

13  
201



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
"CAMPUS ARAGÓN"

"EL VÍDEO - JUEGO Y EL NIÑO ELECTRÓNICO."

**T E S I S**

Qué para obtener el título de:

**LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA**

P r e s e n t a:

**MA. DEL ROSARIO PIÑA VELEZ**

Asesor: Lic. Tereza de Jesús Pérez Gutiérrez

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

San Juan de Aragón Edo. de México. 1997.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

**DEDICO ESTA TESIS A:**

**MIS PADRES QUE ME DIERON LA  
POSIBILIDAD DE LA VIDA Y NO  
SATISFECHO CON ELLO ME DIERON  
LA OPORTUNIDAD DE ESTUDIAR.**

A MI MADRE, QUE NO CONFORME  
CON DARME LA OPORTUNIDAD DE  
VIVIR QUISO DEJARME EL LEGADO  
MAS VALIOSO QUE SER HUMANO  
PUEDE DEJAR A SUS HIJOS, ES  
ESE DESEO POR CONOCER EL MUNDO  
EN QUE ME ENCUENTRO Y ME DIO  
POR HERRAMIENTA, EL ESTUDIO  
PESE A LOS SACRIFICIOS QUE -  
ESTO REPRESENTO PARA ELLA.

A MI PADRE, QUE LA LIBERTAD  
QUE SIEMPRE ME OTORGO, ME -  
DIO LA CONFIANZA PARA SEGUIR  
MI PROPIO CAMINO.

A MI TIA ETELVINA QUE HIZO  
LAS VECES DE MI MADRE, -  
CUANDO ME BRINDO SU APOYO-  
MORAL Y ECONOMICO, Y SOBRE  
TODO LAS MUESTRAS DE -  
CARIÑO QUE DE NIRA RECIBI.

A MI TIA HERLINDA QUE TAMBIEN  
A FUNGIDO COMO MI MADRE, EN LA  
QUE ENCUETRO SU APOYO MORAL Y  
ECONOMICO Y UN EJEMPLO DE FE Y  
DE AMOR POR LA VIDA.

A LOS VERDADEROS MAESTROS QUE -  
ENCONTRE EN LOS DIFERENTES NIVE -  
LES ESCOLARES, MUCHOS DE ELLOS -  
FUERON EJEMPLO DE PREPARACION Y -  
ENTREGA POR LA VERDADERA PROFESION

A JUAN ERNESTO QUE CUANDO CREI QUE LA VIDA ERA ABSURDA, EL ME ENSEÑO QUE SIEMPRE HAY MOTIVOS PARA SEGUIR ADELANTE, AHORA EL SE HA CONVERTIDO EN EL MOTIVO QUE ME IMPULSA A RECUPERAR EL SENTIDO POR EL AMOR A LA VIDA Y PENSAR EN UN FUTURO LLENO DE LOGROS Y REALIZACION DE ILUSIONES. EN ESPECIAL LE AGRADESCO PORQUE EL A COMPARTIDO LOS ULTIMOS PASOS DE MI CARRERA, COMPARTIENDO LO DIFICIL Y EL GRAN ESFUERZO QUE ELLO REPRESENTA.



A LAS PERSONAS QUE HE MENCIONADO LES AGRADEZCO, SU APOYO MORAL Y ECONOMICO, ASI COMO SU COMPRESION Y ACEPTACION DE MI FORMA DE SER Y DE PENSAR PESE A QUE MUCHAS VECES NO HAY COINCIDENCIAS, SIN EMBARGO HAN SIDO PARTE IMPORTANTE DENTRO DE MI VIDA PROFESIONAL Y COMO SER HUMANO.  
A LOS QUE YA SE ENCUENTRAN EN OTRAS DIMENSIONES ESPIRITUALES, PROMETI MI TESIS Y LA CONSTANTE PREPARACION PARA LOGRAR UNA PERSPECTIVA MAS HUMANA, SEGUIERE LUCHANDO POR ELLO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS  
PROFESIONALES CAMPUS-ARAGON**

**"EL VIDEO-JUEGO Y EL NIÑO ELECTRONICO"  
TESIS**

**LIC. TERESA DE JESUS PERES GUTIERRES  
ASESORA DE TESIS**

**MA. DEL ROSARIO PIÑA VELES  
ALUMNA**

# I N D I C E

## "EL VIDEO-JUEGO Y EL NIÑO ELECTRONICO"

INTRODUCCION.....	2
Problematización y Fundamentación.....	4
Hipótesis.....	8
Objetivos.....	8
Metodología.....	10
I. EL JUEGO Y SU FUNCION EN LA SOCIEDAD.....	16
a) El homo Ludens en el desarrollo de la sociedad.....	17
b) La actividad lúdica y su función socializante.....	29
II. JUEGOS Y JUGUETES.....	33
a) Juegos colectivos y juguetes artesanales.....	40
b) El juego y el juguete tecnificado al video- juego.....	43
c) Antecedentes del video-juego.....	49
d) El video-juego y sus antecedentes en Mexico.....	53
III. EL EFECTO DEL VIDEO-JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACION.....	67
a) Una nueva forma de jugar con algo y con alguien.....	72
b) El video-juego un juguete individualizante.....	102
c) El video-niño.....	106
CONCLUSIONES.....	119
BIBLIOGRAFIA.....	126

## INTRODUCCION

El hombre adquiere mediante el aprendizaje y la acumulación de experiencias, pautas de comportamiento que harán de él tras un largo proceso, un ser social dotado de personalidad propia, capaz de participar en la vida de la sociedad. Esta larga etapa de aprendizaje, es un proceso que se realiza por interacción con otros individuos que pertenecen a diversos grupos e instituciones sociales como son: la familia, la escuela, los grupos de amigos, compañeros de trabajo y demás; inmersos todos ellos, en una determinada cultura.

La interrelación con otros individuos se desarrolla al compartir la realización de diversas actividades como pueden ser el trabajo, las actividades artísticas, deportivas, de convivencia, recreación u otras. En el presente trabajo se trata una de las diversas actividades del ser humano que lo ayudan a integrarse y socializarse en el entorno en que se encuentra inmerso, me refiero a la actividad lúdica que al igual que otras actividades ayudan al hombre a asimilar, comprender y participar en el desarrollo y permanencia de la sociedad. De manera particular se aborda el juego infantil como forma de expresión de la actividad lúdica que cumple con una función socializadora del hombre desde que es niño. A lo largo de la historia el juego ha sido objeto de transformaciones y cambios debido a múltiples circunstancias, entre las que se encuentran en primer lugar la evolución que han sufrido los objetos con que se juega; en los últimos tiempos la tecnología ha modificado estos objetos llamados juguetes, por lo que el juego infantil se ve transformado y con ello la participación del niño en el proceso de socialización.

Es así como los cambios tecnológicos como son el uso de la televisión, la videocasetera, los discos compactos, los de tipo informáticos y electrónicos entre otros llegan al niño en forma de un nuevo concepto de juguete, el "video-juego" siendo este el objeto del presente estudio, y el papel que ocupa en la socialización del niño.

En el primer capítulo se abordan diferentes posiciones y teorías respecto al juego, que lo consideran desde una energía excedente, hasta el elemento o espíritu transformador del hombre y su entorno. De igual manera se mencionan diferentes características y funciones del juego por ejemplo: la creatividad, el romper con lo ya establecido, hace que en el interior del hombre crezca el deseo de investigar de explorar aquello que desconoce. La función que ocupa el juego la mayoría de las veces no es tangible, ya que su misma naturaleza no produce ni crea transformaciones materiales, solo cuando se convierte en un movimiento o agrupamiento social porque a nivel individual no trasciende en forma determinante a lo social.

En el segundo capítulo se elabora una breve exposición sobre la evolución de los juguetes, sus diferentes conceptos y las características que tiene un juguete por una parte los de tipo artesanal y por otro lado del juguete industrializado, observando las diferencias que existe entre ambos. Así mismo se mencionan los antecedentes del video-juego a nivel mundial y en México.

En el tercer capítulo se trata de lleno lo que es el video-juego, su funcionamiento, la estructura productiva, de distribución y comercialización; de igual forma se menciona el video-juego más avanzado en innovadoras técnicas de tercera dimensión "el Killer Instinct"; y como punto final se dan las conclusiones obtenidas en las diferentes fases de la investigación.

## PROBLEMATIZACION Y FUNDAMENTACION

Diversas son las actividades que ayudan al hombre desde su nacimiento a desarrollar las diferentes potencialidades con que cuenta, insertándolo en la convivencia con los demás; de esta forma el hombre inicia un proceso de socialización, integrándose y asimilando la cultura en la que se desarrolla. También son diversas las Disciplinas que conceptualizan bajo diferentes enfoques el desarrollo del hombre, por ejemplo en el ámbito político, económico, psicológico, religioso, físico y social; así como en diferentes culturas y sociedades, esto ha dado pie a la designación del Homo Faber, el Homo Oeconomicus, el Homo Político, el Homo Social y demás. Han sido pocos los investigadores que han enfocado el estudio del hombre en una actividad que para muchos no es de gran importancia y que es el juego. Este último es una actividad que ayuda al desarrollo social e individual del hombre, ya que cuenta con diferentes características que lo hacen ser evolutivo, concientizador y socializador, lo anterior ha nacido a raíz del estudio del HOMO LUDENS, el hombre que juega.

El jugar es una característica innata que provoca satisfacción y placer cuando se realiza; la energía lúdica está llena de libertad y creatividad lo que significa para el hombre el poner en práctica su imaginación, su fantasía y la solución a sus problemas en donde se rebasan aquellos límites que le marca la realidad. El Homo ludens es aquel que puede transformar lo que le incomoda o no le parece, en donde se puede apropiarse de un espacio y de un tiempo determinado. Se puede observar como es vital para el desarrollo de la sociedad y de una cultura de la cual forma parte, y que se da a nivel social e individual.

El Homo Ludens a nivel individual se libera de toda exigencia y responsabilidad social, encontrando diferentes medios de expresión de su energía lúdica, en donde libera sus emociones y manifiesta sus gustos, sus preferencias, su individualidad, su libertad de ser y de actuar.

He elegido como forma o medio de expresion del Homo Ludens la esfera del juego infantil, que ademas de las ventajas de desarrollo individual, evidencia elementos que propician el desarrollo social, como se describe a continuacion.

El juego es de gran importancia ya que el hombre desde que es niño asimila su realidad y comienza a imitar aquello que llama su atencion sin consecuencia social alguna. El niño encuentra en el juego una gran satisfaccion y la posibilidad de realizar y llevar a la practica sus ideas; asi mismo es un medio en donde se identifican los roles sociales, convirtiendose en una actividad socializadora, en donde los niños encuentran un espacio de expresion para su autenticidad y libertad de convivir con quien desee.

El juego ha sido estudiado por diferentes especialistas de diversas disciplinas entre ellos los pedagogos, los cuales consideran al juego de gran importancia porque implica espontaneidad, iniciativa y creatividad, ademas de contribuir al armonico desarrollo de las actividades mentales del niño, adquiriendo el juego en este caso un caracter terapeutico. Desde el punto de vista medico, el juego contribuye al desarrollo sensorial, afectivo, mental y biologico del niño. Para los Psicoanalistas, el juego tiene un papel terapeutico y revelador del caracter del niño, ademas de verlo como un medio de expresion de sus sentimientos, convirtiendose asi en un vehiculo de comunicacion entre el niño y los demas. Para los antropologos, el juego es considerado como el medio de preparacion hacia la vida adulta o bien, lo interpretan como una premitacion y postimitacion de la vida de los adultos, ya que al jugar se realiza una experimentacion de la vida que deberan realizar mas tarde, de esta forma el niño asimila su cultura y se inserta en ella.

Para los Sociologos cuyo punto de vista es el que nos interesa, el juego es de fundamental importancia como elemento socializador y de integracion social del hombre que se inicia desde niño, dotandolo de un pensamiento divergente en donde podra conocer la opinion de los demas y respetar las reglas del juego.

Es decir durante el juego se inician nuevas relaciones sociales, en donde se establecen reglamentos para jugar, ayudando a asimilar la existencia de prohibiciones y la presencia de otras personas. Así mismo el juego refleja la estructura social considerando que contiene una gran influencia de la sociedad en la que el niño vive. Para jugar no es necesario estar acompañado, sin embargo el juego se convierte en un elemento socializador cuando se juega con algunos más. El papel de la familia, amigos o compañeros de escuela se torna relevante en este proceso, ya que son ellos quienes establecen las primeras relaciones sociales; se aprenden hábitos, costumbres, creencias, valores y patrones de cultura, lo anterior hace que el niño se enfrente a nuevas circunstancias y experiencias a los que tiene que adaptarse. Durante el desarrollo del juego aparecen diferentes objetos con los que es posible jugar (aunque su uso no es indispensable) y que además de divertir al niño contribuye a desarrollar sus habilidades intelectuales, manuales, su creatividad e imaginación. El juego ha cambiado a lo largo del tiempo y de las culturas, el juguete también se ha transformado en sus materiales de elaboración; a finales del siglo XX el auge de la tecnología ha llevado a la actividad lúdica a través de un nuevo juguete: el video-juego. El juguete de la época moderna ha llegado a los niños transformando su forma de jugar, de socializarse, de convivir con los demás. El uso de la tecnología, que a través de la electrónica e informática ha cambiado el juguete; propicia que la forma de jugar se determine por una sociedad industrializada, en donde el juguete se vuelve objeto de consumo; en contraste con los juegos tradicionales que tenían un carácter grupal, la mayoría de las veces sin la necesidad de algún objeto material, en donde el juego tiene sus propias reglas o bien eran acordadas por los jugadores, podía jugarse en cualquier lugar según la creatividad de los participantes.



Las actividades de estos juegos muchas de las veces eran imitativas (creer que se es algo o alguien), se podía educar por medio de este tipo de juegos tradicionales, los niños aprendían a relacionarse, a vivir en colectividad mediante la diversión y el entretenimiento.

Muchos de nosotros aprendimos a jugar lo que nos enseñaron nuestros padres, convivían y nos relacionábamos con ellos. El proceso de socialización ha cambiado en el juego a raíz de las transformaciones del juguete, con la creación del video-juego el niño se relaciona con la maquina, compete con ella y no convive con sus compañeros. El videojuego implica toda una organización y la participación de personal especializado.

Cuando el programa del video-juego da la oportunidad de jugar con más niños, el video-juego es el intermediario entre los jugadores que participan, la relación entre los niños ya no es directa, ni mediante un dialogo, la comunicación que se establece entre los jugadores es a través de un código matemático programado por los productores de los videojuegos excluyéndose con esto la existencia de un pensamiento divergente, al conocer la opinión de los demás, ahora la relación se vuelve unilateral, porque es el juego electrónico quien establece el reglamento nulificando las ideas y propuestas del niño usuario. Este último se vuelve receptor de un estímulo computarizado al cual tendrá que responder en forma rápida y acertada en el caso de que desee ganar; el niño entra en contacto con una realidad, que si bien lo es por su aspecto competitivo y violento, se encuentra desvirtuada por el programa del video-juego. A través de este último no se puede dar un aprendizaje de roles sociales de la cultura a que pertenece ya que su contenido refleja situaciones construidas y fantasiosas de otras culturas.

La evidente carrera tecnológica hace su aparición en forma de un nuevo juguete el video-juego, que con su particular forma de uso, transforma las características esenciales de la actividad lúdica en su aspecto socializador e integrador. El video-juego fomenta en el niño una actitud individualista al no hacer necesaria la presencia de otros niños para poder jugar, presentándose cambios en sus actitudes y comportamientos, el papel de la familia adopta un papel pasivo y de observador, el juego electrónico propicia una nueva relación entre la máquina y el niño.

La hipótesis mencionada anteriormente da cauce a la investigación y entre los objetivos que busca cumplir la presente investigación están los siguientes:

- a) Conocer la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo individual y social del hombre.
- b) Conocer los antecedentes del video-juego en México, así como su funcionamiento y contenido.
- c) Comprender de que manera el desarrollo tecnológico por medio del video-juego afecta el juego infantil y propicia transformaciones en la socialización del niño con respecto a su familia y a sus compañeros de juego.

La perspectiva teórica bajo la cual se analiza el presente trabajo se basa en el Marxismo en cuanto al postulado de la ideología dominante, con respecto a la existencia de países desarrollados económicamente que tienen el dominio de los medios de comunicación para dominar a los países menos desarrollados, esto aún es vigente, pese a que dan por obsoleta estas tesis del Marxismo, pero como se evidencia en este trabajo, son los países capitalistas y en consecuencia los altamente tecnificados quienes tienen los medios para producir y comercializar estos video-juegos (objeto que ha provocado transformaciones en la socialización del niño).

A su vez retomo algunos autores de la Escuela de Francfort que tienen como principales postulados la revisión del Marxismo en cuanto al determinismo económico, llevando a una propuesta más profunda a la cultura y la ideología bajo una perspectiva más humanista; entre estos autores considero particularmente a Marcuse, Gramsci y Lukás quienes consideran a la tecnología como una nueva fuerza de dominación que actúa paralelamente en la superestructura de la sociedad y que se constituye como una nueva ideología. Así mismo considero los conceptos de algunos comunicólogos como Mattelar y Adorno quienes también ven a la tecnología no como algo neutral sino su uso con tendencia favorable a quienes tienen la posibilidad de producirla.

## METODOLOGIA

Para el desarrollo de esta investigación se realizará un estudio de caso en la colonia San Felipe de Jesús perteneciente a la Delegación Gustavo A. Madero<sup>1</sup> ( ver plano anexo) para recabar la información correspondiente. la investigación se divide en tres fases que son las siguientes:

### PRIMERA FASE

- a) Consiste en recabar la información teórica de fuentes bibliográficas y hemerográficas.
- b) Demarcación de la zona de estudio, así como la localización de espacios dedicados a los video-juegos.

### SEGUNDA FASE

a) Recabar información de una de las marcas productoras de video-juegos en particular Nintendo (empresa que cuenta con gran prestigio comercial en el ramo) por medio de entrevistas a ejecutivos. En esta etapa se buscan los siguientes objetivos específicos:

- 1.- Concepto de jugar y/o juego infantil.
- 2.- Origen de los video-juegos.
- 3.- Contenido y función de los video-juegos.
- 4.- Objetivo que busca el video-juego, a nivel tecnológico, individual y social.
- 5.- Características del proceso de socialización que se establecen entre los niños a nivel social e individual con el video-juego.

---

<sup>1</sup> Delegación Gustavo A. Madero, situada al extremo septentrional del Distrito Federal, linda al Norte con las Municipios de Coahuila, Tlaxián y Ecatepec, San Salvador Atenco y Tenasco de la propia entidad; al sur con las Delegaciones Venustiano Carranza, Itzcaltitlan y Cuauhtémoc; y al poniente con la Delegación Azcapotzalco y los municipios de Tlaxtepec.

1. Usuarios de video-juegos, en este punto se busca conocer el proceso de socialización que se manifiesta desde que el niño asiste a los lugares en donde se localizan los juegos electrónicos, y la forma en que se relaciona con los demás usuarios, así como comprender el comportamiento y actitudes de los niños.

La muestra la integran 100 niños de ambos sexos, que tengan de 6 a 13 años de edad, se elegirán al azar dentro de los locales dedicados a los video-juegos y que se encuentran haciendo uso de estos. Para el estudio de esta población se localizarán los locales en donde se encuentren una o más máquinas de video juego en la colonia mencionada.

2. Padres de familia.\*\* Se buscan como objetivos específicos, el conocer en que medida los padres participan y comparten el video-juego con sus hijos, además de observar si existen transformaciones y/o cambios en el proceso de socialización entre padres e hijos mediante el uso del video-juego.

La segunda población a observar la integran una muestra de 50 padres de familia que se elegirán al azar, solo con la condición de que tengan hijos (as) de 6 a 13 años de edad y que hagan uso de los video-juegos.

3. Proprietarios de locales en donde hay video-juegos,\*\* en este inciso se busca conocer la forma en como el niño interviene en el juego con los juguetes electrónicos, así como el comportamiento que este presenta. Como última población a investigar se consideran a 20 dueños de locales en donde se encuentran los video-juegos, a quienes se aplicarán los cuestionarios.

### TERCERA FASE

Esta última fase corresponde al análisis, interpretación y representación gráfica de la información recabada para comprobar si la hipótesis planteada se comprobó.

- \* Cuestionario A) Niños usuarios de los video-juegos.
- \*\*Cuestionario B) Padres de familia que tengan hijos que utilizan video-juegos.
- \*\*\*Cuestionario C) Proprietarios de locales en donde hay video-juegos.

CUESTIONARIO A)

SE APLICARA A LOS NIÑOS DE LOS VIDEO-JUEGOS

EDAD \_\_\_\_\_

SEXO \_\_\_\_\_

- 1.- ¿ Porqué juegas con los video-juegos? \_\_\_\_\_
- 2.- ¿ Como aprendiste a jugar con los video-juegos ? \_\_\_\_\_
- 3.- ¿ Tienes video-juegos en tu casa ? \_\_\_\_\_
- 4.- ¿ Que otros juegos realizas ? \_\_\_\_\_
- 5.- ¿ En dónde has conocido más amigos ?  
En los video-juegos \_\_\_\_\_ En otro tipo de juegos \_\_\_\_\_
- 6.- ¿ A que juegas con tus padres ? \_\_\_\_\_
- 7.- ¿ Ellos juegan contigo a los videojuegos ? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- 8.- ¿ Qué te gusta jugar más ? Con los videojuegos \_\_\_\_\_  
Con otros juguetes \_\_\_\_\_
- 9.- ¿ Que sientes cuando juegas en los video-juegos ? \_\_\_\_\_
- 10.- ¿ Que programa de video-juego te gusta mas y porque ? \_\_\_\_\_
- 11.- ¿ Cuando vienes a jugar y cuanto tiempo juegas con los  
video-juegos ? \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

CUESTIONARIO B)

SE APLICARA APADRES DE FAMILIA QUE TENGAN HIJOS QUE UTILIZAN LOS VIDEO-JUEGOS.

- 1.- ¿ Porqué cree que a sus hijos les gusta jugar con los video-juegos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2.- ¿ Que otra cosa juega su hijo ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3.- ¿ Que observa cuando su hijo juega con los video-juegos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4.- ¿ Y cuando juega a otra cosa ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5.- ¿ Su hijo ha conocido amigos en los locales donde hay video-juegos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 6.- Si es así, ¿ Como es su relación con ellos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 7.- ¿ Juega usted con sus hijos en el video-juego, o a que otra cosa juega con ellos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 8.- ¿ Cuanto dinero gasta su hijo cuando juega con los video-juegos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 9.- ¿ Cuanto tiempo juega su hijo con los video-juegos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 10.- ¿ Que juegos prefiere para sus hijos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 11.- ¿ Conoce usted el funcionamiento y el contenido del video-juego o qué opina sobre ellos ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**CUESTIONARIO C)**

SE APLICARA A PROPIETARIOS DE LOCALES EN DONDE HAY VIDEO-JUEGOS

- 1.- ¿ Porque pensó en el negocio de los video-juegos?  
\_\_\_\_\_
- 2.- ¿ De qué forma elige usted el programa para el video-juego ?  
\_\_\_\_\_
- 3.- ¿ Qué sucede cuando los niños resuelven los programas de video-juego y el interés por el video-juego disminuye ?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4.- ¿ Cuánto tiempo permanece el niño en este lugar, y a que hora ? \_\_\_\_\_
- 5.- ¿ Cuanto dinero gasta cada niño para jugar con el video-juego? \_\_\_\_\_
- 6.- ¿ Cuáles son los pasos que sigue el niño para poder hacer uso de algún video-juego? \_\_\_\_\_
- 7.- ¿ Qué actitud asume el niño cuando está haciendo uso de los video-juegos? \_\_\_\_\_
- 8.- ¿ Ha observado como los niños establecen amistad con otros niños en este lugar? \_\_\_\_\_
- 9.- ¿ De qué edad frecuentan más los niños estos lugares ? \_\_\_\_\_
- 10.- ¿ Qué opina usted sobre los video-juegos?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## I EL JUEGO Y SU FUNCION EN LA SOCIEDAD.

La importancia del juego muchas veces se ve relegada ante otras actividades del hombre, sin darse cuenta que cumple funciones individuales y sociales que impulsan el desarrollo y la permanencia de la sociedad. El juego como forma de expresion de la actividad ludica es un medio de expresion y creatividad utilizado por el niño para manifestar su forma de asimilar la realidad. Hay que considerar que la actividad ludica del hombre no sólo se expresa en el juego infantil, sino que produce nuevas corrientes ideológicas, nuevos descubrimientos científicos, crea nuevas formas de agruparse y socializarse; de igual forma es un medio en donde la cultura se va heredando de generacion en generacion ya que se representan papeles sociales y diversas actividades productivas.

