situaciones muy impactantes. Esto se une a otros elementos bien valorados como que tengan un buen argumento y que les hagan sentir parte de la historia. Dentro del campo de la paz, es posible la creación de videojuegos que sean capaces de aglutinar todos estos componentes. Existe la tecnología necesaria para desarrollar los apartados técnicos y, desde luego, no faltan experiencias de paz y creatividad, como recoge Lederach en *La imaginación moral*¹⁸, a

¹⁷ GROSS, Begoña. "Los juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones". En GROS, Begoña (coord.). *Videojuegos y Aprendizaje*. Barcelona, Ed. Grao, 2008, pág. 13.

¹⁸ LEDERACH, John Paul. *La Imaginación Moral. El arte y el alma de construir la paz*. Bilbao, Ed. Bakeaz/Gernika Gogoratuz, 2007.

través de las cuales poder proponer historias que sirvan no sólo para dar a conocer este ámbito de estudio, sino como entrenamiento para personas que en un futuro realicen trabajos sobre el terreno. En el último punto indagaré más en estos aspectos.

Los juegos, por otro lado, son reflejo de la sociedad y a través de ellos tenemos la oportunidad de mostrar si queremos que nuestra sociedad se base en la competición o la cooperación, en la violencia o en la no violencia, en la guerra o en la paz... A través de los videojuegos es posible recrear lo real, aunque sea en otros términos. Los videojuegos “reflejan los valores de una sociedad, sus experiencias, su historia y sus costumbres, pero también su organización social, sus jerarquías, sus conflictos, sus miedos, sus proyectos y su política”¹⁹. ¿Por qué no utilizarlos en la era digital como medio de transformación social? Su potencial es enorme en este sentido.

Por otro lado, los videojuegos mejoran la percepción y la coordinación sensomotriz y existen gran cantidad de estudios al respecto como señala Eduardo Punset²⁰. Uno de los estudios más importantes al respecto es el elaborado por Marc Prensky, que tuvo como resultado el libro *Don't Bother Me Mom--I'm Learning!*²¹. Además jugar es una actividad divertida y placentera, que refuerza los vínculos sociales y la propia autoestima. Los videojuegos “mejoran la calidad de nuestras relaciones al permitir espacios distendidos de relación y asociarla al placer y al buen humor [también] mejora nuestra relación con nosotros mismos al permitirnos ponernos retos y superarlos”²².

A todos estos elementos, que utilizados de una determinada manera pueden obtener un gran potencial en el campo que nos ocupa, se unen las características propias del lenguaje audiovisual de las que también participa el mundo de los videojuegos²³:

- Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo), donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.

¹⁹ GIL JUÁREZ, Ariadna. *Los Videojuegos (Tic)*. Barcelona, Ed. UOC, 2007, pág. 10.

²⁰ PUNSET, Eduardo. “No me molestes mamá, estoy aprendiendo” (reportaje). En Radio Televisión Española. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-molestes-mama-estoy-aprendiendo/953666/> (Consultado el 01/03/2012).

²¹ PRENSKY, Marc. *Don't bother me, Mom, I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help*. St. Paul, Ed. Paragon House, 2006.

²² GIL JUÁREZ, Ariadna. *Op. Cit.* Pág. 11.

²³ Universidad Nacional de la Plata. *Taller de producción de mensajes - Lenguaje Audiovisual*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, La Plata. Disponible en: http://www.perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf (Consultado el 01/03/2012).

- Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. Como decía Einstein: “Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea”.

De esta forma vemos como la experiencia audiovisual facilita la comprensión a través de un todo, de manera que ninguna de las partes puede quedar descolgada si el objetivo es llegar a un entendimiento completo. Además, uno de los elementos más importantes gira en torno al estímulo de la afectividad, ya que favorece el aprendizaje de las personas al interiorizar mejor las cosas, tal y como señala Prensky en diferentes partes de su libro²⁴. A través de los videojuegos se añade el factor interacción, a través del cual los usuarios se ven mucho más inmersos en los procesos.

Dentro de la Era digital en la que nos ha tocado vivir, los videojuegos se presentan como una herramienta más que puede ser utilizada en nuestros objetivos de paz. Entre los jóvenes de la actualidad, a los que Prensky denomina *nativos digitales*²⁵, están los futuros trabajadores de este campo y es imprescindible que utilicen todos los medios posibles a su alcance. Como señala Punset²⁶, a los que se les permite jugar con videojuegos en los que deben atender numerosos factores aprenden más rápidamente que los demás a distinguir lo esencial de lo importante, a fijarse en lo que de verdad cuenta y a prescindir de lo secundario”. Debemos aprovechar esta circunstancia para mostrarles a las próximas generaciones la importancia de la paz a través de los videojuegos, como un canal más que se une a los que ya existen.