El hombre no se ha dado cuenta que los conocimientos que hasta nuestros días ha obtenido, son el resultado del caracter juguetón con el que contamos todos. Las épocas han cambiado, la vida del ser humano se ha vuelto despersonalizada, acelerada e inundada de actividades y de una constante preocupación por tener acceso a los adelantos tecnológicos que día con día invaden los espacios en los que actúa el hombre.

Los cambios que se van presentando afectan la esfera del juego, volviéndose una actividad que no encuentra un tiempo suficiente para desarrollarse ni tampoco tiene una función en el proceso productivo - que cada día es más determinante para la sobrevivencia del hombre -, pero que si se ve afectada y transformada en su proceso de socialización que se desarrolla dentro del juego. La industrialización de este último se observa através de los cambios de los objetos con que se juega. La esencia del juego se ha modificado, pero la importancia del Homo Ludens es vigente y se aborda a continuación.

## A) EL HOMO LUDENS EN EL DESARROLLO DE LA SOCIEDAD.

El Homo Ludens (proveniente del Latín Homo-hombre, Ludus, juego) que designa al campo del juego ya sea el de tipo infantil, el de recreo, el de la competición, o a las representaciones litúrgicas, teatrales y los juegos de azar. Johan Huizinga,<sup>1</sup> reconoce que en todas las lenguas románicas (como el Francés, Italiano, Portugués etc.) han ampliado su margen significativo al terreno del juego y han cambiado el Ludus-ludere por el Iocus-Iocari; por ejemplo en Francés se pronuncia "jeu-jouer", en Italiano "giuoco-giocari", en Español le llaman "juego-jugar", en Portugés "jogo-jogar" etc. Cabe mencionar que además de la diferencia de vocablos que existe para designar al juego, también existe una diferencia en su significado según las culturas: Huizinga nos lo ejemplifica con lo siguiente: en Inglés "Play" que procede del anglosajón plega-plegan que significa juego y jugar, que indica el movimiento rápido, gestos, luchar a mano, aplaudir, tocar un instrumento. Otro ejemplo es el de China, en donde la expresión ludica es "wan" refiriéndose al juego infantil a entretenerse en algo, encontrar gusto en algo, divertirse, alborotar; no designa a los juegos de habilidad, ni las competiciones, ni representaciones. Otro término es el de "Kridati", en lengua Hindú que comprende el juego de adultos, niños y animales.

La Real Academia de la Lengua Española acepta dos significados de juego: acción y efecto de jugar (hacer algo por alegría y solo por entretenerse) y el ejercicio recreativo, sometido a reglas en el que se gana o se pierde.<sup>2</sup> Como se puede observar, el concepto de juego existe en todo tipo de sociedad, aunque se designe con diferentes vocablos, pero que en general la idea central de juego es de diversion, movimiento y entretenimiento.

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, El Homo Ludens, Ed. Alianza, Madrid 1960, 271 page.

<sup>2</sup> Real Academia Española, Diccionario de la Lengua Española Ed. Espasa Calpe S.A. Tomo II

El Homo Ludens (el hombre que juega) ha sido estudiado por diferentes disciplinas que proponen diversas teorías sobre la importancia que tiene para el desarrollo de la sociedad. Muchos de ellos han realizado estudios del Homo Faber, del Homo Economicus y otros estudios sobre las diferentes facetas del hombre; lo lúdico también ha sido estudiado y ha sido reivindicado de aquellas ideas que lo consideraban como una actividad superflua e intrascendente para el hombre. Es necesario definir que para la presente investigación se considera por una parte al Homo Ludens, como el poseedor de las características esenciales de la actividad lúdica que serán definidas más adelante, y por otra parte se encuentra el juego como forma de expresión de lo lúdico.

Comenzaré por citar algunos de los investigadores y estudiosos del juego por ejemplo: Agnes Heller y George Lucias, ambos consideran al juego como un medio de expresión que utiliza el hombre para manifestar sus sentimientos más humanos sin temor a represalia alguna. Para Heller<sup>4</sup> la función del juego es desarrollar las capacidades sin consecuencia social alguna creando una conciencia de libertad, el juego se encuentra fuera de todo convencionalismo o presión social, en donde se tiene libertad para ser como se desea, así como un medio de transferencia que da la posibilidad de crear, imaginar, desarrollarse dentro de un proceso lógico o ilógico y que puede ser acompañado si así lo desea o puede ser un juego solitario, pero que de igual forma continua siendo el medio de expresión del hombre quien va a decidir que dirección va a tomar el juego que eligió.

---

<sup>4</sup> Sociología de la vida cotidiana, Agnes Heller, Ed. Península Barcelona 1977, 418 págs. "El hombre no es más que la revolución del hombre entero en la actividad lúdica donde puede manifestarse, por tanto toda su humanidad en el juego puede ser solena, envidiosa, indignante, apasionado, benévolo etc. puede jugar con o sin incentivo, con oír o sin fantasía, de un modo lógico e ilógico; puede tomar o no, en serio lo que juega, puede transferir a lo que la vida real el dolor sufrido en el juego."

Heller distingue tres tipos de juegos: el primero es el de la fantasía, en donde la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo y sirven primordialmente para la interiorización social, el segundo tipo es el de los juegos miméticos, en los cuales la satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel, el tercer tipo es el juego regulado, en este caso los papeles pierden importancia y se convierten en funciones dentro de determinado sistema de reglas; estos juegos tienen dos elementos característicos: Son generalmente juegos colectivos no es posible efectuarlos solos el número mínimo es de dos, en segundo lugar su carácter competitivo en ellos se puede ganar o perder, aquí no es importante el contenido la posibilidad de ganar o perder la tensión y la expectación bastan por sí solos. George Luckas define el juego como "el claroscuro de la vida cotidiana"<sup>3</sup>. Considera al juego fuera de todo determinismo y con una libertad que permite crear y producir lo que imagina, esta creatividad que se manifiesta en el juego se puede expresar en diferentes formas y actividades; pero siempre al margen de alguna finalidad, solo persigue aquello que le proporciona placer y satisfacción.

Continuando con lo que significa el juego menciono a Johan Huizinga que rompe con los conceptos pedagógicos y psicológicos para dar al juego un nuevo sentido, ya que el lo considera como "un fenómeno cultural y lo define en su aspecto formal"<sup>4</sup>. Además de verlo como una actividad en donde se puede ser libre, ve en el juego una actividad que se desarrolla paralelamente a la vida cotidiana, en un determinado espacio y tiempo que el jugador elige para desarrollar.

---

<sup>3</sup> Duvigneaud Jean, El Juego del Juego, Ed. Fondo de Cultura Económica, 148 págs.

<sup>4</sup> Huizinga, J. H. "El Juego es una acción libre, espontánea como el y distinta from algunos otros de su tipo, corriente pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que nada en ella ninguna intención material, ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden preciso a reglas y que sus orígenes e instituciones se propagan raseros del sistema o disorganizan para sustituirlos del curso habitual.

Se considera como complemento de la vida cotidiana, en donde el hombre puede encontrar satisfacciones que la vida corriente no le proporciona. Al definirlo como fenómeno cultural, es necesario tomar en cuenta al carácter educativo, en donde además de producir alegría y placer también se reproducen roles sociales, hábitos y patrones culturales, así mismo descubre su carácter socializador ya que al desarrollar cualquier tipo de juego se inicia un proceso de convivencia y cooperación en donde se aprende y se asilima la presencia de los demás.

Se puede observar que al considerar al juego como fenómeno cultural su función va a depender de la sociedad en la que se desarrolle; para algunas culturas el juego conserva un carácter imitativo de la vida adulta, para otras sólo es un medio de diversión o de actividades sagradas etc.

Otro de los investigadores es Caillouis quien ve en el juego una actividad que tiene su fin en sí mismo, es decir el juego se encuentra independiente a otras actividades y que en cierta forma se opone a las acciones y comportamientos de la vida ordinaria teniendo como único objetivo el desarrollarlo, apropiándose de sus características que lo hacen ser único e intransferible a otras actividades.<sup>7</sup>

El hombre se apropia de los elementos que conforman el juego y desde que este se inicia se plantean los objetivos que se buscan cumplir sin que estos se vuelvan una exigencia. Cabe mencionar que al referirme al juego como fuera de todo reclamo o exigencia social, no me refiero a su estructura interna, ya que para que el juego se desarrolle en forma óptima, este se rige por reglas internas que tienen vigencia mientras que el niño juega.

---

<sup>7</sup> Ibidem. P. 2. "El juego tiene una estructura propia que se presenta en cuatro formas que cubren toda su esencia, el hecho y la competencia que hace intervenir la voluntad individual (objet), la dominación ejercida al jugar en que renuncia esa misma voluntad (alea), el atractivo (alejery) y el vertigo que incluye el trance (lila)."

Continuando con este aspecto Winnicott sitúa al juego como un elemento intermedio que equilibra al mundo interior y exterior del hombre. Este investigador considera al juego como un fenómeno transicional, es decir como un periodo temporal en donde interactúa la realidad (lo objetivo) y la ilusión en donde a partir de este fenómeno se llega a producir una experiencia como consecuencia de la diferenciación entre lo real y lo imaginario.

Para Winnicott esta creatividad es inherente al hecho de vivir y agraga: "La creatividad que tenemos ante nosotros es la que permite al individuo acercarse a la realidad exterior"<sup>8</sup>. Este investigador exalta una de las características importantes del juego que es la creatividad que se va mas adelante.

A continuación abordaré algunas teorías que versan sobre el juego y que complementan nuestro conocimiento sobre el. Las teorías se pueden clasificar en: 1) Aquellas que explican su origen y 2) Las que hablan sobre su función. Comenzare con Claparede, Spencer-Shiller y Stanley Hall que se pueden considerar como de carácter explicativo o causal. Edouar Claparede considera al juego "como un recreo", ve en el un medio de compensación en donde se pueden reponer las fuerzas que ha utilizado en otras actividades<sup>9</sup>.



<sup>8</sup> Ibidem p.p. 19

<sup>9</sup> Psicología del niño, Denis B. Gibson, Vol. XIII, Colección Aprendizaje, Ed. Visor Libros, Madrid 1980, 208 págs.

Es importante resaltar que independientemente de el tipo de fuerzas utilizadas que pueden ser físicas, mentales o de otro tipo, el juego tiene los elementos y características básicas para el hombre en donde puede encontrar un descanso o relajamiento para poder continuar con sus actividades que le exigen.

Otra de las teorías considera al juego "como un excedente de energía", entre los representantes de esta corriente se encuentra Shiller, aunque esta propuesta realmente no tiene aceptación, una vez que se ha mencionado la importancia del juego como medio de expresión interna que el hombre utiliza, además de conocer sus rasgos que lo hacen ser único, como origen de las experiencias y la creatividad que adquiere el hombre desde que es niño.<sup>10</sup>

Un Psicólogo estadounidense Stanley-Hall expuso la teoría del juego como resurgimiento de tendencias atávicas<sup>11</sup> quien considera como rasgos característicos del juego el ser tradicional e imaginativo aunque para Hall estas tendencias atávicas se originan por un proceso biológico. Como la presente investigación se desarrolla bajo una perspectiva sociológica, esta teoría se acepta solo considerando al juego como un medio en donde se pueden heredar ciertas costumbres ancestrales utilizando el lenguaje y/o la enseñanza-aprendizaje.

De los anteriores investigadores se encuentra el origen del juego y que en tanto que son explicaciones de tipo biológica y que para los fines de esta investigación no son de gran relevancia.

Entre las teorías que hablan sobre la función del juego se encuentra a Karl Gross quien ve en el "un ejercicio preparatorio de la vida seria"<sup>12</sup>

---

10 F. Shiller, La educación estética del hombre, Madrid 1936, 143 págs. Dicha teoría fue propagada por Spencer, para Shiller espone la teoría en una carta de varias dirigidas al Duque de Saxe-Coburgo, en donde explica la siguiente: "La naturaleza ha dado a las cosas irracionales algo más que las cosas humanas se satisfacen sus necesidades y no encadenan en la oscura vida del animal siempre esperando de libertas".

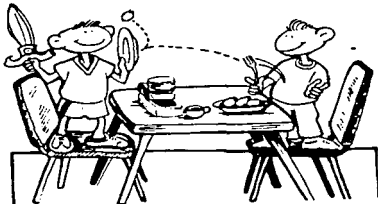
11 S. Stanley Hall: "El niño crecía por atavismo las cosas que ejecutaban cuantos rasgos atavizados." Su teoría se basa en la Ley Biogenética de Haeckel que estipula que el niño desde su vida intrauterina hasta su completo desarrollo va pasando sucesivamente por diferentes fases evolutivas, estas distintas etapas son una reproducción abreviada de la evolución de la raza.

12 Jeanne Benoit, El niño y sus juguetes, Ed. Narcea, Madrid 1972, 147 págs.



Un psicólogo llamado Chateau, dice que la actividad lúdica contribuye a educar proporcionando las bases necesarias para insertarse en la sociedad<sup>23</sup>. Ambas teorías dan al juego un carácter educativo y se refieren particularmente al juego del niño quien es el que va a iniciar su proceso de aprendizaje para poder participar con los que integran la sociedad. El juego es un escenario en donde el niño puede experimentar e imitar las actividades de sus mayores y que cuando ellos sean adultos se conviertan en actividades serias y obligatorias.

Retomando los conceptos señalados por los investigadores y por las diferentes teorías se observan similitudes que desembocan en la precisión de características inherentes al juego y que se abordan a continuación. Una de ellas es su libertad; su importancia radica en que el juego no se desarrolla bajo presión alguna, ni existen reglamentos ajenos o externos a él, sólo existen aquellos que los mismos jugadores acuerdan por consenso; esta libertad del juego le permite al Homo Ludens el romper con códigos, leyes o reglamentos que normatizan la vida cotidiana, esto da la posibilidad al hombre de inventar un mundo en donde puede satisfacer sus ideas, sus ilusiones y fantasías que el mundo real no le permite llevar a cabo. Cuando se inicia el desarrollo de un juego se crea la posibilidad de pertenecer a un mundo fantasioso, pero que se desarrolla paralelamente al mundo real.



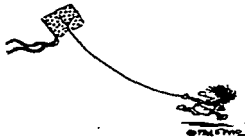
Solo podemos hablar de un verdadero juego, cuando la actividad que se realiza da la posibilidad al niño de imaginar, en donde las cosas se transfieren en cualquier objeto.

Otra de las características del juego es su gratuidad es decir, que en su esencia el uso de dinero o de objetos materiales no son necesarios para que se ponga en acción el Homo Ludens. Además de ser gratuito no se realiza en virtud de una necesidad física o moral, se desarrolla al margen de un proceso que busque la productividad o la satisfacción directa de necesidades materiales. El Homo Ludens no persigue objetivos comprobables, lo único que tiene como objetivo es la satisfacción de sus ideas, de gozar, de lograr un abandono que puede provocar un éxtasis individual o grupal, según quienes participen o compartan el momento lúdico.



El tiempo y el espacio son dos elementos que forman otra de las características del juego, es decir que este último se ejecuta dentro de determinado límite de tiempo y de espacio.

El Homo Ludens se intercala en el proceso social cotidiano como una actividad temporal que se aparta según el lugar en donde se decide desarrollar y en un periodo de duración que se desee. El Homo Ludens disfruta de diversión y de satisfacción porque el mismo participa en el desarrollo del juego; el carácter lúdico proporciona la capacidad de inventar, de construir, de soñar mediante la acción, el hombre puede incidir en el orden del juego según el sentido que se quiera dar, este carácter libre y desinteresado del juego, es lo que lo diferencia del deporte.



El Juego no se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. Consiste en escapar de la vida corriente a una esfera temporal que posee su tenacidad propia. Sin lugar a duda en el origen de este Juego hay una iniciativa individual

Algunas de las características del Homo Ludens han cambiado y el carácter del juego se ha convertido en deporte; este último tiene elementos propios como su carácter antitético y agonal que dan un nuevo sentido al juego, ya que en la competencia entre los jugadores aparece la tensión sobre lo que será el resultado, ubicándose el juego en dos parámetros, se gana o se pierde. En el lapso de tiempo en el que se desarrolla el deporte aparece un nuevo elemento el azar; es decir la incertidumbre de los jugadores en donde la fuerza corporal o habilidad no le son suficientes para garantizar su triunfo, porque en este caso lo importante es resultar ganador, esto provoca que los participantes en el deporte ya no se llamen jugadores sino que se convierten en competidores.

El ganador se adjudica la virtud de ganar, que muchas veces va del reconocimiento ante los demás de las facultades que posee a la recompensa material. Ahora los competidores deben tener ética en este caso, ya que este le obliga a cumplir con reglas temporales pero si sale de ellas aparece la trampa que la excluye del juego. El deporte requiere que el competidor se especialice, muchas veces lo lleva a hacer un profesionalista; además de la aparición de los objetos materiales que se tornan necesarios para poder desempeñar el deporte. El tiempo en el que se desarrolla este último se ve limitado, ya que a menor tiempo y mayor puntuación, mayor será el triunfo del competidor; al referirse a la puntuación menciona la aparición de elementos matemáticos, del record que se mide en tiempo con respecto a la superación de obstáculos. En el deporte el proceso que se da entre los participantes de este se basa en una competición, rompiendo con las características esenciales del juego y en particular de la actitud del Homo Ludens. El juego en sí tiene un alto carácter lúdico, pero cuando este se formaliza se torna serio e invariable.

Regresando a las características esenciales del Homo Ludens estas producen efectos a nivel individual y social, en el primero el sentido de libertad con que cuenta el Homo Ludens hace que cambie las ideas existentes de su época, su imaginación le permite jugar con las formas, los espacios, los colores, los materiales, en general con los recursos que posee. Por lo anterior el hombre puede jugar con el lenguaje, creando nuevas formas de expresión en la Literatura, en la Poesía... etc., dando la oportunidad de adoptar nuevos puntos de vista, tal vez desconocida para su época.

El hombre que juega con las formas y los espacios, ha creado las Artes (Arquitectura, Escultura, Pintura, Música y demás) creando obras maravillosas que asombran por su belleza al Género Humano. Todas las combinaciones posibles que el Homo Ludens ha realizado, han nacido del orden común de aquella cotidianidad en la que se encuentra, este afán de creación de descubrir y de satisfacer sus ideales ha dado pie a diversas corrientes artísticas como el Romanticismo, el Cubismo, el Expresionismo etc.

El Homo Ludens no solo ha buscado su expresión en las Artes sino también en las Ciencias, el espíritu lúdico del hombre lo ha llevado a dar una explicación de su existencia así como descubrir su aspecto interno, su deseo de satisfacerse intelectualmente. Su conocimiento se ha desarrollado en diferentes etapas pasando del Oscurantismo hasta llegar a nuestra época Científica y Tecnológica pero siempre a través del juego de las formas, primero bajo el Conocimiento Empírico y luego por el Conocimiento Científico.

Los alcances del Homo Ludens llegan al plano religioso como lo menciona Johan Huizinga los rituales, las ceremonias, lo sagrado, la actividad que se desarrolla paralela a lo cotidiano, la entrega de los participantes a lo sagrado, lo vuelve equiparable a un juego infantil (la omisión del tiempo y del espacio real corresponde a ambos).

Retomando los elementos anteriores se puede precisar que el hombre inicia jugando su investigación del mundo que le rodea, con esto comienza un movimiento constante, un ir y venir en su vida cotidiana; proponiendo cambios, enlazando conocimientos generados a partir de su juego que se encuentra fuera de todo determinismo económico y moral pero no fuera de lo social, ya que de ahí se retroalimenta su conocimiento.

El hombre que cuenta con las características de la iniciativa individual, es la que le da el acceso al conocimiento que comprende un proceso de asociación hacia los demás, con aquellos que comparten la misma forma de ser, de pensar y de ver la misma perspectiva del mundo aceptando nuevas ideas, conociendo a otros que comparten la misma sociedad, en general se inicia un proceso de socialización,<sup>14</sup> que puede incidir en el orden común, en la modificación de pautas de comportamiento o bien llegar a un consenso. Como se puede observar aquella idea que consideraba al Homo Ludens como algo intrascendente para el individuo y para la sociedad, es nula, ya que al jugar (característica que es inherente al hombre desde que nace), tiene la misma posibilidad de descubrirse progresivamente así mismo y a los demás.

---

<sup>14</sup> Según Simmel define la socialización como el proceso en donde los individuos constituyen una unidad y sus conductas sujetas a acciones recíprocas y de una existencia aislada se abren determinadas formas como la cooperación, colaboración y consociación, se dice que es un proceso de relaciones mutuas. La socialización es un medio en donde se adoptan gradualmente costumbres de comportamiento y ayuda al ser humano a integrarse a la sociedad de la cual forma parte. La socialización se da por la participación de personas sociales en las diferentes grupos que existen sobre culturales en donde el consenso se da por medio de la cooperación, convivencia, igualdad, libertad e bien la competencia.

## B) LA ACTIVIDAD LUDICA Y SU FUNCION SOCIALIZANTE

La actividad lúdica es aquella que desarrolla el hombre o los animales al jugar, en el primero puede tomar diferentes formas de expresión, sea artística, creativa u otras en el segundo caso la única forma de expresión es el juego físico.

La actividad lúdica se puede desarrollar en forma individual y grupal, en ambas produce satisfacción manifestando las capacidades físicas más variadas en donde se revelan constantemente formas de ser; en un primer momento desde que el hombre es niño provoca entusiasmo el hecho de producir ruidos y movimientos, en lo grupal aparecen elementos como la asociación, cooperación, azar, sorpresa y la convivencia de la familia y los amigos. En el desarrollo de esta investigación, considero específicamente aquella actividad lúdica que se expresa en el juego infantil, debido a que es este nivel en donde se encuentran con mayor claridad las características esenciales del Homo Ludens, citadas en el capítulo anterior.

El juego es una característica innata en el hombre que inicia desde que el niño comienza a jugar con su propio cuerpo, lo explora y descubre las sensaciones táctiles, auditivas y verbales que reproduce cuando imita aquello que escucha y observa todo este proceso es inconciente en el niño, pero se convierte en aprendizaje del mundo externo y real.

Posteriormente el niño comienza a establecer relaciones más estrechas con sus padres, en primer lugar porque ellos son quienes dotan de alimento, atención y cariño, en segundo lugar, ellos inician el juego con sus hijos, el cual consiste en el balanceo del cuerpo, gestos, cosquillas y demás.

Más tarde hacen su aparición los juguetes con los que el niño inicia el contacto con los objetos materiales, el juego se va ampliando y se convierte en un proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de la observación y la asimilación; además el juego se transforma en un medio que utiliza el niño para expresar la forma en que capta la vida cotidiana.

Este observa la actitud y el comportamiento de los adultos para trasladarlos a sus juegos en donde el adopta el papel social con el cual se identifica y que en el futuro tendrá que asumir.

En el párrafo anterior se señala uno de los elementos socializadores de la actividad lúdica (la relación que se establece entre padres e hijos), que aparece en la primera infancia pero que lleva implícito otro elemento y es su carácter tradicional. La mayoría de las veces el niño aprende a jugar lo que le enseñan sus padres, de esta forma muchos juegos fueron heredados de una generación a otra y transmitidos por el lenguaje.

La participación de los padres en el juego es muy activa en este caso, porque que su intervención aparece con la elaboración de los objetos para jugar, hasta el desarrollo del mismo.



Otro elemento socializador en el juego es el lenguaje, ya que para que este se desarrolle debe ser claro y una sola lengua para quienes están jugando. Con lo anterior aparece el proceso de aprendizaje, en este caso de las palabras, reglas gramaticales, de códigos de lenguaje verbales, gestos, señas y otras; como el juego se desarrolla entre padres e hijos, se transmiten hábitos y costumbres por las que se rige la vida familiar, es decir el niño imita en su juego a sus mayores los lineamientos familiares, sin contradicciones y bajo un solo punto de vista.

El papel de la familia como institución socializadora es de particular importancia ya que es la primera en donde se configuran las pautas básicas de la personalidad de un sujeto en un todo, el aprendizaje que se da dentro de la familia es el primero con el que cuenta el niño y de ahí pasa a otras organizaciones y procesos de socialización más amplios.

El proceso socializador que el niño ha establecido en su familia a través de la actividad lúdica, sale de esta y por el mismo medio se relaciona con otros grupos sociales.



El juego que el niño establece fuera de la familia cuenta con los elementos que coinciden con el ambiente familiar: el lenguaje y la tradición siguen siendo los mismos sin embargo se amplía. Al convivir con otros niños se entra en contacto con diferentes hábitos, costumbres y caracteres. El resultado es que el proceso de socialización es más amplio: cada niño se encuentra sujeto a diferentes estilos de vida, por lo tanto su asimilación y concepción de la vida es distinta a los demás cuando el niño juega con otros es en donde manifiesta estas diferencias en su forma de relacionarse, de comunicarse, en sus puntos de vista y al asumir su papel en el juego ya que muchas ocasiones este requiere de la representación de roles sociales que los niños desempeñan según lo aprendido de su familia.



Cuando en la actividad lúdica aparecen diversidad de comportamientos, actitudes y pensamientos, se vuelve necesario que entre los jugadores exista un consenso (elemento importante de la socialización que propicia el entendimiento entre los actores sociales) inclusive para iniciar cualquier juego, es necesario llegar a un acuerdo entre los participantes.

Una vez que se ha mencionado al juego como medio de expresión utilizado por el niño para manifestarse, se transforma en proceso de aprendizaje recíproco. Esta reciprocidad del juego aparece cuando el niño representa situaciones que le atormentan y que en realidad no puede expresar ni solucionar, pero que puede obtener soluciones que tal vez pueda trasladar a la realidad.

## II JUEGOS Y JUGUETES.

Como se planteo en el capitulo anterior la importancia de la actividad lúdica como forma de expresión, desarrollo y de evolución del hombre y al hablar del juego infantil niños, remite no solo a los juegos colectivos entre los mismos niños, sino también aquellos objetos con los que el niño se entretiene y los involucra en su juego llamados juguetes. Los juguetes son un medio para que el niño domine y controle algunos aspectos de su medio ambiente, permitiéndole crear otros mundos imaginarios; diversos especialistas establecen que además de divertir al niño deben contribuir a desarrollar sus habilidades intelectuales y manuales al igual que su creatividad y autocuidado. La Arqueología ha tratado de hacer una historia de el juguete siendo prácticamente imposible ya que los primeros juegos que el hombre utilizo se elaboraban a base de materiales naturales y sin formas precisas, en donde se pierde la división entre los juguetes primitivos y los objetos de uso domestico y de caza; pasando a otras épocas y culturas como la griega y la romana se han encontrado diversos objetos que se creen que fueron juguetes y que son representación de figuras humanas y objetos en miniatura de esa época.<sup>15</sup>

Los antecedentes de los juguetes en México se remontan a la época prehispánica en donde los juguetes se quedan a un lado y el juego toma gran importancia ya que se le veía como una actividad ritual; y la participación de los grupos era importante dado que lo integraban los de los mismos pueblos o con aquellos que eran capturados en la guerra, y tenían como objetivo de el juego el propiciar que las estaciones siguieran su curso ciclico y evitar la extinción del orden cósmico y de la humanidad.<sup>16</sup>

---

15 Revista del Consumidor No. 202, Agosto 1982, Mexico, page 28-41

16 Como en la Época Virreynal se inicia la evangelización y la colonización de México con los frailes franciscanos quienes utilizan el juego como medio de enseñanza al traer su calendario litúrgico incorporaron a ciertos con objetos que eran característicos de la época y posteriormente estos objetos se convertirían en juguetes que cumplían con el objetivo de evangelizar de una forma agradable y divertida en los niños, así es como aparecen las ranas, los juegos cantados, los muñecos característicos de Buenos Aires, los torbellinos, cascadas, cascarras, tablillas de cartón que simulaban la guerra de arena, contra cristianos, los silabarios de arena, de cartón, figuras de alfileres en varias materias que aparecen en la época de suertes...etc, convirtiéndose estos objetos en juguetes posteriormente hasta nuestros días.

La historia de el juguete se encuentra en forma imprecisa pero ha evolucionado en sus formas y materiales así como en su objetivo, hasta llegar a la época moderna al siglo XX en donde el juguete ha tomado gran importancia ya que refleja una cultura, con sus costumbres, hábitos y normas que muchas de las cuales nace de una relación recíproca entre el juego y la realidad y por tanto de un proceso evolutivo que presenta cambios en sus formas y en sus materiales pero que mantiene sus particularidades. (Ver cuadro anexo Núm.1)

#### JUGUETES DE DIFERENTES ESTADOS DE LA REPUBLICA MEXICANA

NOMBRE DE JUGUETE	MATERIAL DE ELABORACION	LUGAR DE ORIGEN	EPOCA EN QUE SE JUEGA
MASCAS DE TRAPO	RECORTES DE TELA	CUALQUIER ESTADO	EN TODO EL AÑO
CARROS	MADERA, LAMINA, CARTON	MICHUACAN	EN TODO EL AÑO
TROMPO, BALERO	MADERA	COLIMA, MICHUACAN	DETERMINADA TEMPORADA
RONCAS INFANTILES	USO DEL LENGUAJE, GESTOS	ES PARTICULAR DE CADA ESTADO	C/TEMPORADA TIENE PARTICULARIDADES
SERPIENTES Y PLAUTAS	CARRIZO Y MADERA	SUARERO	EN TODO EL AÑO
BILBOTOS, TRASTES	BARRO, LAMINA	JALISCO	EN TODO EL AÑO
ANIMALES DE BARRO Y MASCAS	BARRO, PAPEL, CARTON	PUEBLA	EN TODO EL AÑO
BARCOS	MADERA	YUCATAN	EN TODO EL AÑO

Cuadro Núm. 1

Uno de los objetivos primordiales que se adjudica al juguete es el entretener y divertir al niño y a medida que este crece debe contribuir a su socialización. El juguete no es sólo un objeto con lo que el niño juega este se constituye en un objeto con valor sentimental, pedagógico, social...etc. además de toda su carga de materialidad que le precede. De esta forma el juguete es un medio que utiliza el adulto para que los niños aprendan y asimilen su futuro, porque cada juguete que existe desarrolla ciertas aptitudes ya que tienen diferente dinámica de uso.

La vida del juguete es temporal y efímera aunque al referirnos al juego este es constante y permanente; pero el juguete tiene razón de caracterizarse de esta forma en la medida en que permite crearse, transformarse, que se puede variar en cuanto se pone a prueba la imaginación del niño, dándole al juguete no solo un uso sino diversas posibilidades.

Para empezar el juguete es el primer objeto con el que el niño establece su primera relación con lo material; el primer juguete del niño es su propio cuerpo porque lo explora a través de el tacto, el sonido, el olfato, encontrando una gran satisfacción al hacerlo ya que implica el autoconocimiento y el asimilar lo más inmediato; posteriormente aparecen los objetos con los que juega iniciándose una nueva relación entre el niño y sus juguetes, dentro de un medio familiar.

Entonces se puede hablar de el primer contacto que el niño tiene con el mundo exterior, ya que los juguetes son copias fieles del mundo de los adultos iniciándose un proceso de simulación y copia de la vida cotidiana de los mayores al alcance de los niños, dándoles la posibilidad de imitar antes de participar directamente en la vida adulta. Gracias a esta imitación el niño tiene la posibilidad de participar en lo cotidiano del mundo de los mayores sin consecuencia social inmediata. Al juguete se le ha considerado también como un objeto que refleja relaciones de soledad, ya que puede reemplazar en cierta medida la presencia del otro.

Bajo esta misma idea el objeto adquiere un sentido de individualismo ya que no tiene la necesidad de colaborar con otros para crear a través de el juego. De esta forma las relaciones familiares y de amigos se va empobreciendo en la esfera lúdica ante la falta de poder establecerse entre el niño y los demás.

Es a través de el juguete como se establece un vínculo entre los adultos y los niños en una relación lúdica; porque el juguete también es símbolo de una carga afectiva que se establece entre ambos, ya que el adulto muchas veces regala al niño un juguete, estableciéndose un sentimiento en dos etapas generacionales muy distintas. Pero este valor sentimental que contiene un juguete se extiende mas allá de la relación de regalo con los adultos, sino que también sirve de intercambio y regalo entre los mismos niños, observando una extensión de el valor sentimental que implica para un niño regalar o compartir sus juguetes. Como se puede ver el juguete es un medio de integración y reflejo de una realidad que son soportes de una actividad que es de gran trascendencia para el desarrollo de el hombre que es el juego.

El juguete es un medio de aprendizaje para el niño, como se ha mencionado es reflejo de la vida de los adultos y que se desarrolla en primer lugar dentro de una relación familiar, sirve de integración, aprendizaje as como de los condicionamientos de los roles sociales por edad y por diferencia de sexo según sea el caso, ya que apartir de ese momento se representarán los papeles que el hombre ocupe en la sociedad más tarde.

Otro elemento que hay que observar es que el juguete no deja de ser una condicionante que el niño tiene y que pasa desapercibido, pero al provenir de la realidad exterior limita al niño su libertad de elegir.

Una de las características de el juguete es que revela constantemente formas, sonidos, sensaciones táctiles. propiedades que nos llevan a conocer diferentes experiencias y etapas de conocimiento a través de el juego.

Por otra parte es un objeto en donde el niño proyecta su imaginación y lo puede desviar en una forma diferente a la cual se creó; dando oportunidad a crear sus propias historias y sus desenlaces de sus juegos.

La aparición de los juguetes marca una estratificación social de los niños que los usan, en primer lugar esta diferencia se observa a partir de los materiales con los que están hechos y que a su vez depende muchas veces de la ubicación geográfica y temporal de la zona en donde se vive. Después una nueva división aparece entre los niños del campo y los de la ciudad. estos últimos confrontados a necesidades más difíciles de satisfacer ante aquellos adelantos tecnológicos cada vez más sofisticados; y por último la estratificación a partir de la situación económica en la cual se encuentra el niño ya que de eso dependerá el tipo de juguetes que puede tener acceso.

Ahora bien ¿que es un buen juguete? sin que ello implique que sea material, a caro este debe dar al niño la posibilidad de elegir y transformar, debe permitir cierto aprendizaje de actitudes que no se encuentran tan facilmente a su alrededor. De forma inconsciente la relación que se establece entre el niño y su juguete es confidencial porque es la extensión de su persona y muchas veces se establece mediante un diálogo entre ambos ( el hablar de el juguete es remitirnos a la totalidad cultural, ideológica y tecnológica en la cual se desarrolla.)

El juguete nos lleva a pensar en los niños, ya que no se desarrolla sin la existencia de ellos, un verdadero juguete no está aislado, se encuentra en un grupo social muy extenso y diverso que son los niños, mismos que pueden covertir el juguete en un objeto colectivo, dando pie a la formación de sociedades infantiles que tienen un papel fundamental en la permanencia o temporalidad de los juegos o juguetes.

Este grupo social integrado por niños se rige por reglamentos y estructuras internas en donde la coacción que existe entre ellos no se da por forma imperativa, sino en completa libertad, basando su unión en costumbres y tradiciones acatadas por los que la integran. A través de estos grupos o sociedades infantiles como los llama Paulin, aparece un nuevo elemento la propiedad de el juguete, que ahora ante un grupo de niños, el poseer cierto juguete implica el dominio o poder ante los que no lo poseen o bien se puede intercambiar en el interior del grupo, adjudicandole al juguete un valor que se mide dentro del mismo grupo que puede clasificarse por su rareza, eficacia, el funcionamiento... etc, y por consenso se decide si un juguete sigue en su categoría de privado o pasa a ser colectivo.

Aparece con el juguete el sentido de propiedad por lo tanto de una competencia social en donde el niño participa con su juguete ya que es el único objeto que él posee y sobre el cual tiene dominio (en cuanto su posesión). De esta forma el niño conoce el sentido de propiedad desde la infancia, iniciándose una competencia por la adquisición de nuevos juguetes y si esto aumenta en cantidad se continua la competencia de los niños en la esfera de el juego; entonces podemos hablar de propiedad infantil y de cierto status socioeconómico que aparece en aquellas sociedades capitalistas

Las características antes mencionadas corresponden a los juguetes que intervienen en la actividad ludica del niño y que bien no son imprescindibles para que se pueda jugar, pero debido al desarrollo que ha alcanzado la industria juguetera, dentro de un modo económico predominantemente capitalista trae como consecuencia que el juguete se considere un objeto imprescindible para que se pueda jugar.



El gran auge de la industria juguetera así como la importancia que tienen los juguetes en los últimos tiempos lleva hacer una clasificación de los juguetes por ejemplo: por su función que pueden ser: recreativos (desarrollan el sistema motriz, el concepto de cuerpo y del conocimiento social), educativos (Despierta la creatividad, habilidad, imaginación, capacidad de concentración, el desarrollo de conceptos y la memoria)...etc. Para concluir se observa que hay juguetes de todas las épocas y de todos los países, también los hay que se acoplan mejor a ciertas formas de vida, a ciertos medios sociales y a ciertas épocas del año y en consecuencia el juguete tiene un papel socializador en la responsabilidad de formar cierta forma de vida y que nos remite por medio del juguete a la totalidad cultural, ideológica y tecnológica en la cual se desarrolla.

#### A) JUEGOS COLECTIVOS Y JUGUETES ARTESANALES

Un juguete artesanal es considerado aquel que se fabrica en forma manual, utilizando materiales de fácil adquisición como el barro, la madera el aluminio...etc. Su fabricación es en pequeñas cantidades que bien son elaboradas por una sola persona de principio a fin o por grupos reducidos de artesanos que utilizan herramientas rudimentarias para producirlos. Estos juguetes se consideran menos condicionantes ya que dan más posibilidades para utilizarse de diversas formas para jugar e inclusive se puede participar desde su proceso de elaboración. Son favorables para el desarrollo de la imaginación y para la expresión de cierta libertad y con un gran margen de creatividad que le es concedido al niño; estos juguetes reflejan un mundo sobre el cual el niño tiene conciencia e influencia dentro del cual se desarrolla y actúa mediante la concepción y la construcción de su juguete.

La actividad ludica se encuentra en la mayoría de los casos desde que se inicia la búsqueda del material para la elaboración de los juguetes, muchas veces ya se tiene la historia antes de la utilización del mismo, sin que se quiera decir que la posibilidad de cambio de función del objeto este presente. En el proceso productivo de este juguete artesanal existe una continuidad entre el espacio-tiempo que ocupa el juego y el de la fabricación del juguete, a diferencia del juguete industrial que existe una discontinuidad entre el momento de adquirirlo y el tiempo-espacio en que se juega. Pero este juguete artesanal no tiene razón de ser en el individualismo, sino que es más completo cuando se desarrolla dentro de un grupo bien estructurado de jugadores que se conforma en sólidas sociedades infantiles que se organizan básicamente por sus costumbres de juego o de la misma comunidad que muchas veces son heredadas de generación en generación, es decir de padres a hijos y que dependen del lugar donde se desarrolle, ya que cada comunidad tiene sus particularidades.

Este tipo de organizaciones infantiles es indispensable para el uso y permanencia de los juguetes tradicionales porque es dentro de ellas donde se conservan de una generación a otra por medio de la tradición oral las formas de jugar ya sea con un juguete o con algún tipo de juego colectivo se manifiesta en el uso de tonadillas o rondas infantiles que se han mantenido y que ahora se encuentran en peligro de desaparecer, ya que en los últimos años se ve inmerso ante un constante desarrollo tecnológico que le presenta otras opciones de juego.

Robert Jaulin<sup>17</sup> maneja el concepto de La Ley de Retención que hace del juguete artesanal un objeto histórico, que posee gran inercia frente a los cambios y capaz de conservar costumbres de tipo secular haciéndose patente gracias a las sociedades infantiles citadas anteriormente; pero este conservatismo de los juguetes refleja una concepción del mundo que muchos llaman arcaica pero que se relaciona con lo sagrado y lo religioso que es el juego. Este tipo de organizaciones infantiles se oponen al grupo de los adultos productores de juguetes industriales u masivos y en el transcurso de sus juegos no se centran sus actividades en los objetos para jugar prescindiendo muchas veces de ellos.

Como se ha mencionado que el juguete no se puede comprender fuera de el contexto cultural, económico y social de determinada sociedad se observa que el juguete tradicional nos refleja practicas, técnicas, costumbres y formas de organización para producirlos de una forma de vida pasada. Estos juguetes tambien se caracterizan por su temporalidad que tambien corresponde a una costumbre colectiva y geografica, ya que muchos de los juegos sólo se desarrollan en cierta época del año según el clima que predomina.

---

<sup>17</sup> Juegos y Juguetes, Robert Jaulin, Ed. Siglo XXI, Mexico, 1961, 220 pags.

Una de las modalidades con que cuentan estas sociedades infantiles son sus reglamentos internos que se rigen por leyes consuetudinarias, sin imperativos pero que se regula por el comportamiento y decisión de sus integrantes.

Recordando a Huizinga el funcionamiento de estas sociedades infantiles es en donde se evidencia con mayor claridad el sentido ritual y sagrado que el Historiador maneja en su teoría, ya que es en este tipo de organizaciones en donde aparece el espacio dedicado al rito, el tiempo que se escapa de la vida ordinaria, la participación y el asumir los papeles de cada uno de los integrantes que en este caso son los niños.

Como se puede observar el juguete no es un objeto aislado, sino que sirve de sustento para formar el carácter del niño, factor que influye en el desarrollo de su personalidad y la evolución del juguete determina las actitudes, comportamientos y hábitos que a fines del siglo XX se han incertado en la actividad lúdica que para muchos este proceso pasa inadvertido pero que se patentiza en el desarrollo del niño de esta generación.

## B) EL JUEGO Y EL JUGUETE TECNIFICADO EL VIDEO-JUEGO.

Al hablar de el juguete no es abordarlo de una forma aislada, sino que se debe estudiar bajo un contexto económico, social y cultural y como reflejo del desarrollo de una sociedad determinada en donde el juguete debe ser estudiado en cuanto a una totalidad y no solo como la existencia de objetos. De esta forma el juguete es el reflejo de un proyecto tecnológico y de la exaltación de mecanismos y técnicas que expresan el nivel de desarrollo de la sociedad en donde la industrialización es el elemento primordial y en consecuencia el valor lúdico del juguete cambia totalmente por que se convierte en un asunto económico y de un sector industrial del país, desde este momento la concepción y función del juguete se cambia totalmente.

Para entender el contenido de el juguete tecnificado o como otros lo llaman el juguete industrial es necesario pensar en las sociedades en donde las relaciones sociales entre los hombres se encuentra mediaticada por objetos de cualquier índole. La aparición de la tecnología en las sociedades industrializadas trae como consecuencia el consumismo en donde lo importante es adquirir los objetos que provoquen mayor comodidad para la vida diaria. Todos estos adelantos tecnológicos han llegado a la actividad ludica del hombre transformándola en un concepto equivocado de el juego, ya que este pierde sus características basicas (como son la gratuidad, la creatividad, la imaginación ...etc.) al ser producido por personas que le dan un solo fin al objeto para que el niño juegue, claro hay que observar que muchas veces esta tecnología se ve superada cuando el niño utiliza su juguete con otra función distinta a la que fue creado.

El mismo sistema de producción industrializado y mercantilista crea el concepto de juguete basado en que este es mas hermoso, el que reproduce con mas perfeccion la vida real y evidencia el desarrollo de la tecnología y por consiguiente de el hombre en donde este mismo se ve suplantado por una máquina o un objeto de cualquier tipo de material producido en serie.

La evolución que presenta el juguete a lo largo del tiempo en las diferentes sociedades nos lleva a un nivel en donde el plástico y aquellos materiales sintéticos hacen su aparición en la vida del niño y no solo esto; sino que en los últimos años el gran auge de la electrónica ha revolucionado en forma sorprendente la esfera lúdica del hombre. Por tal motivo la industria del juguete empieza a reestructurar el contenido y los materiales de los mismos, así como su política de ventas, su organización, su distribución...etc. Ante este panorama recordando a Robert Paulin quien llamaba "los caminos del vacío, en donde el individuo es incensantemente desbordado por el medio ambiente puesto que sus posibilidades simbólicas y culturales- y a veces incluso las biológicas- de reacción y adaptación son más lentas que las carreras de los objetos, en donde la vida cotidiana no consiste entonces ya en inventar relaciones libremente, sino en hacer frente a objetos, y relaciones que se nos imponen deliberadamente."<sup>1</sup>

Lo anterior es aplicable a la situación que vive el niño de hoy con sus juguetes ya que se enfrenta a nuevas culturas nuevas formas, y que muchas veces el niño hace uso de estos nuevos juegos que no le identifican con su cultura como es el caso de el video-juego. Al referirnos a la tecnología es necesario hablar de el papel que ocupa el adulto en su desarrollo específicamente en el caso del juguete.

Se puede decir que todos los adelantos que el hombre hace en la Ciencia y la tecnología encuentran un campo único de su exhibición en el juguete en donde el adulto refleja sus fantasías creando nuevos objetos para jugar.

A diferencia de los juguetes tradicionales con los juguetes tecnológicos se transforma el vínculo lúdico que existe entre el adulto y el niño, no con esto quiero decir que la relación entre ambos no continúe sino que su relación es más débil y se podría decir superflua, desde la producción de el juguete tecnificado la relación adulto-niño sufre de grandes cambios.

Este tipo de juguete es creado por los adultos para los niños, siendo muy compleja su producción y muy difícil de comprender por los propios niños ya que no tienen relación alguna ni con los materiales ni la forma en como se elaboran, de esta manera se da una separación niño-adulto a raíz del mismo proceso industrializado que se lleva a cabo, por lo que antes era una diversión común la producción del juguete ahora se divide por el proceso industrializado que lo lleva a cabo. La nueva forma de relación que se establece entre el adulto y el niño es mediante una observación que hace el adulto de las actividades que realiza el niño que son muchas veces imaginativas y que el adulto exterioriza y da forma en un nuevo juguete, por lo tanto el adulto es un observador que concibe y que crea una necesidad, transfiriendo la proyección imaginaria del niño en un nuevo juguete. El proceso de producción de el juguete tecnificado se lleva a cabo por gentes que el usuario no conoce y que los han fabricado anónimamente, se producen así juguetes que se relacionan con situaciones que le son ajenas al niño y de las que no sabe nada. Por muy diversos que sean los juguetes tienen en común el hecho de estar en la confluencia de dos universos: el de la creación que si bien es cada vez menos obra de una sola persona, sigue siendo el lugar de una relación única entre los creadores y aquel a quien se dirigen en su singularidad; el otro universo es el de los medios de producción y de difusión en rápida evolución tecnológica, forjados y asumidos por unas empresas. También se puede hablar de otro tipo de separación entre el niño y su juguete y es el que se refiere a los materiales con que se elaboran los juguetes tecnificados, ya que se enfrentan fuera de su alcance para que este mismo pueda producirlos. El juguete tecnificado se encuentra inmerso en una competitividad característica de la sociedad industrial contemporánea, en donde constantemente las empresas productoras se tienen que adaptar a las nuevas condiciones del crecimiento, en el sector juguetero que es muy amplio y en donde la comercialización debe sujetar a las condiciones del mercado mundial.

De esta forma el niño se excluye totalmente desde la concepción y fabricación del juguete tecnificado, ya que no participa en ninguno de estos momentos. Ante esta nueva concepción industrializada del juguete se exhibe ante el niño un objeto ya terminado que se produce según normas masivas de fabricación industrial, extendida por técnicas de difusión y dirigida a una aglomeración de individuos en edad infantil.

Otro de los elementos que se ha transformado de forma evidente es la cultura infantil que se encontraba en los juegos tradicionales, con el juguete industrializado el distanciamiento es cada vez más grande entre el niño de la ciudad y el del campo. La diferencia del tipo de juguetes es más profunda, para los niños de la ciudad los materiales de los que están conformados sus juguetes ya no están a su alcance en tanto que los niños del campo es más factible que ellos tengan a su disposición los materiales necesarios para elaborar sus juguetes, claro que esto no quiere decir que el niño del campo no tenga acceso a los juguetes tecnificados pero es en menor cantidad y con menor frecuencia ya que ellos ponen en práctica más la actividad lúdica.

La evolución del juguete industrializado marcha rápidamente hacia la perfección y fiel copia de los objetos reales de los adultos y los rebasa buscando en la computación y en la electrónica el futuro de un mundo computarizado. (ver cuadro anexo Num. 2) El que el niño no pueda construir sus propios juguetes, ni tenga injerencia en su planeación produce una disminución en su creatividad su iniciativa e imaginación, así como el retraso del proceso de socialización que se podría dar a raíz de la convivencia con otros niños para construir sus propios juguetes o bien, se le excluye al niño del proceso productivo y por tanto del ser creador convirtiéndolo a las sociedades infantiles en receptoras de objetos para jugar.



Una vez que se conocen algunas de las características del juguete industrial, se evidencia que el video-juego (objeto central de el estudio) es un objeto industrializado que si bien no es un juguete estrictamente transforma las características lúdicas de los niños de fin del siglo XX.