4. Propuesta para el uso en el contexto de la paz

La propuesta que voy a presentar gira alrededor de la adaptación de los contenidos de paz a las herramientas ya existentes en el mercado. En primer lugar, creo que las experiencias de paz que se han ido produciendo durante las últimas décadas pueden servir de

²⁴ PRENSKY, Marc. *Op. cit.*

²⁵ Capítulo 2, *The Rise of the Digital Native*. PRENSKY, Marc. *Op. cit.*

²⁶ CASTELLANOS, Luis Alberto. “¿De verdad son tan malos los videojuegos?” (12/09/2010). En *XL Semanal*. Disponible en: <http://www.eduardpunset.es/wp-content/uploads/2010/09/semanal20100912.pdf> (Consultado el 01/03/2012).

base para la creación de guiones que alimenten juegos de aventura gráfica, los clásicos *point and click* en los que el jugador vive una historia por la que avanza a través de la resolución de puzzles y enigmas y de la obtención de información. Estos juegos pueden servir tanto para dar a conocer los procesos a nivel general de una manera muy atrayente, ya que es como jugar una película, como para desarrollar habilidades relacionadas con la propia historia.

La segunda propuesta es la creación de herramientas de simulación de procesos de negociación, captación de información, involucramiento intercultural... Esta herramienta puede servir como entrenamiento para los profesionales que vayan a ir a trabajar en el terreno. Con este tipo de juegos los profesionales pueden desarrollar sus habilidades comunicativas y aprender a indagar sobre la información relevante, entre otras cosas. Si el mundo militar y deportes como la Fórmula 1 utilizan los videojuegos para entrenar a sus profesionales no veo causa por la cual el mundo de la paz pueda aprovecharlos también. En este sentido, pueden crearse ambientaciones que involucren más a los participantes con la ventaja, además, de que si se equivocan pueden rectificar, volver atrás y aprender de los errores sin poner en peligro vidas humanas directamente. Este tipo de simuladores tiene un gran potencial para instituciones y organizaciones dedicadas a estos temas.

Por otro lado, creo que la evolución de Internet ha creado unas redes muy importantes de gente y facilita la creación de otras nuevas. Los juegos online no sólo están teniendo mucha aceptación entre las nuevas generaciones, sino que permiten poner en contacto a personas muy lejanas entre sí en el mundo. La combinación de este elemento con la creación de videojuegos que desarrollen habilidades en resolución de conflictos, nos abre la posibilidad de que todos los agentes involucrados en un conflicto puedan ser partícipes de estas simulaciones. Bajo mi punto de vista, puede servir como herramienta de medida sobre la situación del conflicto, para evaluar si los agentes involucrados en los procesos de paz son los correctos (si han sido bien elegidos) y como canal para ahondar en las relaciones personales y en la confianza a través de la diversión y el juego, sin dejar de lado el desarrollo de las habilidades ya mencionadas.

Además, creo que estas iniciativas deberían ir acompañadas del desarrollo de otras aplicaciones más simples en plataformas como facebook y la telefonía móvil. En ambas se vienen desarrollando mini juegos, muy simples, utilizados en los entre tiempos. Este campo

también debería ser aprovechado con la creación de aplicaciones más orientadas al conocimiento de algunos elementos involucrados con los trabajos empeñados alrededor de la paz. La interactividad que ofrecen, a pesar de su sencillez, permite al usuario aprehender mejor ese conocimiento aunque no sea muy detallado. Podríamos decir que son como píldoras que irían introduciendo a la gente en el ámbito que nos ocupa y el alcance potencial de estas aplicaciones es enorme, ya que podría llegar a millones de personas en muy poco tiempo.

A estas propuestas pueden unirse muchas más, pero lo que está claro es que son herramientas con un gran potencial. En un contexto de crisis como el que vivimos, la utilización de videojuegos puede ahorrar mucho dinero, de manera que los procesos de aprendizaje y pre evaluación ya no sólo dependan de desplazamientos muy costosos. Estos deben seguir manteniéndose en la medida que sea posible, ya que la experiencia sobre el terreno es única, pero los videojuegos añaden una alternativa más. No obstante, la elaboración de estas herramientas requiere de un profundo trabajo que aglutine investigación, trabajo de campo, diseño informático, contacto entre partes en conflicto y muchos otros elementos, pero creo que una vez realizado las ventajas y oportunidades que ofrecen son infinitas y no debemos desaprovecharlas.

5. Bibliografía

- APARICI, Roberto. (coord.). *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, 2003.
- GIL JUÁREZ, Ariadna. *Los Videojuegos (Tic)*. Barcelona, Ed. UOC, 2007.
- GIL JUÁREZ, Ariadna y VIDA MOMBIELA, Tere. *Los videojuegos*. Barcelona, Ed. UOC, 2007.
- GROS, Begoña (coord.). *Videojuegos y Aprendizaje*. Barcelona, Ed. Grao, 2008.
- LEDERACH, John Paul. *La Imaginación Moral. El arte y el alma de construir la paz*. Bilbao, Ed. Bakeaz/Gernika Gogoratuz, 2007.
- PRENSKY, Marc. *Don't bother me, Mom, I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help*. St. Paul, Ed. Paragon House, 2006.
- TISSERON, Serge. *Internet, videojuegos, televisión... Manual para padres preocupados*. Barcelona, Ed. Grao, 2006.

6. Figuras

- **Fig. 1: Mercado global del videojuego – (en millones de dólares). PricewaterhouseCoopers, 2008.**
- **Fig. 2: Gamer age distribution. Education Database online, 2010.**
- **Fig. 3: ESRB Ratings Assigned. Entertainment Software Rating Board, 2010.**
- **Fig. 4: Aspectos que más atraen de un videojuego. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción e Instituto Nacional de Juventud, 2002.**