#### EVOLUCION DE JUGUETES INDUSTRIALIZADOS DE FINES DE SIGLO XX.

NOMBRE DEL JUGUETE	AÑO DE APARICION	MATERIAL DE ELABORACION	FORMA DE FUNCIONAMIENTO
CARRROS	DECADA DE LOS 50s.	LAMINA, PLASTICO	SISTEMA DE CUERDA
MASCARAS	DECADA DE LOS 50s.	PLASTICO	SISTEMA DE CUERDA
ANIMALES DE DIFERENTES	DECADA DE LOS 50s.	PLASTICO, PELUCHES	SISTEMA DE CUERDA
CARRROS, AVIONES, BARCOS	DECADA DE LOS 50s.	PLASTICO Y LAMINA	SISTEMA MECANIZADO
MASCARAS	DECADA DE LOS 70s.	PLASTICO	SISTEMA CON PILAS
CARRROS, AVIONES, ROBOTS	DECADA DE LOS 70s.	PLASTICO, LAMINA	SISTEMA CON PILAS
TRENES, CARRROS	DECADA DE LOS 70s.	PLASTICO, LAMINA	SISTEMA DE PILAS POR CONTROL REMOTO
MASCARAS IMITATIVAS	DECADA DE LOS 70s.	PLASTICO	SISTEMA DE PILAS CON IMITACION DE MOVIMIENTOS
ENFERMOS DOMESTICOS	DECADA DE LOS 70s.	PLASTICO	SISTEMA DE PILAS O DE ELECTRICIDAD.
TRENES	DECADA DE LOS 70s.	LAMINA	SISTEMA ELECTRICO
JUGUETES DE DESTREZA CON PANTALLA	DECADA DE LOS 80s.	PLASTICO, CON IMAGENES DIGITALIZADAS	SISTEMA DE PILAS , CON IMAGENES DIGITALIZADAS
VIDEO-JUEGOS	DECADA DE LOS 90s.	CIRCUITOS INFORMATICOS Y ELECTRONICOS	SISTEMA CIBERNETICO
VIDEO-JUEGOS	DECADA DE LOS 90s.	CIRCUITOS INFORMATICOS Y ELECTRONICOS	SISTEMA CIBERNETICO PERFECCIONADO A LA REALIDAD VIRTUAL.

El video-juego no se puede definir como un juguete ya que no cuenta con las características de libertad, decision y creatividad de un verdadero juguete, o tal vez es necesario que se consideren estos nuevos objetos como juguete, pero bajo una nueva perspectiva tecnologica, cibernetica y con un nuevo concepto de juego y de juguete.

Cuando Herbert Marcuse dice: "La investigación científica y pseudocientífica controla y manipula la conducta individual y de grupo en el trabajo y el ocio con fines comerciales y políticos" nos damos cuenta que el juguete es objeto de una gran preocupación por mantenerse sujeto a los adelantos científicos innovadores para mantener a un consumidor satisfecho por tener acceso a esta tecnología y con ello la necesidad creada hacia los niños se ha estandarizado y generalizado; pero este control no se encuentra sólo centralizada en este caso por una empresa sino que se encuentra rodeada por diferentes elementos en toda la sociedad, como pueden ser los medios masivos de comunicación. Comenzaré por mencionar aquellos antecedentes de los videojuegos en donde se evidencia la aparición de estos y ciertos elementos que indican su producción.

---

14 Herbert Marcuse, La sociedad en la sociedad industrial avanzada, Ed. Alianza, págs. 99-127. Refiriéndose a la militarización de la sociedad técnica que se observa totalmente se evidencia en los medios de comunicación de masas, que alimentan diariamente a la opinión pública. La desnutrición de la institución psicológica o la guerra administrada a una población que desconoce lo experimenta de una guerra, una población que en virtud de tal institución se estabiliza tan fácilmente.

## ANTECEDENTES DEL VIDEO-JUEGO.

En Japon se diseñaron los video-juegos para mantener a los niños en sus casas y alejados de las calles ya que el nivel de accidentes por atropellamiento alcanzó índices elevados. Esto comenzo en los años 70s. con un sistema integrado a una televisión llamado Nesapon, en el cual se podía jugar tenis y frontón entre otros, las graficas eran cuadradas y el audio sólo eran efectos de sonido de cuando rebotaba la pelota. Después apareció Atari, compañía que aun tiene sistemas de video-juegos pero muy escasos; esta compañía no logró el éxito que deseaba por la falta de control de calidad de los productos diseñados para su sistema, ya que al final eran muy pocos los títulos realmente buenos. Posteriormente apareció Intelevisión, que en America fue distribuido por Mattel; este sistema era lo mejor en los principios de los 80s, pero tambien declino ya que se produjeron pocos títulos.

A mediados de los 80s, Nintendo creo su sistema NES (Nintendo Entertainment) el cual en Japon se llamo FAMICOM (Family Computer), este sistema impacto de gran forma al mercado ya que sus graficas eran mucho mas definidas y el audio no solo eran efectos de sonido, sino que ya tenian musica más elaborada. Aun así, no fue hasta 1985 que NINTENDO comenzo a tener un gran auge con el lanzamiento del juego " Super Mario Bros " creado por Shigeru Miyamoto. Por el tipo de juego de este título, que tenía variedad de enemigos y variedad de niveles, las compañías comenzaron a crear mejores juegos y así es como Nintendo comenzo a crecer a pasos gigantescos.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Información de fuente directa de la Compañía Nintendo.

Los primeros juegos producidos por los video juegos por el hogar fue el "Atari" creado por Nolan Bushnell, quien también produjo los primeros juegos de video como "Pong", "Breakout", "Pac-Man", "Simpsons" entre otros. Con el tiempo los video juegos se fueron desarrollando en una gran variedad de plataformas como el IBM, Microsoft, y el Homebrew. Los video juegos se han convertido en una industria muy rentable y competitiva, con muchos jugadores que se dedican a jugarlos.

Hablar de computadores y video juegos producidos por sistemas modernos lleva a enfrentarnos en un mundo de procesos y datos que nos permite comprenderlos y utilizarlos en el mundo del comercio electrónico en el mundo de los datos.

En la era de los video juegos, la tecnología de los computadores y el internet nos permiten que los programas sean como si fueran en el momento de los video juegos producidos por los video computadores para cada uno de sus sistemas, pero permitiendo una gran variedad al consumidor para que encuentre el juego que quiere de atención.

Los diferentes sistemas de video juegos hoy en día pueden ser por ser los más rentables y los más utilizados en una época que es la más rentable, que depende de la cantidad del jugador y de la calidad por tener en los diferentes jugadores.



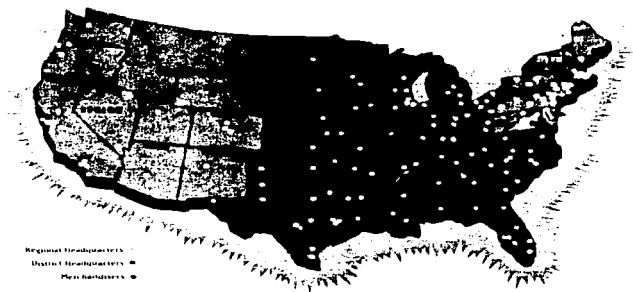
El sistema de videojuegos es diseñado por computadoras por lo cual los componentes electrónicos son similares y así se habla de juegos de pequeña memoria, o de gran memoria (cantidad de bytes utilizados en el juego ). De esta manera se pueden incluir en el sistema diferentes componentes como son:

1.- La pastilla, que consiste en una tableta que contiene los microcomponentes por secciones y que representan a las primeras máquinas denominadas "Arcade" que fueron introducidas al mercado para comercios con máquinas tragamonedas.

2.-El cartucho que en los sistemas de video juegos para el hogar es lo más práctico por su tamaño, representa el número uno en ventas y por tal razón es al que prestan mayor atención los fabricantes. Este sistema también consiste en microcomponentes que son aun mas pequeños que el de tabletas. El sistema mas conocido de este tipo es el denominado "Supernintendo " a nivel de juegos caseros, y a nivel de máquinas tragamonedas es el denominado "Neogeo" que duplica el tamaño del cartucho para el hogar, así como de la cantidad de información contenida.

3.- El sistema de Disco compacto o CD, este sistema ha sido el mas evolucionado por presentar una gama infinita que puede almacenar una información equivalente a una enciclopedia en un solo disco. Los diseños por computadora son aun mas completos que los dos anteriores (tableta y cartucho) y pueden ser programados en forma tridimensional y con movimientos mas naturales. En este terreno cabe mencionar los juegos diseñados recientemente denominados de "Realidad virtual" que son utilizados en campos de la ciencia como la Medicina, Arquitectura, y en aplicaciones Militares para probar diseños de aviones o armas.

Hablar de Sistemas es hablar de marcas como son: Atari, Sega, NeoGeo, Nintendo, Supernintendo; esto es en razon del nombre de la compañía que lo diseña. Así como de los representantes legales.



## LA FUERZA DEL SOPORTE

La compañía de videojuegos más grande del mundo, experimenta un equipo de 100 profesionales distribuidos a través del país, los cuales distribuyen en busca de 75000 unidades mensualmente a través de los retail. En el campo de la industria de videojuegos ellos tienen gran experiencia con los productos como Pac y Super Nes elaborados a través de métodos computarizados. De igual forma prestan un soporte a través de reportes, empresas de transferencia. Ellos ofrecen el estado de sus productos de Nintendo, ofrecen su mercancía, mantienen un plan de trabajo con sus personal, productos cuando actualizan con los productores y potencialmente con compañías de soporte que distribuyen los juegos. Importantes y poderosas en el mundo con sus múltiples juegos pueden ayudar a tener información de los juegos que están en el mercado de videojuegos.

## C) EL VIDEO-JUEGO Y SUS ANTECEDENTES EN MEXICO

Hace 15 años el mundo de los juegos infantiles se vio impactado por la meteórica y avasalladora llegada de un nuevo concepto de diversion y entretenimiento llamado video-juego, el cual desde un principio tuvo que ver más con la sofisticación tecnológica y con la cibernética que con el proposito de fortalecer el juego como una actividad útil y creativa.

Los juegos tradicionales han sido desplazados casi irremediabilmente por juegos modernos y complejos que a ultimas fechas invaden el mercado, como los video-juegos. Estos productos electrónicos hoy en día son los más populares, no solo en nuestro país sino en el mundo entero.

Los video-juegos surgieron en los Estados Unidos durante la década de los setenta, y fue en 1979 cuando llegaron a México desde entonces los podemos encontrar en supermercados, tianguis y tiendas especializadas, con diferentes tamaños, precios y características.

Los video-juegos tienen sus antecedentes en las máquinas tragamonedas, que desde hace décadas han funcionado en parques y centros de atracción. Uno de los primeros juegos de video que resultó muy popular fue el ping-pong que consistía en un punto luminoso desplazándose en la pantalla del monitor blanco y negro que eran manipulables con una palanca en dos posiciones. Este juego opera en sus inicios con base en la introducción de monedas y entró en funcionamiento en Inglaterra en 1960. El desarrollo de la industria electrónica marca la pauta para la manufactura de estos aparatos, por ello destacan las patentes norteamericanas, japonesas, francesas y coreanas.

A partir de 1988, el desarrollo tecnológico de los video-juegos es más impresionante: el programa, por ejemplo deja de ser mecánico para hacerse en tarjetas pequeñas y puede sustituirse cuando no funciona o cuando el juego es muy conocido.

Por otra parte, los derechos (las franquicias) ya no son exclusivos de los Estados Unidos; los fabricantes surgen en todo el mundo y los programas se hacen también en Japón y España; las copias pueden conseguirse en Corea, Taiwan y Hong Kong. Actualmente, el desarrollo tecnológico de estas máquinas ha sido tan grande que la docena de fabricas que existen en México, además de importar copias y programas, han comenzado a ensamblar sus propias tarjetas en algunos componentes nacionales.

Entre 1979 y 1980 comenzaron a fabricarse en nuestro país algunas de las partes y componentes de los primeros video-juegos, excepto el microprocesador o cerebro electrónico. Así, México se convirtió en maquilador y comercializador de este producto, tanto en el interior del país como en el extranjero. Se estima que en el lustro de 1975 a 1980 se importaron alrededor de 1300 máquinas; a partir de 1982 estas se empezaron a producir en México, es decir el mueble donde se coloca el video-juego, no así los microprocesadores, que siempre se han importado de Estados Unidos. De acuerdo con datos proporcionados por la Cámara Nacional de la Industria Electrónica y de Comunicaciones Eléctricas de 1982 a 1986 se produjeron en el país 1 211 muebles de este tipo.

Hay quienes consideran que estos juegos no aportan nada al desarrollo lúdico de los niños en primer lugar porque los enajenan ya que en su mayoría provocan que los niños no busquen desempeñar otras actividades lúdicas o de otro tipo; también entorpecen la comunicación entre los mismos y evitan que se relacionen ya que los video-juegos se diseñaron como pasatiempos individuales en los que la interacción o comunicación entre los usuarios es prácticamente reemplazable. Esta enajenación se debe principalmente a la forma de su funcionamiento ya que responden a estímulos lanzados desde los microprocesadores ocultos en el aparato, entonces el usuario se aísla del mundo para concentrarse en esta guerra particular que el mismo lleva.



Un tema de actualidad que provoca desaprobaciones son las enormes ganancias a fabricantes y propietarios de los aparatos siendo los usuarios, los más afectados, quienes pierden considerables cantidades de dinero y tiempo. Todos los días un gran número de jóvenes se concentra en locales destinados especialmente para jugar con las "maquinitas o chispas" como también son conocidas, lo mismo en zonas residenciales como en colonias proletarias de la ciudad pasando por los sectores de ingresos medios. El precio por juego, generalmente, está a la par que el nivel socioeconómico en que se ubican tales locales, y puede ir de 50c. a 15 pesos por ficha.

Tal facilidad relativa de ganancias y la atracción que los juegos electrónicos despiertan en el aficionado, es lo que ha hecho posible que los aparatos de esa naturaleza se encuentren también en tiendas de autoservicio, farmacias, panaderías, neverías y en casi todo local que concentre gente. Un factor importante que no se puede hacer a un lado, es el hecho de que no existe una reglamentación adecuada por parte de las autoridades del Distrito Federal.

Se precisa que en promedio, un jugador permanece frente a las máquinas alrededor de una hora, aunque jóvenes de medianos y altos ingresos suelen permanecer aun más tiempo, un jugador hábil puede hacer durar cada ficha hasta 15 minutos, sin embargo para los principiantes representa perder una buena cantidad de dinero y una dosis mayor de frustración y reto.

El aumento de los video-juegos y su gran éxito comercial, han dado pie a diversas opiniones respecto a el papel que ocupa en nuestro país, además de que se comprobado que la mayoría de los asistentes a centros de video-juegos o chispas son jóvenes cuya edad promedio es de 15 años; el 80% de ellos son hombres, para muchos de estos adolescentes tal pasatiempo se ha convertido en una obsesión.

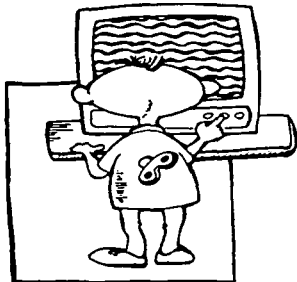
El contenido de los video-juegos es uno de los principales atractivos con que cuentan y es uno de los motivos el porque hay gran preferencia por ellos entre los jóvenes de las edades citadas anteriormente y como ejemplo se encuentra Ariel Dorfman especialista en temas de comunicación, que en un ensayo publicado en 1982 señala: " los video-juegos le revelan a la gente entre sus dedos nerviosos, de una manera secreta y codificada, lo que saben en las entrañas, la vulnerabilidad que presienten en la resaca oscura de su mente. El juego les advierte que están condenados a la inseguridad y también les dice lo que deben hacer durante el largo parentesis de la vida, durante la confusión que se nos ha otorgado; ser sospechoso, apurarse, engendrar buenos reflejos, golpear rápido, confiar en uno mismo, devorar a sus semejantes. La amenaza es la guerra y la aniquilación; el objetivo sobrevivir y para ello hay que matar. Pareciera que preparan a los individuos para un fin catastrófico, pues por mas que se esfuerce el jugador, al final siempre triunfa la maquina, la destrucción total. Aun en los juegos que no tratan directamente temas de guerra, el núcleo central sigue siendo la muerte y el objetivo sobrevivir."<sup>21</sup>

Otro aspecto importante de analisis de los video-juegos es su contenido cultural, que además de ser ruidosos, fascinantes, deslumbrantes, malignamente inteligentes pero sobre todo son una versión disfrazada de nuestra propia realidad. Basta con escoger uno de ellos y poner a los perversos enemigos de la pantalla nombres asiáticos o latinos, para darnos cuenta que lo que refleja es una reproducción de lo que sucede en diversos lugares del mundo.

---

<sup>21</sup> Revista del Comunicador, Ariel Dorfman, No. 108, Julio 1978, Mexico, D.F. 87p.p.

El contenido refleja enemistades internacionales como son los Rusos contra los Estadounidenses, los Latinoamericanos contra estos últimos, en donde los códigos visuales o características que identifican a cierta nacionalidad son representados en los personajes como el estadounidense de cabello rubio, alto, fornido, con más fuerza en comparación con sus contrincantes que son representados con personajes débiles, sucios... etc. Los videojuegos transmite pensamientos, ideas y valores la visión del mundo de los que los difunden, cuando aportan de manera intensiva sistemas de valores de modos de vida ajenos a la cultura de una región dada. Los mensajes transmitidos a los usuarios tienden fácilmente a universalizar ciertas concepciones del mundo en donde se reproducen, conservan y difunden según criterios comerciales, es decir se fabrican en serie aplicando una estrategia de tipo económico, en vez de perseguir una finalidad de desarrollo cultural. Lo anterior es muy común dentro de aquellas sociedades industrializadas, ya que existe una política de dominación ideológica.



Por otra parte los doctores Patricia Rodríguez, Rolando Medina y Hector Pérez Rincón, establecen que los juegos computarizados le dan al jugador un grado de participación en su existencia: parece probable, entonces, que parte de la popularidad de estos juegos provengan del hecho de que los jóvenes drenan su ansiedad sin tener que admitir el solitario mundo de terror que hostiliza por dentro. Los medios masivos de entretenimiento responden así a las esperanzas de sus clientes, liberan sus temores y neutralizan sus pesadillas

En el mismo sentido Ariel Dorfman, en su artículo citado, explica: "Los juegos de video podrían ser entendidos como otro paso en este proceso de distanciamiento de la realidad quienes contemplan la ficticia extinción que sus manos llevan a cabo en las pantallas, dejando de lado su sensibilidad y su ética, lo hacen en la misma sociedad que contempla el asesinato masivo de sus semejantes como una política de paz. Y como ejemplo de esta violencia contenida en los video-juegos menciono algunos de los títulos que se encuentran en el mercado y a disposición de los video-jugadores más de 500 títulos para jugar (ver cuadro anexo Núm. 3)

Cuadro No. 3 TITULOS DE VIDEO-JUEGOS SEGUN SU SISTEMA DE JUEGO.

TITULOS	TRADUCCION AL	SISTEMA DE JUEGO
World Heroes	Heroes del Mundo	Super Nes
Art of Fighting	El Arte de Pelear	Arcadas, Super Nes
Aladdin	Sin traducción	Genesis
Street Fighter II	Peleador Callejero	Arcadia
Zombies Ate my Neighbors	Los zombies invaden mi barrio	Super Nes
Aero the Acrobat	Aero el acróbata	Super Nes
Mortal Kombat	Combate Mortal	Genesis
Shinobi III	Sin traducción	Genesis
Niquel Mansell's	Sin traducción	Super Nes
Rocket Knight Adventures	Aventuras del caballo Rocket	Genesis
3 Count Bout		Neo Geo
Fatal Fury	Furia Fatal	Neo-Geo
Kick Master	Patada Maestra	Super Nes
Dash Galaxi	Galaxia Dash	Super Nes
Spiderman-3	El hombre araña 3	Game Boy
Super Castlevania	Sin traducción	Super Nes
Super Smash "TV"	Sin traducción	Super Nes
Speedy Gonzales	Sin traducción	Game Boy
Sewer Shark	Tiburón asesino	Sega CD
Castle of Ilusion	Castillo de la ilusión	
Alleyway	Camino del valle	
Lightening Force	La luz de la fuerza	Genesis
Prince of Persia	Principe de Persia	
X Wing	Ala "X"	PC
Guy Spay		PC

Cuadro No. 31 TITULOS DE VIDEO-JUEGOS SEGUN SU SISTEMA DE JUEGO

TITULOS	TRADUCCION AL ESPAÑOL	SISTEMA DE JUEGO
Summer Challenge	Reto del verano	PC
World Tour Tennis	Tennis copa del mundo	PC
Bubey	Sin traducción	Super Nes
Batman Returns	El regreso de Batman	Super Nes
Star Fox	Zorro estrella	Super Nes
Super Valis	Sin traducción	Super Nes
Cybernator	Sin traducción	Super Nes
Zelda III	Sin traducción	Super Nes
Super Star Wars	Super Guerra de las Estrellas	Super Nes
Tazmania	Sin traducción	Super Nes
Death Valley Rally	La carrera del Valle Muerto	Super Nes
Magical Quest	Pregunta Mágica	Super Nes
Congo's Caper		Super Nes
Yoshi's Cookies	Las galletas de Yoshi's	Super Nes
Goal! 2	Sin traducción	Game Boy
Kirby's Dream Land	La tierra de sueño de Kirby	Game Boy
Adventure Island	Aventuras en la Isla	Game Boy
Darkwing Duck	El pato de ala oscura	Game Boy

Por lo anterior los encargados de producir los video-juegos cumplen en alto porcentaje sus objetivos mercantilistas, ya que su demanda es constante; en otro aspecto la aportación de los video-juegos de guerra a la violencia y la competitividad es algo latente, al introducir en la mente de quienes los juegan, la cultura de la violencia, la aniquilación, la guerra y la muerte.

Es evidente el objetivo comercial que buscan los productores de los video-juegos pero es importante resaltar que el objetivo cultural no es tan visible, sólo cuando se analizan bajo una perspectiva de la enajenación cultural y de un imperialismo ideológico.

No podemos dejar de mencionar que los video-juegos también permiten desarrollar capacidades sensorio motoras: velocidad en el acto reflejo, mayor capacidad de memoria visual. En la opinión de la maestra Gómez Mont "el video-juego puede ser un paso intermedio para llegar a la computadora, en el que se aprende más o menos lo que es el control de botones, manejo de varios elementos en la pantalla y se adquiere destreza manual. La existencia de video-juegos educativos es muy limitado ya que no despierta el interés de los usuarios y claro este tipo de video-juegos sólo es de uso personal, y generalmente para aquellos niño que tengan computadoras en su casa y como ejemplo encontramos "Los programas educativos de ALIUS", que es una empresa especializada en la producción de software educativo, el cual está diseñado por un grupo profesional de Pedagogos, Psicólogos y especialistas en diferentes materias de informática y que bien pueden ser un auxiliar educativo ideal de los padres y maestros. Actualmente ALIUS cuenta con cinco series que son las siguientes:

SERIE MEMO-PLUS.- Contiene operaciones básicas (Números decimales del 1 al 1000 ), Español (sinónimos y antónimos), Geografía (Países y Capitales del mundo), Geografía de México (Edos, Capitales, etc) e Inglés.

SERIE EDU-2000.- El niño puede calcular, jugar, completar las medidas, números naturales, rompecabezas, puede elaborar dibujos creativo de animales, figuras geométricas básicas, clasificar figuras geométricas, contiene información sobre el ciclo del agua, sobre el SIDA y elementos de la naturaleza. Estos han sido dos ejemplos de como la tecnología desarrolla la capacidad de asimilación y aprendizaje del niño pero en este caso al margen de una conveniencia económica que utilice la violencia y la competencia como elementos centrales del juego.

Continuando con el tema de los video-juegos o maquinillas estos son objetos en donde se aplica lo rudimentario de la interactividad\*, en ellos el usuario selecciona la información que quiere y puede determinar las secuencias, los tiempos, puede detener la acción y recuperarla; pero las decisiones que debe tomar no modifican solamente la estructura de la historia, sino también el comportamiento de las imágenes y de los sonidos por ejemplo, si comete un error será castigado con algún tipo de sonido. Es claro que el número de opciones que tiene el usuario de los video-juegos está limitado en los marcos definidos por el diseñador del programa. Es evidente que el valor didáctico que tienen esos juegos radica justamente en la aproximación interactiva al aprendizaje; como reaccionar ante una situación dada, cómo lograr determinados objetivos, ser muy observadores y tener rapidez de acción, aunque estas reacciones se tornan mecánicas por su funcionamiento de estímulo-respuesta. Como otro aspecto del fenómeno cabe citar el caso del mercado estadounidense de video-juegos, las marcas existentes fueron desplazadas por una marca japonesa que no solamente vende los programas sino también los aparatos y además, una revista con servicio de consulta por teléfono mediante el cual se explica al niño sus diversas posibilidades. El proceso de globalización correspondiente al ramo de los video-juegos también ha insertado a México aunque a niveles de distribución y comercialización, propiciando el desarrollo de toda una campaña publicitaria a favor de estos juguetes electrónicos, aunque México no tenga el nivel tecnológico que corresponde al de los países productores inserta al niño mexicano de fines de siglo XX a la era informática y cibernética aunque el mismo usuario se encuentra al margen de la planeación y la conceptualización de los programas de video-juegos.

\* La interactividad es el poder de intercambiar información con una máquina para modificar a voluntad el orden e la forma de la información que esa máquina retransmite dentro de una unidad temporal limitada. La interactividad exige que el usuario enfrente a una máquina y no a otra persona, aunque de otra persona. Lo que prevalece es la máquina de su contenido interactivo. Un sistema interactivo debe retransmitir información cuando el poder de alterar el orden de los programas a transmitir, sin afectar su forma o su contenido. Los video-juegos son interactivos en donde su transcurso depende de las acciones del jugador, y donde existe una meta, pero esta tienda a ser excluyente, ya que solo los mejores generarán y terminarán antes. Esta clase de juegos proporcionan un modelo para interactuar, así la suerte significa volver a jugar.





A mediados de 1975 apareció en México un programa televisivo llamado los Samurais Cibernéticos en donde la vida de los protagonistas se regía por las historias de los video-juegos, normando con esto la vida diaria, y sus actividades dependían de la hora en que ellos jugaban. También a mediados de 1975 apareció otro programa de televisión cuyo objetivo principal es el dar a conocer los nuevos títulos de los video-juegos, resolver las dudas que se le presenten a los usuarios para concluir determinado juego de video, así como dar indicaciones y tips para obtener mayor provecho de los juegos; este programa es "Nintendomanía" que ha tenido una gran aceptación para aquellos "Nintendomaníacos"<sup>22</sup> es decir para todos aquellos usuarios preocupados por mantenerse informados de los nuevos productos y adquirir más práctica y experiencia en los video-juegos. Todo un servicio de interactividad a través tanto de programas como de personas, que hacen del video-juego un objeto que se apoya en elementos publicitarios que representan un gran desembolso monetario.

La proliferación de los video-juegos en México a niveles muy importantes ha dado pie a la realización de diferentes investigaciones por parte del Instituto Nacional del Consumidor con el objeto de conocer su situación en el mercado. (ver cuadro anexo Num. 4).

Sin embargo, lo más interesante del caso es que el éxito comercial se debe al contenido de la historia; al respecto la maestra Carmen Gomez Mont, investigadora en comunicación y profesora de tiempo completo de la Universidad Iberoamericana, comenta: "La evolución de los video-juegos está estrechamente ligada a la industria militar. Su desarrollo técnico, es decir la capacidad de trazar juegos en los microprocesadores y su temática, son abiertamente militares: desde tiros de precisión y persecuciones armadas, hasta la Guerra de las Galaxias.

---

<sup>22</sup> Nintendomaníacos es como llaman a los espectadores del programa televisivo que aparece todos los sábados por el canal 13 de la Televisión Mexicana.

ESTUDIO DE CALIDAD DE MARCAS DE VIDEO-JUEGOS \*

Nombre del juguete	Super Nintendo	Game Boy	Genesis Sega	Turbo Grafx 16
Marca	Nintendo (R)	Nintendo	Sega	Nec
Modelo	NO-SNS-001	DMG-01	1601	HES-TGX-01
País de Origen	Japón	Japón	Taiwan	Taiwan
Edad Recomendada	6 años en adelante	N.D.	6 años en adelante	6 años en adelante
Inf. al consumidor	X	X	X	X
Garantía	X	X	X	X
Acabados	X	X	X	X
No. cartucho disponible	X	XX	X	*
Funcionamiento	X	X	XX	**
Seguridad	X	X	X	X
Descripción del juguete	Requiere de 1 televisor Tiene sonido estereofónico	Portátil con cartuchos intercambiables	Requiere de 1 televisor Tiene sonido estereofónico	Requiere de 1 televisor
Evaluación	100	98	98	89
Precio \$	859.00	395.27	1 200.40	1 015.00

NOTAS X EXCELENTE

XX BIEN

\* REGULAR

\*\* DEFICIENTE

ND NO DISPONIBLE

Cuadro Núm. 4

\* Fuente de Información: Instituto Nacional del Consumidor

Sus programas podrían ser, por ejemplo, una derivación de programas simuladores de ataques hechos por computadoras, que ya fueron superados. Son desechos de la industria militar que se envían al mercado masivo para que puedan tener un rendimiento económico."23 La investigadora Lucia Reyes, de la misma Facultad, asevera que los temas recurrentes de las máquinas "son una continuación de los mensajes que se emiten en la televisión, los cómics y otros medios, incluyendo los juguetes."

La Cámara Nacional de la Industria Electrónica y de Comunicaciones Eléctricas (CANIECE) reproduce algunas opiniones de especialistas estadounidenses en torno a los juegos electrónicos. "Los jóvenes video-adictos desarrollan rapidez de pensamiento, de ejecución, de memoria y de reflejos, así como un sentido de estrategia", hace referencia a juegos electrónicos que han sido utilizados científicamente en pacientes con problemas de coordinación, visuales o motores, así como en el campo de la enseñanza.

### III EL EFECTO DEL VIDEO-JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACION.

La aparición de los video-juegos ha provocado diversos cambios no sólo como un nuevo concepto de juguete, sino replantea el papel del niño y de la actividad lúdica que es innata en el hombre desde que es niño. El uso de los video-juegos ha llegado a transformar algunos de los elementos del juego y que con su particular forma de uso produce el resultado es lo siguiente: un niño sin iniciativa, sin creatividad, invadido de tensiones nerviosas (que pueden llegar a causar algunas lesiones en los brazos o muñecas debido a la tensión y estiramiento anormal de los músculos que provoca su uso) e ideas destructivas, alejado de toda relación directa con otro niño y que ahora se encuentra interactuando con una máquina; además de obligarlos a gastar mucho dinero hay pequeños que incluso roban para poder jugar. Por si esto fuera poco, la violencia de los juegos genera ansiedad en el niño al querer vencer a la máquina, razón por la que puede alterarse su sistema nervioso. La máquina está programada, de tal forma, que al dar respuestas inmediatas, le evita pensar en otras cosas al apretar un botón el niño obtiene una respuesta inmediata: la destrucción o logro de algo. A medida que avanza en el juego y obtiene respuestas, su interés aumenta pues representa un reto a su habilidad, la respuesta inmediata y el reto son los elementos que mantienen el interés del niño en la máquina. En el caso de los video-juegos educativos, la respuesta es más tardada porque deben pasar tiempo y etapas de dificultad antes de ver coronado su esfuerzo.

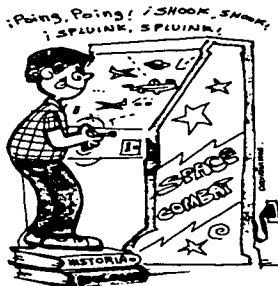
La Doctora Ana María Brugman García, profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México, considera riesgosa la adicción a estos aparatos: "Es una actividad solitaria que impide dedicarse a otro tipo de juegos en los que se ejercite la motricidad, se adquieran otras destrezas y el individuo se socialice.

"La temática de los juegos electrónicos, añade, "refleja en cierta forma un clima de violencia que se vive en la época actual, el cual se refuerza estimulando en el niño conductas agresivas y defensivas ficticias, mismas que debería desarrollar en la relación con sus congéneres más que con una máquina."\* Algunos juegos electrónicos poseen características positivas: ayudan a desarrollar la velocidad de los reflejos y estimulan la atención y la memoria, hay quienes argumentan que son un paso intermedio antes de llegar a la computación. Estos juegos se clasifican por edad en relación con los grados de dificultad que presentan para manejarlos, por ejemplo: los temas deportivos son adecuados para niños y niñas de 14 años en adelante, los de acción (como peleas y batallas) pueden usarse a partir de los nueve años, pero deben jugarse por tiempos cortos, ya que en períodos prolongados o constantes provocan alteraciones en el sistema nervioso de la persona que juega. Los video-juegos con estrategias son para cualquier edad y resultan los más recomendables porque estimulan el razonamiento lógico, la habilidad mental y la reflexión para resolver problemas.

Los temas de los video-juegos son variados, pero se recomiendan aquellos en los que participan dos o más jugadores y que tienen un objetivo final. Por otra parte, este tipo de pasatiempos limitan la acción de los jugadores, por ello es conveniente que solo se jueguen un rato y se dediquen a otras actividades como practicar algún deporte, ir a excursiones o jugar con los amigos y familiares, para que se desarrolle el aparato motor (el que nos permite movernos); y sobre todo integrarse más con los amigos.

Desde su aparición la crítica unanime a los video-juegos se refiere a los temas que contienen, en su mayoría bólicos. El ingeniero Enrique Ramírez gerente de Cosmic Juegos Electrónicos, S.A. reconoce: "Es verdad, las chispas se han caracterizado por tener juegos violentos, de combate y guerras espaciales. Actualmente esta temática continúa en la mayoría de los juegos electrónicos, aunque también han aparecido unos llamados de habilidad. Sin embargo, estos no llegan al 25 o 30 por ciento porque, como son de habilidad mental, los jóvenes no los aceptan."<sup>99</sup>

El principal problema de este tipo de entretenimiento es que los niños pasan muchas horas frente a los video-juegos. Se ha destacado, inclusive, un alto índice de deserción escolar entre jóvenes menores de catorce años, que acostumbran jugar a las maquinitas. En este contexto las autoridades ya tomaron cartas en el asunto (aunque no se ha resuelto la problemática) el 31 de julio de 1989 apareció publicado en el Diario Oficial de la Federación el reglamento para el Funcionamiento de los Establecimientos Mercantiles y la Celebración de Espectáculos Públicos, expedido por la Asamblea de Representantes del Distrito Federal. (ver anexo Num. 5)



**ARTICULO 79.- LOS APARATOS DE JUEGOS MECÁNICOS, ELECTROMECÁNICOS ELECTRÓNICOS Y DE VIDEO FUNCIONARÁN SUJETÁNDOSE A LOS SIGUIENTES REQUISITOS:**

**I.-** En los aparatos de juegos mecánicos, electrónicos y de video, se observarán las siguientes disposiciones:

a) Los locales respectivos deberán tener las condiciones que exige el Reglamento de Construcciones.

b) Los aparatos destinados a estos juegos podrán funcionar en locales específicamente dedicados a ese fin, previa autorización de la Delegación.

c) No podrán ubicarse a menos de 200 metros de escuelas de enseñanza primaria y secundaria.

d) No podrá permitirse la entrada, en horarios escolares, a menores de 14 años los días de lunes a viernes, excepto en días festivos y periodos de vacaciones.

e) Las instrucciones para la operación de los aparatos deberán estar escritas en idioma español.

f) Se deberán bloquear las ranuras de los aparatos cuando estos se encuentren fuera de servicio a efecto de evitar que los usuarios depositen alguna moneda.

**II.-** En los casos de aparatos electromecánicos, se observarán las siguientes disposiciones:

a) Aquellos que funcionen en espacios cerrados deberán tener entre sí una distancia mínima de 90 centímetros para que el usuario los utilice cómodamente y se garantice su seguridad y la de los espectadores.

b) Aquellos que se instalen en circos, ferias, ferreiros y eventos similares, deberán mantener entre ellos una distancia prudente y requerirán para su funcionamiento que se le otorgue y acompañe a la solicitud de licencia o permiso respectivo, la responsabilidad de un ingeniero mecánico registrado como responsable en instalaciones en los términos de lo dispuesto en los artículos 44 fracción III, inciso a), fracción III, 47 fracción III y 59 fracción III del Reglamento para Construcción en el Distrito Federal.



c) Deberán someterse periódicamente a pruebas de resistencia, a fin de asegurar su funcionamiento adecuado.

ARTICULO 80.- SON OBLIGACIONES DE LOS TITULARES DE LAS LICENCIAS DE FUNCIONAMIENTO DE LOS GIROS A QUE SE REFIERE ESTA SECCION:

I.- Solicitar a la Delegación, la autorización de sus tarifas para la operación de las máquinas o aparatos;

II.- Tener a la vista del público la tarifa autorizada y duración del funcionamiento de las máquinas o aparatos y del horario de los establecimientos;

III.- Prohibir que se fume en el interior del local y se ingieran bebidas alcohólicas; y

IV.- Cuidar que el ruido generado por el funcionamiento de las máquinas o aparatos, no rebase los niveles máximos permitidos, acatando al efecto las disposiciones de la autoridad competente.

## A) UNA NUEVA FORMA DE JUGAR CON ALGO Y CON ALGUIEN

Hablar de video-juegos es hablar de los adelantos ciberneticos y tecnologicos que invaden el ambito del juego, convirtiendolo en un gran espacio comercial, ya que no solo es el video-juego el objeto necesario para jugar, ahora son necesarios accesorios que maximizan su capacidad (esto lo podemos ver principalmente en los video-juegos caseros). También se han creado estrategias de ventas para obtener mayor provecho de un juego como son: las revistas, concursos de video-jugadores,\* programas de televisión...etc; todo esto bajo un objetivo mercantilista que va dirigido a un sector social que es el de los niños y el más vulnerable para iniciar una relación comercial en donde constantemente se crean necesidades y se satisfacen rápidamente para seguir creando otras. El procedimiento que sigue un video-jugador para poder tener acceso a un video-juego es el siguiente:

- 1.-El video-jugador tiene que dirigirse a un local en donde se encuentren los video-juegos o maquinitas nombre con el cual también se conocen (Estos locales pueden clasificarse según el tipo de video-juegos con los que cuentan, hay unos que exhiben los video-juegos más recientes que han salido al mercado y que son sofisticados, ya que cuentan con objetos que hacen que el video-jugador intervenga más en el juego y sienta la emoción al participar)
- 2.-El niño tendría que comprar la ficha para poder jugar; actualmente su precio va desde 50c. a cantidades mayores, costo que depende de lo sofisticado del video-juego y la zona donde se encuentra. El costo también se obtiene según el gasto que representa para el dueño del local, el adquirir un nuevo video-juego o bien su alquiler, además de el costo de luz, eléctrica y si es el caso de la renta del local.

\* Los video-jugadores son aquellos niños que hacen uso de los video-juegos ya sea en los locales o en sus casas.

3.-El video-jugador elegira el video-juego que le agrada dentro de los existentes en el local.

4.-Tendra que introducir su ficha en la alcancia por cada juego que realice y que hace funcionar el mecanismo del video-juego, el cual muchas veces se encuentra dañado o se puede atorar la ficha, en este caso el video-niño tendra que esperar a que el encargado del local arregle el desperfecto.

5.-Cuando el video-jugador ha elegido su video-juego y este se encuentra acupado por otros jugadores, tendra que esperar a que los demas terminen de jugar, en tanto que asume el papel de espectador.

6.-Si el programa del video-juego permite el juego con otro contrincante, el video-jugador podra establecer con el otro una relacion de competencia en el desarrollo del juego teniendo por intermediario la maquina del video-juego.

7.-Una vez que el niño empieza hacer uso del video-juego podra elegir su personaje favorito segun sus poderes o por simple atraccion. Esto lo hace a traves de presionar botones y mover palancas y es por este mecanismo que se establecen las ordenes que da el niño al sistema del video-juego.

Se habla de un mecanismo estimulo-respuesta, en donde el jugador va a transformar sus actitudes, su rostro refleja la desesperacion y emocion, ya que al oprimir el boton adecuado y el mover palancas correctamente determinan si gana o pierde, ademas de estar pensando en que su personaje libre la batalla con menos golpes y de igual forma el proporcionar mas golpes a sus contrincantes.

B.-Mientras que se desarrolla el juego con la máquina, el video-jugador se aísla de la realidad, permaneciendo en un estado de aislamiento, en donde sus sentidos de la vista, el tacto, y el oído se encuentran en permanente alerta, la angustia, la desesperación, y el exhibicionismo, son sentimientos permanentes que se encuentran con el video-jugador y que mientras se alcanza mayor grado de dificultad también estos van en aumento. Y al final si se gana mayor nivel en menor tiempo queda la satisfacción de ganar ante los demás y si se pierde el sentimiento de derrota causa desesperación y coraje, aunque la derrota ante los observadores es mayor. En base a los parámetros de la puntuación se obtiene el ganador, concepto que se utiliza en el sistema social capitalista en donde la competitividad es un elemento que ayuda a medir la capacidad del hombre.

Es importante que al jugar con el video-juego el objetivo principal es el derrotar a otro contrincante por medio de los personajes - creados electrónicamente, esta derrota está marcada por el nivel y cantidad de sangre de los personajes que aparecen dos barras, que indican electrónicamente y - representado en números la cantidad de sangre de los personajes - combatientes, en tanto que en - otro recuadro se encuentra el tiempo que se tiene para jugar que va descendiendo de un minuto y - medio a 0 seg. tiempo en el cual - se tendrá que desarrollarse un juego.





## ELEMENTOS QUE CALIFICAN A UN VIDEO-JUEGO

**GRAFICOS:** Determina la calidad general artistica de las figuras, de animacion y accesorios de fondo.

**SONIDO:** Música y efectos de sonido.

**CONTROL:** Clasifica con que uniformidad los comandos en el controlador y la interfaz del juego se traduce en accion.

**DIVERSION:** Es o no divertido.

**DIFICULTAD:** Nivel de habilidad necesario para jugar el juego, graficas, sonido, control (respuesta del mismo), complejidad (que tan elaborado o sencillo) y factor de diversion.

Los anteriores elementos se les asigna una calificacion que va de 5.0 (excelente); 4.0 (trabajo fantastico); 3.0 (buen trabajo); 2.0 (podria ser mejor); 1.0 (totalmente aburrido).

Para que el video-jugador cuente con una amplia gama de posibilidades que mejoren el uso de los video-juegos, se han creado accesorios que maximizan su funcionamiento que superan aquellas fallas con que fue elaborado un programa, o bien permiten al niño actualizar su forma de jugar con estos nuevos y complicados juguetes que ademas tienen un alto costo económico.

La misma compañía Nintendo se ha encargado de implementar nuevos accesorios que maximizan la calidad de los video-juegos, aunque es necesario precisar que estos accesorios solo se utilizan basicamente en los video-juegos caseros ya que los video-juegos en locales no realizan este tipo de inversiones. Y como ejemplo de estos accesorios se mencionan algunos de ellos, que invitan al niño a enfrentar el desafio ante esta nueva tecnología.

## ACCESORIOS DE LOS VIDEO-JUEGOS

**ASIENTOS VIBRATORIOS:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? Los asientos vibratorios y proveen una dosis adicional de emoción a tus juegos.

**COLECCION DE LIBROS: INFONTAINMENT WORLD BOOKS:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? La colección de libros de Infontainment World Books te ofrece una guía completa para los juegos de video. Incluye consejos, trucos y mucho más. Cada libro incluye un juego de póker para jugar a jugar los caracteres favoritos.

**GAMER, SISTEMA GENESIS, SNES,**

**3DO, JAGUAR:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? Incluye un juego de póker para jugar a jugar los caracteres favoritos. El juego de póker para jugar a jugar los caracteres favoritos.



**CABLE LINK:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? El cable Link te permite jugar con tus amigos.

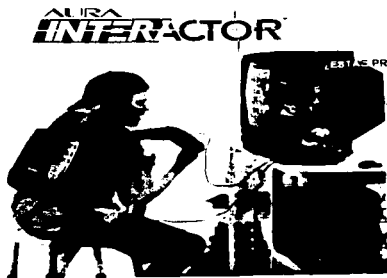
**CABLE VIDEO LINK:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? El cable Video Link te permite jugar con tus amigos.

**THE GAME SAVER:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? El Game Saver te permite guardar tus juegos y tener que volver a repetir el juego desde el principio. ¡Otra vez más!



**SUPER SCOPE:** ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? ¿Cansado de jugar? El Super Scope te permite jugar con tus amigos.

**MULTITAP:** (Super) Interactor con siete acciones de pantalla participativa. Basta de prepararse, ¡coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti!



**¿ESTÁS PREPARADO PARA EL INTERACTOR?**  
PORQUE VER Y OIR NO ES SUFICIENTE  
AHORA PODRÁS ACHICARTE AL FUTURO  
Y SENTIR TODO AQUELLO QUE PUEDES OIR  
¡ANRIESGATE Y PÓNTE EL INTERACTOR!

¡MÁS QUE EL INTERACTOR, TIEN  
MÁS DE SENTIR! ¡UN MUNDO DE  
COMUNICACIÓN! ¡COMUNICACIÓN  
Y TODO AQUELLO QUE  
SOPLENAN POR EL INTERACTOR!

¡COMUNICACIÓN Y TODO AQUELLO  
QUE SOPLENAN POR EL INTERACTOR!

¡COMUNICACIÓN Y TODO AQUELLO  
QUE SOPLENAN POR EL INTERACTOR!

**INTERACTOR:** ¡Coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti! El Interactor de comunicación participativa. ¡Coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti! ¡Coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti!

Los dispositivos operados al Interactor con la posibilidad de los usuarios de tener juegos de comunicación participativa. ¡Coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti! ¡Coméntalo! ¡ambiente! ¡conéctate! ¡interactúa! ¡que han sido diseñados para ti!







### **SUPER NINTENDO**

Gracias a la gran variedad de títulos el SNES (Super Nintendo Entertainment System) se ha ganado el lugar de preferencia entre los videojogadores. Gracias a su resolución en gráficos y colores, audio digital, controles manuales diferentes y el alto control de calidad de sus productos (títulos y accesorios) han mantenido al SNES como el sistema líder en el mercado. Gracias a la gran variedad de títulos se puede adaptar a las necesidades de los jugadores.



#### VIRTUAL BOY

Este nuevo sistema de videojuegos, desarrollado en 1995, es uno de los más revolucionarios en la actualidad, que como la mayoría de su nombre, envuelve al jugador en un mundo virtual, gracias a que despliega por diferentes imágenes una por cada uno de las imágenes se capturan en tercera dimensión, las imágenes se crean a través de espejos que reflejan una línea de LCD (dichos espejos de luz) de color rojo. El otro sistema digital proporciona el tiempo final para crear el ambiente virtual. El control al proporcionar al jugador una comodidad y una relación muy fácil para que el jugador de necesidad con el control para proporcionar un futuro las fatigas que se han fundido hasta el momento. Utilizarán, desde lo que proporciona el sistema, pero de estimar que aún no se utiliza el máximo potencial de este.



#### ARCADIA

Es el sistema de video juegos que se puede ver en los locales o centros comerciales, ya que su funcionamiento se compone principalmente por la introducción de fichas en alcancías que lo activan. Aunque la moneda es del diseño de los diferentes muebles exteriores, estos pueden adaptar internamente cualquier tipo de sistema.

La competitividad de las compañías productoras de video-juegos ha ido en ascenso, mismo que ha provocado que la técnica en su forma de producción se vea sujeta a constantes adelantos tecnológicos, ya que de eso depende el gran éxito comercial de un video-juego.

#### **NUEVAS TÉCNICAS EN LA ELABORACION DE VIDEO-JUEGOS.**

- a) El llamativo aspecto en 3D del juego, es el resultado de sus gráficos, basados en modelos matemáticos, que no solo inician una nueva generación de modelaje.
- b) Silicon Graphics se está usando imágenes que no se encuentran en la vida real, la gráfica final tiene una apariencia real, de manera que es difícil decir donde termina la realidad y donde comienzan los gráficos.
- c) DMC es igual que otros juegos con desarrollo lateral, pero los objetos tienen profundidad en 3D en lugar de una apariencia plana.
- d) Texturas de mapas más realistas.
- e) Virtual Boy, es un video-juego portátil, es el primer sistema nuevo de video-juego de 3D bits portátiles.
- f) Las imágenes basadas en modelos matemáticos que comienzan con la creación de un esqueleto del objeto, llamado armazón de alambre. Este armazón le permite a los artistas modificar las formas mucho más rápido que si fuera un objeto completamente dibujado.
- g) Con la ayuda de computadoras se convierten las películas en imágenes digitalizadas.
- h) La animación de foto fija, es una técnica de efectos especiales que permite crear personajes, filmando laboriosamente todos sus movimientos cuadro por cuadro, el producto final es una reproducción realista (según términos utilizados por la misma empresa Nintendo).

Los programadores que elaboran los video-juegos, son quienes determinan la forma de como se va llevar a cabo la competencia, estas posibilidades han ido en aumento, ya que cuando aparecieron solo daba la oportunidad de jugar la maquina contra un solo video-jugador ahora las expectativas han cambiado; los video-juegos actuales dan la posibilidad de jugar con otros competidores, por medio de los accesorios que conectan los diferentes programas.

#### **FORMAS DE JUGAR**

1. Jugar contra el CPU.
2. Jugar contra otro jugador, puede ser competitiva o de cooperación.
3. Con un grupo de hasta cuatro jugadores en forma simultanea.
4. Simuladores de manejo de automoviles o aviones

#### **ESTRUCTURAS EN EL NEGOCIO DE LOS VIDEO-JUEGOS**

Como se ha mencionado en párrafos anteriores el video-juego no se puede dejar al margen de el proceso económico en el cual se desarrolla, por lo cual para su producción es necesario contar con todo un aparato que respalda su proceso de producción, distribución y comercialización.

## PROCESO DE PRODUCCION

Para que el video-juego se convierta en un juguete es necesario que en su producción se lleven a cabo diferentes técnicas (que es lo que diferencia de un juego a otro, de un sistema a otro y de una compañía a otra), para esto se tiene el personal especializado como son los encargados de la creación que son aquellos que dan las ideas y el tipo de juego que desea se desarrolle encontrándose un departamento especial que se encuentra bajo las órdenes de un Director Creativo que también elabora un guion original para poner en práctica; el director creativo o de arte como también se conoce, comienza con el trabajo conceptual, crea a los personajes, lugares y situaciones y realiza su trabajo de forma paralela con el productor para hacer el diseño del juego, dando a las primeras ideas una forma consistente. Su trabajo también abarca el manejo de la imagen con los encargados de mercadotecnia. Después se encuentra el equipo de producción que es el encargado de dar forma aquellas ideas que se originaron del departamento creativo; el equipo de producción se encuentra auxiliado de las personas que desarrollan los proyectos de trabajo por ejemplo los maquettistas son quienes elaboran los personajes que serán retomados para digitalizarlos. El director de producción también realiza tareas como el desarrollar las historias y los textos, a las gráficas les agregan personajes para montar las escenas. También existe el Director de Animación quien retoma las ideas de el proyecto y elabora los paisajes o fondos de pantalla en donde se desarrolla el juego, pero este departamento de animación se apoya en diseñadores de personajes que se encargan también de elaborar los mapas, los objetos, las trampas etc.

Cuando se concluye el proyecto de las ideas y de los personajes, se pasa todo el proyecto a el Departamento de Programadores que es el que digitaliza todo en la computadora para posteriormente darle cabida en cualquiera de los sistemas para los cuales se diseñó. Una vez que se ha dado cuerpo a todo el proyecto existe un departamento de evaluadores que se encargan de analizar el equilibrio del formato del juego y ajustan el nivel de dificultad. Una vez que pasa por este proceso se torna al departamento encargado de integrar el sonido que es exclusivo para cada tipo de juego; esto es lo que comprende a grandes rasgos el proceso de producción de un video-juego, cabe mencionar que este proceso solo se desarrolla en E.U. y Japon en su gran mayoría. La creación de los personajes de los video-juegos se da en función de que es el medio que utiliza el usuario para introducirse en el juego electrónico, ya que los personajes asumen la participación del niño en el desarrollo del juego; después pasamos al proceso de distribución.

#### **PROCESO DE DISTRIBUCION**

Este proceso comprende el abastecimiento del mercado que se extiende a varios países, ya que el video-juego se ha convertido en un objeto para jugar que se caracteriza por traspasar aquellos límites de lenguaje, su forma de uso ha hecho que se estandarize. Los juegos que son particulares de cada región y de cada país se han visto superados por estos video-juegos que uniformizan la población infantil de manera casi universal (excluyendo aquellas regiones de escasos recursos económico y al margen de todo desarrollo tecnológico), esto podría resultar benéfico ya que muchos niños se encuentran identificados por el mismo juego, lo negativo resulta a partir de su contenido y el que se encuentre inmerso bajo el proceso económico de una industria capitalista que no considera el contenido para un enriquecimiento cultural sino bajo una perspectiva de explotación comercial.



Como ejemplo de este proceso de distribución, que lo sustenta una organización que incluye a diferentes empresas Nacionales e Internacionales, se realizó una investigación de las importaciones y exportaciones de los video-juegos (Ver cuadro anexo Num.6)

## VIDEO-JUEGOS

## IMPORTACION TOTAL FRACCION / PAIS .

PAIS	ENE/DIC 92		ENE/DIC 93		ENE/DIC 94		ENE/DIC 95	
	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.
ALEMANIA, REPUBLICA FED.	706,325	27,126	324,238	13,356	247,535	8,855	7,312	786
AUSTRALIA	4,962	519	0	0	0	0	0	0
BRASIL	136,500	1,606	2,925	293	0	0	0	0
CANADA	242,767	63,456	0	0	6,776	607	0	0
COLOMBIA	0	0	26,681	907	0	0	6,012	381
COREA DEL NORTE	8,060	221	19,796	1,094	4,620	968	2,424	968
COREA DEL SUR	0	0	67	18	0	0	0	0
CHINA NACIONALISTA (taiwan)	342,381	28,767	4,343	180	53,044	9,373	9,237	645
DIJOMARCA	0	0	1,905	194	0	0	0	0
ESPAÑA	158,979	7,744	332,211	20,704	202,956	14,614	7,453	2,191
ESTADOS UNIDOS	10,221,221	1,282,666	10,950,265	800,119	16,921,342	974,683	3,696,390	207,731
FINLANDIA	3,124	324	221	50	0	0	0	0
FRANCIA	0	0	151,829	5,795	16	1	0	0
HONG KONG	160,711	4,721	1,000	20	0	0	1,828	1,463
IRLANDIA	0	0	0	0	4,095	252	0	0
ITALIA	12,338	404	98,023	9,317	148,349	7,153	17,066	544
JAPON	146,089	20,176	1,309,244	63,005	317,069	15,967	140,054	9,097
PAPEA	300	20	0	0	0	0	0	0
PUERTO RICO	0	0	0	0	241,014	14,312	0	0
REINO UNIDO	197,476	5,460	170,409	9,246	161,887	7,490	42,300	760
CHINA POPULAR	815	112	50	2	15,226	60	0	0
TOTAL	12,342,048	1,443,322	12,993,208	924,300	18,323,959	1,054,335	3,930,286	224,566

## VIDEO-JUEGOS

## IMPORTACION TOTAL FRACCION / PAIS .

PAIS	ENE/DIC 92		ENE/DIC 93		ENE/DIC 94		ENE/DIC 95	
	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.	VAL.	VOL.
ALEMANIA, REPUBLICA FED.	705,325	27,126	324,238	13,355	247,535	8,855	7,312	785
ALESMANIA	4,952	519	0	0	0	0	0	0
BRASIL	135,500	1,606	2,925	293	0	0	0	0
CANADA	242,767	63,456	0	0	6,776	607	0	0
COLOMBIA	0	0	26,681	907	0	0	6,012	361
COREA DEL NORTE	8,050	221	19,735	1,094	4,620	968	2,424	968
COREA DEL SUR	0	0	67	18	0	0	0	0
CHINA NACIONALISTA (taiwan)	342,361	28,767	4,343	180	53,044	9,373	9,237	645
COMPARCA	0	0	1,905	194	0	0	0	0
ESPAÑA	158,979	7,744	332,211	20,704	202,955	14,614	7,453	2,191
ESTADOS UNIDOS	10,221,221	1,282,656	10,550,255	800,119	16,921,342	974,683	3,696,390	207,731
FINLANDIA	3,124	324	221	50	0	0	0	0
FRANCIA	0	0	151,829	5,795	16	1	0	0
HONG KONG	160,711	4,721	1,000	20	0	0	1,828	1,463
IRLANDIA	0	0	0	0	4,095	252	0	0
INDIA	12,338	404	98,023	9,317	148,349	7,153	17,056	544
JAPON	145,089	20,176	1,309,244	63,005	317,069	15,967	140,064	9,097
PAYAMA	300	20	0	0	0	0	0	0
REINO REED	0	0	0	0	241,014	14,312	0	0
REINO UNIDO	197,476	5,460	170,409	9,246	161,887	7,490	42,500	760
CHINA POPULAR	815	112	50	2	15,226	60	0	0
TOTAL	12,342,048	1,443,322	12,993,208	924,300	18,323,959	1,054,335	3,930,286	234,566

## VIDEO-JUEGOS

## EXPORTACION TOTAL FRACCION / PAIS

PAIS	ENE/DIC 92		ENE/DIC 93		ENE/DIC 94		ENE/DIC 95	
	VAL.	VL.	VAL.	VL.	VAL.	VL.	VAL.	VL.
ALEMANIA REPUBLICA FED.	0	0	0	0	117,917	708	0	0
BRASIL	0	0	24,227	302	14,028	5,083	0	0
CIUDA RICA	10,184	1,000	0	0	0	0	0	0
CHILE	0	0	12,530	3,008	0	0	2,560	20
ESPAÑA	0	0	639	5	0	0	0	0
ESTADOS UNIDOS	706,759	25,731	699,560	17,179	55,902,047	1,412,56694,909,331		2,061,690
GUATEMALA	0	0	1,029	135	0	0	0	0
HONG KONG	44,042	114	0	0	2,951	4	0	0
JAPON	0	0	0	0	0	0	100	4
PANAMA	0	0	60,539	695	0	0	0	0
PUERTO RICO	560	16	0	0	0	0	0	0
REPUBLICA DOMINICANA	0	0	0	0	1,614	525	0	0
COREA DEL SUR	0	0	1,472	51	0	0	0	0
FRANCIA	54	20	0	0	0	0	0	0
TOTAL	761,589	26,881	800,196	21,375	1,008,427	66,757	514,955	23,364

## PROCESO DE COMERCIALIZACION

Las empresas encargadas de este proceso son muy extensas, cada una de ellas tienen sus estrategias de ventas y de publicidad, elemento que es muy interesante de analizar, ya que a partir de esto se desprende todo el éxito de los video-juegos debido a que inducen al niño a desear su juego electrónico.

En la comercialización muchas compañías participan en el proceso como son: Panasonic quien interviene en la elaboración del sonido, para este trabajo de investigación la compañía Nintendo es la que sirve de fuente de datos en ciertos aspectos, además de ser la empresa que cuenta con más prestigio no sólo en México sino en Latinoamérica, a continuación menciono algunas otras que son de gran importancia en ciertos países.

- |                             |                    |
|-----------------------------|--------------------|
| 1.- Time Warner Interactive | 15.- Namco         |
| 2.- Sega Enterprises        | 16.- NEC           |
| 3.- Time Warner Interactive | 17.- Hitech        |
| 4.- Shiny Entertainment     | 18.- Electro Brain |
| 5.- Game Pro                | 19.- Virgin        |
| 6.- Namco                   | 20.- Konami        |
| 7.- Alias                   | 21.- Capcom        |
| 8.- Catapult                | 22.- Midway        |
| 9.- Atari Corp              | 23.- Tradewest     |
| 10.- Acclaim-Warner Bros    | 24.- Sunsoft       |
| 11.- Data East Pinball.*    |                    |
| 12.- Accolade               |                    |
| 13.- TSMC **                |                    |
| 14.- Infotainment           |                    |

\* Fabricante de Juegos de Pinball.

\*\* Fabricante de Chips electrónicos y que elabora copias falsificadas de hardware y software para SNES y SuperFamicom

Como lo mencione anteriormente cada compañía cuenta con estrategias de ventas que buscan convencer a los videojugadores, una de ellas son los torneos de campeones de videojuegos regalando sistemas diferentes. Otra forma de impresionar a los videojugadores es el otorgar características a los diferentes videojuegos por ejemplo: "T-Mek (título de un videojuego) lo presentan como una experiencia real que involucra al usuario con sonidos desampañantes, gráficos sensacionales y suficiente acción para elevar la adrenalina al máximo". De esta forma encontramos características que asumen los videojuegos gracias a sus productores, dándole un sentido fetichista por una parte a los personajes de los diferentes títulos, como a su contenido, funcionamiento y la técnica utilizada. Por ejemplo a los personajes los describen como poseedores de una potencia brutal, que cada personaje tiene movimientos exclusivos, llenos de acción, o que los luchadores tienen estilos de ataques propios y diferentes, se mencionan experiencias reales por personalizar algunas características de los personajes.

Al referirme a su contenido y funcionamiento distintas empresas hablan de los fondos imaginativos y detallados que hacen que el juego entretenga en todo momento, y que el desafío se incrementa a lo largo de el juego, o de un adecuado efecto de sonido que contribuyen más a la animación caricaturesca que a la forma de jugar; Para provocar el desafío completo de el videojugador se menciona que el videojuego es invencible; cuando se habla de la técnica utilizada, se exaltan los efectos visuales que son extraordinarios y de un reto interminable, o de las imágenes digitalizadas y las secuencias de gritos y batallas, de los colores, de la profundidad y realismo adecuados... etc. Estos son algunas de las características que asignan las compañías productoras de los videojuegos a estos mismos, como se puede ver el videojugador es objeto de toda una estrategia de venta en donde la libertad de elegir el objeto para jugar se encuentra sujeta a la importancia que se da a opiniones externas.

Todos estos elementos que forman parte de una estructura productiva de los video-juegos requieren de una organización de personal especializado, en donde el método comercial y la especialización que existe busca ganar prestigio, ganancias y sobresalir en el ámbito de la tecnología en donde se prevé una tendencia unificadora del sector infantil, ya que la generalización cultural está dada por el contenido del video-juego y que es accesible en forma masiva; es decir que un programa de video juego llega a diferentes países y ciudades y permanece bajo el mismo reglamento para jugar, con los mismos objetivos de competencia entre usuario y esto sucede sin discriminación de raza, ubicación geográfica, etc.

A continuación se describe uno de los más recientes video-juegos que lanzó la compañía Nintendo y que se presentó en la "Disco la Boom", el evento consistió en un show de luces, videos y coreografías, todos estos eventos tienen como principal objetivo el dar a conocer a los video-ñños su última creación y que sus resultados se observan en la gran cantidad de productos innovadores que se venden. Todo video-juego cuenta con una historia en la cual toman parte diferentes personajes cada uno con sus particulares poderes para atacar aparecen diversos escenarios, diferentes niveles de dificultad etc, pero a continuación veremos la historia que envuelve al video-juego, Killer Instinc es el personaje principal que da nombre al mismo juego de video; fue presentado el día 15 de agosto de 1995 en la Discoteca la Boom, fue la primera presentación, de un programa de video juego que sale al mercado en el sistema Virtual Boy, es decir en tercera dimensión, en donde el concepto de realidad virtual\* se presenta como la gran

---


De el nuevo concepto de "Realidad Virtual" se la define creación tecnológica que hace su aparición frente al hombre utilizando como parte la simulación y en consecuencia los video-juegos. La realidad virtual hace un intento de suplir la realidad, utilizando las artes y perfeccionando la técnica cibernética para provocar que el hombre pueda sentir aquellas sensaciones que produce la vida real, a través de terminales virtuales que van desde el mundo de quien lo está usando o bien pueden ser escríptoras anécdotas a un mundo que tiene lugar en tercera dimensión, para provocar una sensación de real (según la teoría de las conexiones) y con esto se transfiere la realidad a una pantalla que muestra la escena de proyección bidimensional. El principio que rige la tecnología virtual es inyectar al hombre a la simulación de una forma real, tratando de provocar la sensación de encontrarse dentro de las imágenes computarizadas en sus principales características. En este mundo se utilizan en simulaciones de batallas, para provocar los efectos de ataques por parte de enemigos sin exponer directamente al ser humano. Actualmente la realidad virtual se ha utilizado en diferentes ámbitos científicos y de investigación y su aparición ha traído grandes transformaciones en la conducta del ser humano ya que la experiencia de vivir directamente la realidad, trata de ser sustituida por esta nueva tecnología.

El instinto de la conservación de sí mismo es el elemento básico de la conducta humana. El hombre primitivo se defendió de sus enemigos y de sus peligros de la naturaleza por instinto, como el animal salvaje. El hombre moderno, al desarrollar su inteligencia, aprendió a defenderse de sus enemigos por medio de la cultura. El hombre moderno, que ha desarrollado su intelecto, puede prescindir de sus instintos salvajes.

### KILLER INSTINCT

El instinto de conservación de sí mismo es el primer elemento de la conducta humana. El hombre primitivo se defendió de sus enemigos y de sus peligros de la naturaleza por instinto, como el animal salvaje. El hombre moderno, al desarrollar su inteligencia, aprendió a defenderse de sus enemigos por medio de la cultura. El hombre moderno, que ha desarrollado su intelecto, puede prescindir de sus instintos salvajes.

El instinto de conservación de sí mismo es el primer elemento de la conducta humana. El hombre primitivo se defendió de sus enemigos y de sus peligros de la naturaleza por instinto, como el animal salvaje. El hombre moderno, al desarrollar su inteligencia, aprendió a defenderse de sus enemigos por medio de la cultura. El hombre moderno, que ha desarrollado su intelecto, puede prescindir de sus instintos salvajes.



**FULLER**  
Altura 1,70 mts  
Peso 276,02 lbs  
Edad 2 años

El instinto de conservación de sí mismo es el primer elemento de la conducta humana. El hombre primitivo se defendió de sus enemigos y de sus peligros de la naturaleza por instinto, como el animal salvaje. El hombre moderno, al desarrollar su inteligencia, aprendió a defenderse de sus enemigos por medio de la cultura. El hombre moderno, que ha desarrollado su intelecto, puede prescindir de sus instintos salvajes.



## PERSONAJES DEL "KILLER INSTINCT."

### THUNDER

Nombre completo: Thunder  
Etnia: Indio  
Edad: 40 años

El nombre de Thunder proviene de un tipo de trueno que se oye cuando se golpea un palo seco contra otro palo seco. Thunder es un tipo de hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores. Él es un hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores.



### GLACIUS

Nombre completo: Glacius  
Etnia: Indio  
Edad: 40 años

Un Glacius es un personaje bastante raro. Él es un tipo de hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores. Él es un tipo de hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores.



### JAGO

Nombre completo: Jago  
Etnia: Indio  
Edad: 40 años

El nombre de Jago proviene de un tipo de trueno que se oye cuando se golpea un palo seco contra otro palo seco. Jago es un tipo de hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores. Él es un tipo de hombre que se caracteriza por su fuerza física y su capacidad para soportar grandes dolores.



### **RIPTOR**

Categoria: 1-117 metri  
Peso: 312-50 Kilogrami  
Edad: 4 años

Un pequeño león del proceso de desarrollo de la adolescencia con el tamaño de un gato. El Riptor es una especie de felino que se encuentra en el sur de Chile y Argentina. Es un animal que se alimenta de aves y pequeños mamíferos. Su nombre proviene del latín "ripiator", que significa "devorador".



### **ORCHID**

Categoria: 1-117 metros  
Peso: 312-50 Kilogrami  
Edad: 4 años

Una especie de felino que se encuentra en el sur de Chile y Argentina. Es un animal que se alimenta de aves y pequeños mamíferos. Su nombre proviene del latín "ripiator", que significa "devorador".

### **CINDER**

Categoria: 1-117 metros  
Peso: 312-50 Kilogrami  
Edad: 4 años

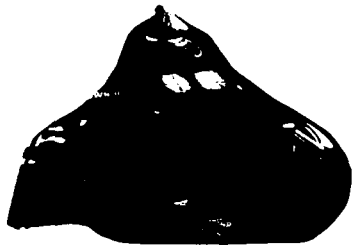
Un pequeño león con el cual se experimenta el desarrollo de la adolescencia. El nombre proviene del latín "ripiator", que significa "devorador". Su nombre proviene del latín "ripiator", que significa "devorador".



## T. J. COMBO.

Disco: *It's a Party* (Mercury)  
RCA: *It's a Party* (Mercury)  
Columbia: *It's a Party* (Mercury)

With 11 tracks, this is a very good example of the disco sound. The album is a collection of songs that are all very good. The album is a collection of songs that are all very good. The album is a collection of songs that are all very good.



## SPINAL

Disco: *It's a Party* (Mercury)  
RCA: *It's a Party* (Mercury)  
Columbia: *It's a Party* (Mercury)

On the whole, this is a very good example of the disco sound. The album is a collection of songs that are all very good. The album is a collection of songs that are all very good.



## SOBREWULF

Disco: *It's a Party* (Mercury)  
RCA: *It's a Party* (Mercury)  
Columbia: *It's a Party* (Mercury)

With 11 tracks, this is a very good example of the disco sound. The album is a collection of songs that are all very good. The album is a collection of songs that are all very good.



En este sentido, desde el punto de vista de la propia experiencia, se podría afirmar que el video de la serie "Defeatmas" ofrece características muy similares con los anteriores. Los jugadores que disfrutaron de estos video de los períodos pasados, se vieron en la necesidad de utilizar los mismos para obtener los mismos resultados. Los movimientos se aprendieron con facilidad, como en el fútbol, también, porque se dio la confianza al jugador de la propia experiencia, distinguido por la idea de jugar en forma instructiva, como el video "Instituto".

### FORMAS DE JUGAR EN EL "KILLER INSTINCT."<sup>24</sup>

El jugador puede jugar con 17 movimientos, como también en otros programas para las computadoras, pero en esta ocasión se aprenden en forma automática. Después de haber estado un tiempo jugando, cuando el jugador comienza a jugar lo siguiente es:

El jugador comienza a jugar con los movimientos de "golpe fuerte", "patada fuerte", "golpe mediano", "patada mediana", "golpe débil", "patada débil", "golpe fuerte", "patada fuerte", "golpe mediano", "patada mediana", "golpe débil", "patada débil", "golpe fuerte", "patada fuerte", "golpe mediano", "patada mediana", "golpe débil", "patada débil". Después de haber estado un tiempo jugando, cuando el jugador comienza a jugar lo siguiente es:



Este es uno de los ejemplos en que viene el control mediante el cual se indican las acciones para el funcionamiento de la pantalla, se una parte esencial y bien podría ser el jugador el cual se mira pantalla, y con el que tiene contacto, todo el tiempo mientras hace uso del video juego es decir, se dice de las unidades de la vida de jugar su juego, su personaje, su escenario, el jugador, etc.

<sup>24</sup> Videointerface que marca la revista "Club Nintendo", año 4, No. 2, febrero 1985, página 33 a 34.

b) Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control presionado en esa posición por un segundo aproximadamente, cuando ya estes parcialmente vencido, presiona todos los botones y mueve el control velozmente para recuperarte; si lo logras tendras una ultima oportunidad de jugar, tu ventaja es que tus golpes y patadas causarán gran daño al oponente. Puedes lanzar varios poderes uno tras otro pero con ciertas restricciones.

c) Antes de seleccionar a tu peleador puedes cambiar su color presionando el control hacia abajo y arriba.

d) Cuando el oponente ya casi no tenga energia le conectas un combo y justo al terminar de conectar le marcas el Ultimate para ejecutar el ataque final que forma parte del combo. (ver cuadro anexo Num. 7 secuencia de movimientos)

e) Para el Ataque final tienes que marcar el movimiento a la distancia adecuada, cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo. (ver cuadro anexo Num. 8 secuencia de movimientos)

f) Lo peor que te pueden hacer es la Humillación (que a tu personaje con el juegas lo ponga a bailar tu contrincante) para lograrlo hay que marcar el movimiento cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo pero lo difícil es funcionar solo con tu primera barra de energía, eso quiere decir que si te bajan la primera barra ya no puedes ejecutar la humillación. (ver cuadro anexo Num. 9 secuencia de movimientos)

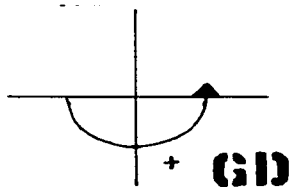
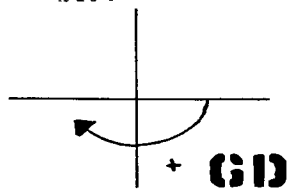
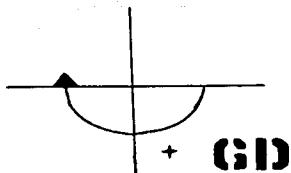
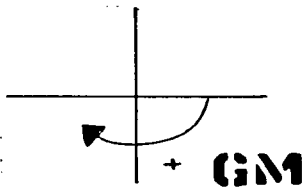
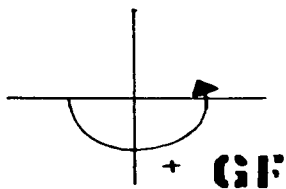
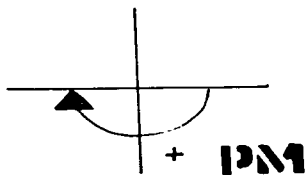
Cada uno de los personajes que intervienen en el video-juego del Killer Instinc cuentan con movimientos que les dan poderes para exterminar a su contrincante y que describo a continuación. (Todo movimiento se realiza por medio del control antes mencionado, con su particular configuración).

## TIPOS DE MOVIMIENTOS \*

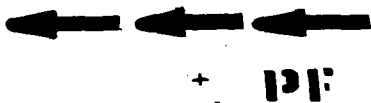
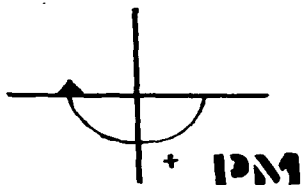
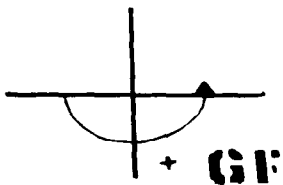
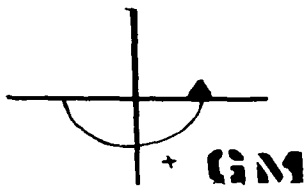
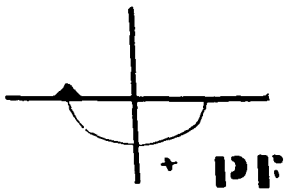
GOLPE DEBIL	-	ATAQUE CORTO	GD
GOLPE FUERTE	-	ATAQUE LARGO	GF
GOLPE DEBIL	-	ATAQUE CORTO Y DE POCA ALTURA	
GOLPE FUERTE	-	ATAQUE LARGO Y DE GRAN ALTURA	
PATADA DEBIL	-	PODER LENTO	PD
PATADA FUERTE	-	PODER RAPIDO	PF
PATADA FUERTE	-	ATAQUE TAN LARGO PARA ALCANZAR AL Oponente	
GOLPE DEBIL	-	PODER LENTO	
GOLPE FUERTE	-	PODER RAPIDO	
GOLPE DEBIL	-	CAE MAS EN PICADA	
GOLPE FUERTE	-	SE SIGUE TOTALMENTE RECTO	
PATADA DEBIL	-	ATAQUE BAJO	
PATADA FUERTE	-	ATAQUE DE GRAN ALTURA	
PATADA DEBIL	-	PODER CORTO	
PATADA FUERTE	-	PODER LARGO	

\* El tipo de diferentes movimientos dependerá de el personaje con quien se esté jugando. (Jajo, Glacius, Riptor...etc.)

SECUENCIA DE MOVIMIENTO PARA EL ULTIMATE

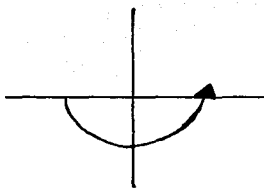
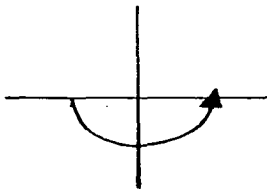
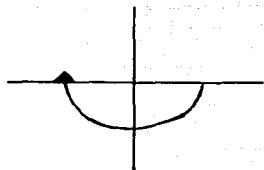


SECUENCIA DE MOVIMIENTO PARA EL ATAQUE FINAL





SECUENCIA DE MOVIMIENTO PARA LA HUMILLACION



Lo anterior ha sido una descripción del video-juego que está de moda en el mundo de los juegos electrónicos y que su costo va desde los \$ 1400.00, cantidad que es mayor según el lugar donde se adquiera, cabe mencionar que el sistema de arcadia aun no está al mercado pero en un corto lapso de tiempo aparecerá en los locales y pasará a formar parte de aquellos programas que mantendrán a los video-jugadores ocupados durante varias horas. El que los video-juegos se desarrollen bajo principios mercantilistas transforma radicalmente el factor de creatividad, convirtiéndose en una creación profesional, distanciándose las relaciones entre los creadores especializados y a quienes van dirigidos. Los video-juegos son objeto de grandes producciones gracias a procedimientos industriales y al empleo de la computación; desde su propia creación implica personal especializado, instrumentos ..etc. que equivale a elevar el costo de producción y una especialización en la forma de trabajo, ya que es parte de una gran industria productora con un alto nivel de competencia en el mercado mundial.

A través de la producción industrializada aparecen la serianción (fabricación en serie) y uniformidad (con fines de rentabilidad económica y de control ideológico sobre los usuarios de los juegos electrónicos). El negocio de los video-juegos constituye esencialmente una fuente de beneficios para los propietarios y por consiguiente tiene principalmente carácter comercial.

## **B) EL VIDEO-JUEGO UN JUGUETE INDIVIDUALIZANTE.**

Retomando capitulos anteriores es necesario recordar algunos de los conceptos de juguete para poder definir al video-juego como tal. En primer lugar hay que mencionar que el juguete no es un objeto aislado, sino que indica el nivel de desarrollo de una sociedad moderna, así como el desarrollo de las fuerzas productivas, relaciones sociales y económicas en las que se da el fenomeno. Tambien es el primer contacto que el niño tiene con la realidad, con los objetos que le rodean, ya sean sus texturas, tamaños, colores etc.

Refiriendose particularmente al video-juego se observa que no aparece como un objeto aislado ya que es un objeto electrónico masivo es decir que llega a una gran cantidad de niños, y que se produce en serie y por diferentes procesos en donde la intervención del niño es nula, esto quiere decir que existe un rompimiento total desde las ideas, la planeación, la creación, la elaboración...etc que no se dan al interior de un grupo infantil sino dentro de un proceso económico en donde la producción a gran escala determina el éxito económico del juguete electrónico. Su producción corresponde a un proyecto económico puesto que lo fabrican los adultos para que jueguen los niños y más allá de un objeto básicamente lúdico obedece a una planeación económica en donde la industrialización ocupa un papel determinante y que llega a la vida del hombre, organizandola ideológica y culturalmente para sus propios objetivos consumistas.

Si bien es cierto que el juguete electrónico puede ser un elemento que refleja el desarrollo industrial de la sociedad en el cual se da, esto no quiere decir que el video-juego es producto de el desarrollo tecnológico, cibernético e informático de México, sino al contrario evidencia que es un país dependiente tecnológicamente, puesto que no tiene la capacidad para elaborar sus propios programas a niveles tecnológicamente elevados, sino que forma parte sólo en el proceso de distribución y comercialización.

El juguete representa una prótesis suplementaria que mediatiza la relación del niño con su realidad, pero en el video-juego va más allá de un mediador sino que su elaboración, sus materiales y su funcionamiento lo convierten en algo totalmente ajeno a la realidad del niño puesto que no encuentra lo inmediato en el video-juego. La forma de utilizarlo y su funcionamiento provoca un rompimiento generacional por que se disminuye el grado de participación de los padres en el juego con los video-juegos. La participación que tienen estos cuando sus hijos desean jugar con el video-juego se concreta a los siguientes puntos:

- 1º Dar dinero al niño para que este pueda tener acceso a un juego.
- 2º Cuando el niño es pequeño el padre tendia que llevarlo al local donde pueda jugar con la maquina, comprar las fichas y auxiliario en su funcionamiento.
- 3º Puede adoptar un papel activo, en el caso de que el conozca el funcionamiento y en el caso contrario su papel es el de observador y el cuidar que el niño no sea objeto de robo de sus fichas.

El rompimiento generacional que se observa en la no participación de los padres en el video-juego se debe a lo siguiente: estos juguetes aparecen como resultado del desarrollo cibernético que se origino en otros países particularmente Japón y Estados Unidos de a principios de los 70's, llega a Mexico que es un país que no cuenta con una cultura computacional o de conocimiento sobre informática y que se dirige particularmente a la población infantil quien tiene el primer contacto con estos juguetes electrónicos y que los utilizan sin conocer su forma de funcionamiento, ni comprenden su contenido cultural, ni sus objetivos para los cuales fue creado... etc. esto provoca que los padres se queden marginados al no identificarse con el nuevo tipo de entretenimiento que tienen sus hijos, el mismo desconocimiento de los factores que rodean la informática como son:

el lenguaje especializado, el conocimiento de sistemas y programas etc. produce una división entre aquellos que tienen los elementos y quienes no lo poseen, es decir entre las generaciones de niños de fines de siglo XX que tienen más relación con estos juguetes modernos y aquella generación que aprendió sus juegos a través de sus padres o de sus amigos.

Los videojuegos son los objetos que marcan esta división desde una edad temprana, ya que aparece en la etapa infantil en la cual el niño capta y asimila todo aquello que le rodea. Si el videojuego representa patrones culturales y de comportamiento, así como del lenguaje que le son ajenos en donde la violencia es el tema central produce un distanciamiento de la realidad y la no identificación de objetivos únicos con los adultos, quienes en su momento se identificaron con los grupos de niños, el compartir, el crear y transformar son elementos constantes de las generaciones pasadas; en tanto que las generaciones actuales se rigen por los principios de competitividad y sobrevivencia ante una lucha electrónica en donde la programación de lo previsto es la base esencial de los videojuegos.

Retomando el concepto de juguete cabe mencionar que para desarrollar la verdadera actividad lúdica no son necesarios objetos lúdicos, sino ideas lúdicas que propicien algo nuevo (devido a múltiples circunstancias como el predominio de los objetivos mercantilistas, la necesidad creada por la misma sociedad capitalista de usar la tecnología, el uso de la tecnología como medio de enajenación trae como consecuencia que no se tenga interés por el desarrollo de estas ideas lúdicas) por lo cual se puede prescindir de los juguetes en cualquier momento. Podemos imaginar a un niño solo, en donde su papel es suplantar las relaciones sociales a la hora de jugar creando amigos ficticios pero que le ayudan a desarrollar el plan inicial de su juego y en el caso de los videojuegos, además de

entretener a los usuarios por largas horas aislandolo en un determinado tiempo y espacio. atenua la soledad del niño ya que el video-juego responde al mecanismo de estimulo-respuesta y la presencia de otros ya no es necesaria sino que inclusive a veces resulta molesta cuando el otro video-jugador no tiene experiencia o bien solo permanece como espectador. Pero que quiero decir cuando hablo de el juguete como producto de un proceso socioeconómico, implica analizar tambien el contexto bajo el cual se enmarca al niño de fines de siglo XX.

El juguete industrial como lo he llamado anteriormente dirige al niño a una sociedad en donde la tecnología invade todos los espacios del hombre, volviendose artificial en donde cada individuo se convierte en un ente que es modificable y programable, desensibilizandole por completo; y con el video-juego esto se inicia desde la infancia ya que la el juguete tecnológico asume el papel activo y resuelve las situaciones que antes eran resueltas por el niño. El juguete se ha convertido en un objeto rodeado por una estructura científica y tecnológica en donde las ultimas adelantos son aplicados para obtener un mayor provecho económico para aquellos dueños de las industria juguetera. Para terminar con este capitulo menciono que aquellos elementos que caracterizaban al juguete como un objeto de creación, de carácter social que permitia su transformación y sus objetivos que eran variables, con el video-juego desaparecen estos elementos convirtiendose en solo un objeto masivo; que bien podria ser su utilidad hacia otros objetivos en donde se retomarán elementos ludicos sin provocar el sentido competitivo y violento característico de los video-juegos.

### C) EL VIDEO-NIÑO

Una vez que conocemos a grandes rasgos lo que es un video-juego, su mecanismo y funcionamiento se puede observar las grandes transformaciones que ha provocado el video-juego en la actividad lúdica y en consecuencia ha transformado las características de el niño de fin de siglo, ya que la existencia de el juguete electrónico involucra por una parte el sector infantil y por la otra el otro sector industrial encargada de el negocio de los video-juegos. Como es evidente los cambios que se presentan en cuanto al juego que se desarrolla en nuestra época que tiene como sustento o de intermediario juguetes que concentran los adelantos tecnológicos, ha llegado a transformar las características del niño que anteriormente jugaba con lo que encontraba a su alcance. Aparece un niño que tiene particularidades que marcan el uso de el video-juego y al que yo he designado el video-niño ya que se diferencia de aquellos otros que no hacen uso de los video-juegos o bien que su uso puede ser mas limitado.

Estas características de los usuarios muchas veces definen a toda esta generación de fin del siglo, esto es en razón de que el video-juego es universal, su consumo es masivo y no se define por tanto a los individuos, sino a la generación que tiene acceso a estos nuevos juguetes; pero esto ha nacido de las mismas compañías importadoras de los video-juegos, que desafían a los niños a probar su habilidad compitiendo con la máquina.

Comenzare por nombrar algunas de las características del video-niño refiriéndome a su generación. Esta generación de fines del siglo XX debe tener habilidad (medida en función de el tiempo para resolver un juego de video) que se tendrá que poner en evidencia en razón de la competencia contra el video-juego o bien en competencia con otros video-jugadores que tambien hacen uso de estos nuevos juguetes.

Ademas de la habilidad que necesita un video-niño para que pueda salir victorioso de su juego, es necesario que este dispuesto a arriesgarse pero nuevamente bajo las determinaciones que indique el programa del video-juego. Los peligros de morir, de quedar atrapado, de terminar con sus vidas, de no encontrar el atajo adecuado, el esquivar los bombardeos, el ser devorado por un mounstro ...etc. el video-niño es el receptor de todas aquellas acañas peligrosas en donde el riesgo se encuentra personalizado aunque en forma disfrazada en la capacidad para superar aquellos obstaculos que se presenten, aunque estén fuera totalmente de aquellos riesgos que rodean la cotidianidad del niño.

Como se puede observar en incisos anteriores en donde menciono el funcionamiento y el contenido de el video-juego, se deduce que la nueva forma de jugar obliga al niño a participar bajo un reglamento que viene programado en el mismo, por lo tanto el juego se debe llevar a cabo en orden, se deben superar fases y niveles de lo contrario el video-niño no podrá continuar su juego y esto sucede tambien en el caso de jugar con otros video-niños ya que todos están sujetos a el mismo funcionamiento; por lo anterior la iniciativa de el video-niño para elaborar y llegar a un conceso con otros queda totalmente anulada en el video-juego, limitando la capacidad de dirigir su propio juego.

Por otra parte mencione a los video-niños que tienen juegos de video-en su casa factor que crea ventajas sobre aquellos que no lo tienen (ya que la práctica constante es un elemento que llega dominar la destreza en el uso de los juguetes electronicos) en donde el sentido de propiedad se consolida (gracias a las posibilidades económicas con que cuentan los padres) y el posesor el video-juego implica tener más práctica y ventaja que los demás. Mucho se ha hablado de la violencia que contienen los video-juegos, que se manifiestan en la forma de jugar de un video niño desde que este ingresa a los locales donde existen estos juegos electronicos: en primer lugar se



inicia la competencia por jugar en el video-juego más reciente, ya que a veces existen otros video-niños que desean el mismo juego, en segundo lugar el video-niño se posesiona aunque sea por unos minutos del video-juego sus reacciones comienzan a ser violentas tanto en sus movimientos como en su lenguaje y esto se comprueba cuando encontramos en los locales de los video-juegos letreros que indican "favor de no decir groserías", aunque es inevitable y creo hasta cierto punto razonable por que el video-niño comienza a sentir desesperación y nerviosismo al no poder superar el juego de video, también esto se puede observar cuando el niño golpea con mayor fuerza los botones, mueve con mayor rapidez y enoja las palancas llegando a golpear a la máquina cuando esta ha ganado el juego. Esto claro no solo sucede en los video-juegos, sino también en otros tipos de juegos, pero lo importante es que en los juegos electrónicos se pone a prueba la capacidad de el jugador ya sea con otro continuante u otros y bien en la superación de él mismo, pero como nuevo elemento es tener como intermediario una máquina electrónica.

Para la generación de los video-niños, se presentan elementos de juego que se han obtenido de aquellos sistemas de computación tan de boga en nuestros días por ejemplo: el video-niño debe contar con un lenguaje especial que lo hace ser diferente de otros, este lenguaje demuestra el conocimiento que el video-niño tiene de estos modernos juguetes (entre los que se encuentran las diferencias de megas o bytes que perfeccionan la imagen, las acciones que se desarrollan en las pantallas, las áreas y los artículos ocultos que se tendrá que descubrir en el programa, los gráficos digitalizados, y hablando de algún tipo de juego encontramos los fatalities, babalities, estrategias, armas técnicas, combos de múltiples golpes etc.) Los sistemas de sonido utilizados en los video-juegos provocan en el video-niño diferentes actitudes, en primer lugar la atracción de un video-juego puede ser por los gráficos y el sonido que contiene, de esta forma muchas veces la elección de

su juego dependiera de esto; por otra parte con el sonido se establece un código de señales que el video-niño interpreta y que es uno de los indicadores de como va su juego.

Otro lenguaje utilizado por el video-niño es el visual y que a través de él observa la ventaja o desventaja que se encuentra en el juego, ya sea por la acumulación de puntos en el menor tiempo o por la sangre de los personajes del juego que se representa en una barra que va indicando el tiempo de vida.

De esta forma los sentidos de el video-niño se encuentran concentrados en el desarrollo de el video-juego, y la menor distracción puede llevarla a perder.

Las industrias productoras de los video-juegos invitan al video-niño a ser un profesional en este campo (recordemos que a mayor profesionalización o especialización de un juego, pierde más rápidamente su sentido lúdico), aunque para esto el video-niño debe pasar horas frente al video-juego o en el peor de los casos, sino es posible superar ciertos niveles, el video-niño puede adquirir las revistas que le indican como destrabarse del nivel donde se quedó y por supuesto, si es posible adquirir los accesorios que maximicen sus juegos.

La demarcación del espacio en el juego al igual que su temporalidad elementos esenciales de desarrollo del juego también se han transformado, cualquier espacio se podía utilizar para jugar, sea en la calle, en un cuarto, en un jardín...etc. de igual forma que en cualquier temporalidad (siempre adaptando los juegos a las condiciones ambientales): Actualmente existen espacios únicos y limitados para jugar en los video-juegos (no importa si son caseros ya que de todas formas sólo se puede jugar en ciertos lugares, básicamente en donde se encuentran los sistemas de juego) los locales donde se encuentran se ven constantemente llenos de video-niños y las calles se han quedado un tanto vacías, claro que existen grupos de niños que siguen prefiriendo sus juegos callejeros y a sus compañeros de juego ya que llega el momento en que resulta

tedioso y desesperante para los mismos usuarios y es por tal motivo que llegan a alejarse de su uso prefiriendo otras actividades. Por otra parte al video-niño lo podemos encontrar en cualquier parte de la ciudad aunque existe cierta estratificación en estos lugares, ya que el costo de la ficha para poder jugar es lo que marca la calidad de el juego, de esta forma nos podemos encontrar a un video-niño que juega con una ficha de 0.50c y que lo vemos en las colonias de bajos recursos, hasta aquellos video-niño que juegan con una ficha de \$ 5.00 o mas y que podemos encontrar en aquellas zonas económicamente altas.

El video-niño ya no cuenta con la demarcación de los espacios en donde el mismo los determina y elige, de ninguna forma ellos han participado en la elección de lugares para jugar, la ubicación de los locales se da fuera de la opinión de los participantes, sino que se da en razón de beneficios económicos ya que son los propietarios de los locales quienes han determinado el espacio de juego.

En cuanto el tiempo del video-niño para jugar se ve limitado por la duración del programa del video-juego, esto depende de la habilidad que tenga a mayor experiencia y repetición mayor será su tiempo de juego, porque tiene la posibilidad de superar más niveles y a menor experiencia el video-niño sólo podrá jugar unos cuantos segundos. El costo del video-juego también determina el tiempo del juego, el uso del dinero para jugar lleva a considerar al video-juego no como un juguete sino como un objeto de consumo que se utiliza en la actividad lúdica. De la temporalidad ambiental, los video-juegos aparecen en cualquier época del año, llueva o haga sol y aire los video-juegos son permanentes, produciendo que los elementos naturales como el clima no se valoren como factores que intervienen en el desarrollo de los juegos; lo que ahora causa descontento en un video-niño es la falta de luz eléctrica ya que sin ella es imposible jugar con la maquina.

Al video-niño se le puede encontrar solitariamente es decir sin otra compañía de video-niños, pero siempre bajo el constante reto de la máquina de video-juegos, solo están él y la máquina para jugar en donde el video-niño podrá sentir emoción y gritar, divertirse, angustiarse, enojarse, desesperarse y también perder su dinero, sin poder desarrollar un verdadero juego, sin siquiera tocar con los dedos la esencia lúdica de su niñez. El fundamento de la asociación de los video-niños se basa en una competencia individual y grupal, en donde la recompensa se encuentra en la superación del record (palabra utilizada solo en el deporte) además esta asociación se da por que comparten un mismo espacio de juego e incluso los mismos objetos de juego es decir los video-juego pero tal vez no rebasa la relación, sino que se quede al nivel de conocerse solo de vista sin la oportunidad de convivir. Si bien se puede hablar de cierta selección de miembros de un grupo que se asocia, esta se da según la capacidad para competir o bien por la coincidencia de tiempos de juego. No hay que olvidar la actitud de los espectadores de los video-juegos que permanecen absortos ante la competencia que se desarrolla ante sus ojos, que también en muchas ocasiones presentan actitudes de desesperación e incluso de insultos para los video-niños que están jugando.

El juego considerado como una actividad libre y al margen de toda seriedad formal y cotidiana, con la aparición de los video-juegos se transforman las características fundamentales de la actividad lúdica ya que el video-niño no tiene la total libertad de jugar, ahora su juego está determinado en primer lugar por los productores de los video-juegos y en segundo lugar por el dueño del negocio de las máquinas. Dentro de la misma libertad del juego este se podía suspender o continuar cuando el niño así lo deseaba, pero el funcionamiento del video-juego ha cambiado el momento de decisión; ahora este último marca los tiempos de juego y también lo determinan las posibilidades económicas de un video-niño porque depende de esto si sigue invirtiendo en su juego.

Con respecto a su seriedad esta va en aumento, la importancia de jugar se ha convertido en algo obsesivo en ganar y competir que como se ha observado el mecanismo de un video-juego se basa en el principio de la competitividad y de un triunfalismo individual, generado por la misma sociedad que se desarrolla bajo el sistema capitalista de producción y en consecuencia los mismos objetivos de la industria productora de los video-juegos induce hacia una mentalidad de competir para ganar. Es necesario considerar que a mayor seriedad del juego es menor su esencia lúdica; pero el video-juego ha provocado una sistematización de donde resultan los aficionados o profesionales quienes ya no viven la espontaneidad de el verdadero juego sino que se convierten en competidores obsesivos y perfeccionados, en donde la tensión es permanente y buscan diferentes objetivos que van desde lo material hasta el exhibicionismo y poder sobre los demás.

También se podría hablar del uso de el video-juego bajo un deber moral es decir el video-niño juega por evidenciar su capacidad ante los demás video-niños, el no ganar provoca frustración e impotencia en su juego iniciado contra la máquina. Cuando hablaba de el juego en tiempo de ocio me refería que es un complemento de la vida cotidiana, el video-juego ha convertido al juego en un momento obsesivo y desesperante esto se debe a la publicidad que rodea a estos juguetes produciendo en el video-niño la necesidad de los video-juegos para encontrarse dentro de un grupo moderno y actual.

Su fin de el video-juego es satisfacer los intereses materiales y la satisfacción individual que si bien este último rasgo lo encontramos como característica de la esencia lúdica, no cumple con el requisito de juego en el sentido cultural ya que para cumplirse debe proporcionar satisfacción a otros y dar la posibilidad de convivencia y aprendizaje de los demás así como de la realidad.

Otro de los elementos que aparecen en el juego pero que caracteriza los principios de el deporte es la tensión, su presencia en los video-juegos es imprescindible ya que es una constante en donde se encuentra a prueba las facultades del jugador como son la resistencia y la capacidad de respuesta. Esto va muy relacionado con el caracter antitetico del juego. (la presencia de dos competidores como minimo para poder llevar a cabo su desarrollo) pero una de las grandes transformaciones que ha provocado la presencia de el video-juego es el papel que desarrolla la maquina como el otro competidor de el video-niño, la presencia de otros niños ya no es indispensable para que el caracter competitivo se haga presente, el video-juego se convierte en prótesis, con vida y capacidad de respuesta para jugar; es entonces donde la tecnología ocupa un papel importante en el desarrollo del hombre desde que este es un niño y se va conformando en elemento esencial para medir la capacidad de adaptación del hombre a su realidad llena de innovadores productos industrializados y técnicamente creados. El desentace de la competición entre el video-niño y la maquina es importante (contra el video-juego o en el mejor de los casos cuando se compete con otros video-niños) el sentido del triunfo quedara en una de ellos y cuando se juega ante otros la sensación de satisfacción es mayor. La competencia que se desarrolla en este caso se encuentra bajo reglas limitadoras que norman el desarrollo del juego (esto tambien lo encontramos en la actividad lúdica que se rige por cierto reglamento y se origina por consenso y acuerdo de los participantes ya que implica respetar la opinion de los demás factor que es importante en el proceso de socialización de los niños), un video-juego trae programado el reglamento que debe regir el juego y más que el reglamento es el programa quien determina hasta que nivel el video-niño puede resultar el ganador del juego.

El orden es otro de los elementos que predominan en la esencia lúdica que se da de acuerdo a los objetivos planteados por los jugadores, en donde el juego tomara el rumbo que se desee por el acuerdo y consenso de los participantes; el orden que existe en los video-juegos se encuentra dado por el programa y en el caso de no quererlo respetar no se puede continuar jugando, la superación de niveles, los movimientos que se desarrollan, el descubrimiento de poderes ocultos...etc. se encuentran determinados de forma externa y ajena al video-niño en donde su participación es nula.

Lo que se ha perdido por completo en nuestros días y sobre todo en los video-niños son los juegos con estribillo o tonadillas que caracterizaron diferentes juegos de tipo social e individual, el uso de las tonadillas implica el desarrollo del lenguaje así como la asimilación de conceptos y la asociación con los objetos en forma divertida y grupal; con los video-juegos estas tonadillas han sido desplazadas por el uso de sonidos que van integrados y que consisten en música y efectos especiales que buscan llamar la atención del video-niño ya que es un indicativo del desarrollo del juego, se tendrá que contar con un lenguaje especial por una parte los números que indican el tiempo y cantidades de daños de los competidores y por otro lado el código de sonido que indica también las sanciones o recompensas del juego. Con lo anterior se pierde un elemento cultural y socializador del juego que es el lenguaje verbal. Otro elemento a analizar es el contenido violento de los video-juegos ya que produce un gran impacto como modelos de agresión y violencia que transmiten y muchas veces se manifiestan en las actitudes de los video-niños hacia quienes los rodean, pero esto va muy asociado a la situación socio-afectiva que rodea a un niño y ante esta sociedad modernizada en donde el tiempo se ha convertido en un elemento determinante para la producción económica del individuo, el jugar con los niños se ha convertido en una actividad improductiva económica para los

padres y en su lugar optan por suplantar su presencia con máquinas electrónicas, produciendo un vacío de relaciones afectivas en donde la violencia y el individualismo encuentran un medio perfecto para desarrollarse, en consecuencia el proceso de socialización que establece el video-niño es en forma competitiva y no de convivencia. El uso del video-juego modifica las relaciones familiares las interacciones entre padres e hijos ya que no se establece comunicación alguna, la atención del video-niño se centra en el video-juego favoreciendo de esta forma un aislamiento y un rompimiento entre padres e hijos.

Por otra parte el video-niño es egoísta y exhibicionista, ya que solo de esta manera se adquiere prestigio ante los demás; la práctica constante y el gran desembolso económico que representa para el video-niño la experiencia y la facilidad para alcanzar altos niveles de puntuación y lograr la batalla contra la máquina. Una vez que se ha competido contra el video-juego y logra ganar el video-niño la única alternativa con que cuenta ante tal superación de niveles es volver a comenzar desde el principio en este caso ahorrando unos pocos pesos, para volver a iniciar la batalla. La gratuidad que ha caracterizado la esencia lúdica llega a extinguirse con el uso del video-juego, los niños aprenden que para poder jugar hay que llevar dinero al local, aun sin comprender cual es el proceso económico en el cual se encuentra inmerso a la hora de jugar.

La carga ideológica del contenido del video-juego deforma la realidad del video-niño ya que es falsa y parcial, la realidad que ahí se presenta es seleccionada utilizando personajes que actúan siguiendo ciertas reglas que a menudo no son explícitas para el niño que son muy llamativas, los modelos proporcionados de héroes tratan de ser imitados por los video-niños pero que en nada apoyan la preparación de la vida adulta, ni que lo ayuden a integrarse al mundo de los adultos en una forma donde pueda identificar su rol social.



El niño al imitar las actividades de los adultos y los refleja en sus juegos tiene la oportunidad de asimilar conductas, de equivocarse y de aprender de sus errores. Todas las transformaciones anteriores que se han llevado a cabo en la actividad ludica nos lleva a enfrentarnos a una generación infantil que es muy diferente a las anteriores y que es indispensable conocer y observar, ya que como un individuo que integrara el desarrollo de las generaciones futuras, es necesario cuestionar su personalidad y la preparación a la que está sujeto, ante un mundo en donde la tecnología ha llegado a determinar las actitudes, la cultura y comportamiento de los niños en un país en donde la tecnología utilizada es desecho de aquellos países que van a la vanguardia y que nos lleva a ubicarnos en una situación de consumidores de desechos tecnológicos pero lo más importante es que se está perdiendo una cultura de convivencia y aprendizaje directo entre los hombres que se iniciaba desde que es niño a través del juego.

Considerando las características en torno al juego y sus transformaciones descritas anteriormente trae como consecuencia la transformación del niño, que por ser usuario de los videojuegos he denominado video-niño al que defino con un perfil individualista, y que se inicia en el proceso de socialización que se fundamenta en la violencia y la competencia y por tanto con dificultad para establecer relaciones de compañerismo en forma más estrecha. Por otra parte no convive con sus padres por el rompimiento generacional que marca los juegos electrónicos. Así mismo el video-niño se encuentra ante la presión que le exige la misma tecnología requiriendo de él el conocimientos, el funcionamiento y la capacidad de adquirir los más recientes avances en materia de videojuegos.

El video-niño es aquel característico de fines del siglo XX, que se encuentra ante una máquina absorto, nervioso y desesperado, que se apropia del dinero que le sobra cuando le mandan comprar alguna cosa, o lo roba, o sus ahorros los emplea en los video-juegos y que por si fuera poco es violento con quienes lo rodean, es agresivo cuando juega y en lugar de ir a la escuela, realizar sus tareas, cumplir con sus labores del hogar...etc. opta por refugiarse en una interminable competencia contra la máquina. En cuanto a los padres de los video-niños se caracterizan por ser aquellos que van de local en local en busca de sus hijos ya que muchas veces desconocen el lugar donde se encuentran, y también son sujetos de pequeños robos por parte de los niños que buscan obtener dinero por cualquier forma. Por otro lado es el video-niño el objetivo principal de las campañas de los productores de los video-juegos que buscan satisfacer las necesidades que ellos mismos crean.

De esta forma defino al video-niño que se encuentra en vías de expandirse a una rapidez realmente asombrosa y que tal vez no se visualiza como tal, pero que se presenta como fenómeno social que transforma la organización social de la familia, de los grupos de amigos y en su forma de relacionarse con su entorno humano y material, en el cual se observan los cambios que produce la tecnología en uno de los medios más inmediatos al niño: el juguete.

## CONCLUSIONES

En la Colonia San Felipe de Jesus (zona de estudio) se localizaron 29 locales exclusivos de video-juegos y 82 locales de diferentes usos comerciales pero que cuentan minimamente con 2 máquinas, el total de ambas suman 485 máquinas de video-juegos de diversos títulos y variedades, el costo por ficha en forma general es de 50c. En la segunda fase de investigación (aplicación de cuestionarios y entrevistas) nos llevan a las siguientes conclusiones:

Considerando la muestra representativa de 100 video-niños entrevistados el 87% son hombres y el 13% son mujeres, porcentaje que nos indica que la preferencia por los video-juegos es mayor en los niños, en primer lugar por el contenido violento, guerras, ataques, competiciones entre carros, aviones...etc. y en segundo lugar por que prevalecen los personajes masculinos que producen en el niño mayor identificación con los mismos; en las niñas la preferencia se da por el deseo de compartir los juegos de los niños. Con lo anterior se habla de una división de sexo muy marcada por la sociedad en la cual se desarrolla que se profundiza con el uso de los video-juego pese a que la forma de participar en el no implica ninguna diferencia, ya que el funcionamiento o la forma de tener acceso a el es el mismo para ambos sexos.

	PORCENTAJES		FRECUENCIA
	87% NIÑOS		87
	13% NIÑAS		13
TOTAL	100%	TOTAL	100

La edad de los video-niños flutua de 6 a 13 años de edad, la más frecuente es de 10 a 13 años y con menor frecuencia los de 6 a 7 años. Los porcentajes que se obtuvieron nos reportan que los niños de mayor edad tienen mayor acceso a los video-juegos y se debe principalmente a que tienen más posibilidades de conseguir el dinero para poder jugar así como cierto margen de libertad mayor que los más pequeños. El tener acceso a los video-juegos implica tener mayor independencia de los demás y mayor conocimiento del funcionamiento de ellos; los niños de 6 a 7 años no tienen una claridad en cuanto a su funcionamiento y se encuentran bajo una vigilancia mayor por parte de sus padres.

PORCENTAJES	FRECUENCIA
60%	60 (10 A 13 AÑOS)
25%	25 ( 8 A 9 AÑOS)
15%	15 ( 6 A 7 AÑOS)
TOTAL 100%	TOTAL 100

La integración de los niños pequeños a los video-juegos es a través de observar lo que hacen los mayores. El 60% de los niños aprende a jugar con el video-juego por observación de los demás y el 40% restante ha sido por medio de otros amigos que les enseñan excluyendo la participación de los padres de familia, confirmando con esto que el rompimiento generacional es evidente. El video-juego al ser una nueva modalidad que se desarrolla tecnológicamente e industrialmente es desconocido en su mayoría por los padres de familia y en consecuencia se dirige en forma directa a los niños; con lo anterior el aprendizaje de los juegos de una generación a otra en forma oral y tradicional se excluye completamente con los video-juegos.

PORCENTAJES	FRECUENCIA
60% OBSERVACION	60
40% AMISTADES	40
0% PADRES DE FAMILIA	0
TOTAL 100%	TOTAL 100

Los sentimientos del video-niño cuando esta jugando contra el video-juego son diversos, en un 60% experimenta nerviosismo, el 20% desesperacion, otro 10% frustración al perder, y el último 10% se siente satisfecho porque ve en el un objeto para distraerse y no lo ven en forma obsesiva, a diferencia de los anteriores que lo ven de forma obsesiva, mas obligatorio y lo consideran un medio que sirve para medir la capacidad de ellos mismos y con los demas. Esto es un indicativo de que el video juegos tiende a ser mas deportivo por su competitividad que a ser considerado como un objeto con el que se jueque y pueda existir una convivencia mayor entre los video-niños

PORCENTAJE	FRECUENCIA
60% NERVIOSISMO	60
20% DESESPERACION	20
10% FRUSTRACION	10
10% DISTRACCION	10
TOTAL 100%	TOTAL 100

Existen otras actividades que propician el proceso de socializacion y son importantes ya que el conocimiento de amigos en otros espacios como son: la escuela, otros juegos como el futbol, basquetball y otros involucran al niño de una forma mas solidaria con los demas en donde se comparten otras experiencias. En el video-juego no existen relaciones de convivencia ni se comparten experiencias comunes, el tiempo para jugar en las máquinas es breve y sin necesidad de establecer un dialogo con otros video-niños.

#### CONOCEN MAS AMIGOS EN OTROS JUEGOS

PORCENTAJE	FRECUENCIA
70% FUTBOLL	70
15% BASQUETROLL	15
8% OTROS JUEGOS	8
7% VIDEO-JUEGOS	7
TOTAL 100%	TOTAL 100

Considerando la investigación realizada a los padres de familia, los video niños juegan con las maquinitas en un lapso de 5 a 10 minutos cuando estos tienen menor edad y aquellos que son más grandes los utilizan por más tiempo. El principio de la interactividad en los video-juegos lleva a la limitación del tiempo y espacio para jugar, las posibilidades económicas y la práctica determinan de igual forma la duración del juego, la voluntad y libertad de decisión del video niño se hace presente en forma muy limitada ya que siempre dependiera de los elementos anteriores así como del programa del videojuego.

PORCENTAJE		FRECUENCIA
15 %	DE 5 A 6 MIN. DE JUEGO	15
50 %	DE 7 A 8 MIN. DE JUEGO	50
20 %	DE 9 A 11 MIN. DE JUEGO	20
10 %	DE 12 A 14 MIN. DE JUEGO	10
5 %	DE 15 O MAS MIN. DE JUEGO	5
TOTAL	100 %	TOTAL 100

La relación de los padres con sus hijos cuando están en los video-juegos en un 10% se concreta a ser observador cuando los video-niños tienen poca edad, en un 80% son completamente ajenos a participar en el video-juego principalmente por desconocer su funcionamiento, por su contenido, la falta de tiempo e interés en participar en esta actividad. El 10% restante de los padres de familia si intervienen en el juego con las maquinitas ya que sus hijos son quienes les enseñaron el funcionamiento y la forma de jugar con ellos.

PORCENTAJE		FRECUENCIA
10 %		10
80 %		80
10 %		10
TOTAL	100 %	TOTAL 100

El 100% de los padres prefieren que sus hijos desarrollen otros juegos porque consideran que con los videojuegos se da un aislamiento y actitudes violentas por parte del niño, además de producirle el aburrimiento que se observa al cumplir con sus responsabilidades de estudiante y en su hogar, así mismo expresaron su aflicción al comprobar que los niños que llegan a tener la consola en poco tiempo en los videojuegos, la relación que se establece entre los videojuegos en su mayoría no es característico de la edad de los niños porque las relaciones que presentan los niños juegan se encuentran mediada por usuarios de diferentes edades que en su mayoría se acompañan de amigos como el hermano y la mayoría de actividades que son aisladas muchas veces por los videojuegos más pequeños creando imágenes de aislamiento.

En cuanto a los videojuegos como negocio, fue el único objetivo que persiguió el dueño de los locales donde se encuentran las máquinas; la satisfacción de la actividad ludica o el tener conciencia de los efectos que producen el uso de los videojuegos en los usuarios es totalmente ajeno a su interés. De las observaciones que realizaron los dueños de locales cuando el videojuego se encuentra con mayor frecuencia el nerviosismo y la desesperación así como el adoptar actitudes violentas, situación que afecta a los dueños porque llegan a descargar esta violencia en la máquina ya sea pateándola o golpeando los botones y rotando las palancas además de comenzar a decir groserías, la profundidad de relaciones sociales que presentan los videojuegos no es observable para los dueños, ya que el tiempo que permanecen en el local es breve y no mantienen una relación de cooperación o concreto alguna, sino que se concentran simplemente a competir ellos solos con las máquinas o bien a competir con otros videojuegos.

La aparición del concepto del videojuego implica tener una nueva idea de un modo de fines de siglo XX en el que la tecnología llega directamente a el atraves de un nuevo juguete que se surge por el principio de interactividad (interacción con una máquina y no con seres humanos). Nos lleva a pensar en la necesidad de desarrollar una cultura tecnológica que no lo convierta en individualista sino que sea en las relaciones humanas la forma de conectar y comunicar. Lo rock es un caso la capacidad de poder desarrollar cualquier tipo de actitudes en donde la tecnología sea el medio que lo diferenciará.

Finalizando los resultados de la investigación se como las observaciones realizadas en los hogares de videojuegos, nos lleva a concluir que: El proceso de socialización del videojuego se le suma al juego se ha transformado con el uso del video juego que se puede participar fuera de los contextos al videojuego en un individualista, en donde se existe un proceso de socialización con los demás ya que no se incrementa la presencia de los otros para poder jugar, también se da un proceso de integración a la vida cotidiana con los hábitos y rutinas, presentándose también un comportamiento que se muestra entre padres e hijos, por lo tanto el proceso de socialización aprendizaje en la generación actual ha se establece cuando los juegos se utilizan los videojuegos.

Los padres son bastante entusiasmados en el sector de los videojuegos en un observador pasivo o bien en algunos totalmente ajenos al juego del niño. El uso del video juego apropiada una nueva relación entre la máquina y el videojuego en donde aparecen elementos nuevos que son ajenos a los juegos tradicionales, tal como el uso del dinero, el lenguaje técnico, los lugares exclusivos para jugar, la determinación de los adultos en las decisiones de los videojuegos, la falta de libertad para elegir, las actitudes obsesivas y de perfeccionamiento del juego, que transforman totalmente la conceptualización por una parte del juego y por la otra parte del juguete y eliminando todo el sentido de la actividad lúdica que se está desarrollando a fines del siglo XX.



Los medios socializadores como son la cooperación, la asociación, el consenso, la toma de decisiones etc. Cambian completamente de naturaleza ya que los videojuegos no ofrecen ningún tipo de estos factores para poder jugar y compartir con esto la capacidad para integrarse al entorno que lo rodea en así como llegar a ser hombre individualista, asociado con la falta de capacidad para convivir con los demás y con el mundo, ya que su comportamiento es tanto violento al volver a enfrentarse al no contar con la capacidad para convivir con los demás.

La participación de la familia en el proceso de socialización del niño en la cultura India se encuentra en niveles muy bajos, sobre la tecnología que ha invadido los aspectos de la cultura a través de los videojuegos ya que los padres de familia en el funcionamiento de estos juegos electrónicos, contribuyen con dinero en los videojuegos, pero no proveen el dinero para que el niño juegue. Entre los padres de familia e hijos ya no existe una comprensión en el ni el compartir los mismos espacios de diversiones en la cultura India el videojuego produce una marginación hacia los padres ya que la cultura tecnológica en este caso está dirigida principalmente a el hombre pero desde sus primeros años de vida.

La participación del niño ante los videojuegos podría ser diferente si la libertad, la gratitud y todas aquellas características de la cultura India se complementan con el uso de las nuevas tecnologías para no producir una división entre lo nuevo y lo tradicional y proporcionar al videojuego la experiencia de convivir con la tecnología y las actitudes sociales.

Considero importante mencionar como elemento de reflexión ante tal fenómeno social que se presenta con la aparición de los videojuegos y el gran auge que estos tienen en el sentido económico, tecnológico y en su aceptación por parte de los niños, es de ver en donde quedan aquellos elementos que caracterizan a la esencia de la actividad India que no sólo desarrollaban el videojuego, sino que implicaban el desarrollo del individuo y su construcción de la sociedad.

Tal vez la realización de proyectos electrónicos e informáticos en donde se considerara la capacidad de crear por parte del niño, en donde la competitividad no fuera vinculada a sobrepasar a los demás sino al contrario que rescatara los elementos de convivencia que por muchas generaciones fue algo importante en el desenvolvimiento del hombre, sería la tecnología un medio de integración de aprendizaje y de facilitar la vida del hombre para crear vida en lugar de destruirla.

El fundamento social del video juego que aparece a fines del siglo XX este año, solo queda como reflexión que pueden ser un medio de acercamiento a estos adelantos tecnológicos por parte de los padres ante una nueva perspectiva de vida que rodea a los niños de fines del siglo XX y que aparece a una etapa tan temprana que es la niñez en algo tan inmediata como es el mismo juego.

## BIBLIOGRAFIA

### CAPITULO I EL JUEGO Y SU FUNCION EN LA SOCIEDAD

- SOCIOLOGIA DE LA VIDA COTIDIANA. Agnes Heller. Ed. Peninsula, Trad. José Francisco Izarra, España, Diciembre 1977, 418 págs.
- LA SOCIEDAD HERBERTSPERIANA. Don Martin Lata. Ed. Fondo de Cultura Económica. Trad. Guillermo Frutos. Tomo, México, 1979, 469 págs.
- SOCIOLOGIA. Frutos, Josep. Editorial Herder, Trad. Alejandro Esteban Latorre Koz, 15a. ed. Barcelona 1974, 459 págs.
- LA VERDADERA NATURALEZA DEL JUEGO. Carl Joseph y Ewald Lohsen. Ed. Papirbus, Trad. Luis O. Ibañez, Argentina, Octubre 1978, 126 págs.
- EL JUEGO Y SUS PROYECCIONES SOCIALES. Programa Gregorio. Ed. El Ateneo, Colección de "Estudios Humanísticos", Sección Sociología y Cultura, noviembre 1979, 161 págs.
- HOMO LUDENS. Huizinga, Johan. Ed. Ateneo, Trad. Eugenio Imaz, Madrid, 1970, 211 págs.
- EL JUEGO COMO EXPRESION DE IDENTIDAD. Gustav Salto. Ed. Fondo de Cultura Económica, Trad. Susana Rutter, España 1982, 157 págs.
- REALIDAD Y JUEGO. Wittgenstein Donald. Ed. Sudriat, Trad. Floreal María, Argentina 1982, 161 págs.
- JUEGO Y EDUCACION. LAS LUDOPEDAGOGIAS. Jesús Vial
- JUEGO Y SOCIALIZACION. EL PROCESO DE INTEGRACION DE GENILOS TERAPIAS. Guillermo Dalabanda, La Universidad Autónoma de México, Diciembre 1983, 58 págs.
- EL JUEGO DEL NIÑO. Dussanquet Jean, Trad. Jorge Ferrelino Santana, Ed. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1962, 180 págs.
- PSICOLOGIA DEL JUEGO. Banaei B. Elhamid
- EL NIÑO Y EL JUEGO INTERIORES. D.W. Winnicott. Ed. Herbol, Trad. Oscar Escobarotti, 2a. ed. Buenos Aires 1986, págs. 174.

INFANCIA Y SOCIEDAD. Eric H. Erikson. Ed. Emilio Rodríguez. Ed. Norma S.A. Colección Biblioteca de Psicología Infantil, Buenos Aires, Argentina, 1983, p.p. 332

LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO. Piaget Jean, Trad. José Gutiérrez, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1968, 401 págs.

DICCIONARIO DE LENGUA ESPAÑOLA. Academia Española. Ed. Espasa Calpe, S.A. Tomo 11.

JURIS ES UN MUNDO POLITICO. Vida Rotundo, Ed. Nueva Imagen, México, 1988, 298 págs.

## CAPITULO II JUEGOS Y JUGUETES

JUEGO LIBRE EN EL JARDIN DE LA INFANCIA. Caiati M. Ed. CEAC, Barcelona, 158 págs.

JUGUETES Y OBJETOS PARA JUGAR. Newson Johan, Ed. CEAC, Trad. Elizabeth Newson, Barcelona, 291 págs.

REVISTA INFORMACION CIENTIFICA Y TECNOLOGICA. Vols. 10 y 11, Num. 145 y 157, agosto 1988 y octubre 1989.

TIEMPO LIBRE Y EXPLORACION CAPITALISTA. Tati Joan, Ed. Cultura Popular, Trad. Gramma de Collado y Ximena Mendirón, México 1975, 291 págs.

LA ENSEÑANZA DEL HOMBRE MODERNO. Paepckeová Fritz, Ed. Serie Popular Erc, 2a. Ed. México 1961, 152 págs.

SOCIOLOGIA CULTURAL. Lewis Gillin y Johan Philip Gillin, Ed. Instituto de Estudios Políticos, Madrid 1961, 975 págs.

REVISTA EXAMEN, publicación mensual, Año 2, No 24, Mayo 71, Ed. Comité Ejecutivo Nacional del PRI, 48 págs.

REVISTA DEL CONSUMIDOR, No 170, Diciembre 1992, México, 32 págs.

INDUSTRIAS CULTURALES. Anversa Art. et. al. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 205 págs.

SCHELETA Y COMUNICACIÓN DE MÚSICA. Enrique James. et. al. Ed. Fondo de Cultura Económica, Trad. Rodrigo Guzmán, México 1981, 32 págs.

EL CONCEPTO DE MÚSICA EN LA HISTORIA. Ethel David, Ed. Gustavo Gili s/a. Colección "Tecnología y Sociedad", Trad. Carlos Gómez González, España 1980, 777 págs.

JUEGOS Y JUGUETERIA. Robert Jacquin, Trad. Eduardo Molina, Ed. Siglo XXI, México 1981, 224 págs.

JUEGOS, JUGUETERIA Y BIBLIOTECAS. María Gómez Trujillo, Ed. Pablo Montecinos, España 1981, 167 págs.

JUEGOS Y MÚSICA EN LOS NIÑOS DEL BERRO. Gabriel Chanan y Hazel Trank, Trad. Carlos Abadés, España 1984, Ed. Corbal, S/A UNESCO, 120 págs.

EL NIÑO Y SUS MÚSICAS. Jeanne Renard, Trad. Carlos Puente, Ed. Nerea, Madrid 1970, 157 págs.

EL JUEGO INFANTIL: ORGANIZACIÓN DE LAS BIBLIOTECAS. Beate Solé Marro, s/Ed. España 1980, 171 págs.

TEORÍA DE LOS MÚSICOS. Carl Gustav Roger, Trad. Feman Gil, s/Ed. Barcelona 1981, 193 págs.

JUEGOS Y JUGUETERIA. Neri Roberto, Trad. Lili María Gadea, Argentina C.A. 130 págs.

COMO AGENCIA DE JUGUETERIA. Ed. PROFECO/Fernando Cuato Editores, México 1992.

### **CAPITULO III. EL EFECTO DEL VIDEO-JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACION.**

LA EDUCACION Y LA INFORMATIZACION DE LA SOCIEDAD.- Juan Ciego Sureda.

LA AGRESIVIDAD EN LA SOCIEDAD INDUSTRIAL AVANZADA. Carlos Diaz. Ed. Aljaraque, Madrid 1984. Trad. Juan Ignacio, 160 pgs. pag. 135.

PROG. Y COMPLEJIDAD. Harold Harless. Trad. Juan Carlos Forner. Ed. S.A. 1977. 300 pgs. 16 pgs.

EL DESARROLLO DE NIÑOS.

REVISTA Instituto Nacional de Ciencias y Tecnología, Julio 1988. Boletín Oficial de la Federación, 21 de Julio de 1988.

REVISTA de la psicología, Abril 1987.

LA COMERCIALIZACION DE LOS HERMANOS MENORES ELECTRONICOS. Patricia Rodriguez et. al. Ed. Estudio del Colegio de Psiquiatría, México 1990. 12 pgs.

INFLUENCIA DE LA PUBLICIDAD EN TELEVISION SOBRE LOS NIÑOS. Steve José Hanoel. Ed. Harcos. S.A. de Ediciones Madrid, 160 pgs.

SUPLEMENTO LA JORNADA SEMANAL. "Y la máquina encuentra al hombre" NR 66, 9 de Julio 1988