

40424
88



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

" CAMPUS ARAGÓN "

Mamá... soy adicto. Niños y adolescentes usuarios de videojuegos.

REPORTAJE
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

P R E S E N T A

Marco Alberto Sotelo Solís

Asesor: Lic. Jorge Martínez Fraga

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2003

A



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

AGRADECIMIENTOS

*Muchos no dicen lo que piensan
y fingen pensar lo que dicen.
José Ortega y Gasset
El tema de nuestro tiempo*

Oro es mi orgullo,
azul mi sangre,
alma mater:
soy tu hijo,
tú mi madre

A la UNAM y a la ENEP Aragón

Caudal de luz,
profundo mar,
baña sombras confundidas

Jorge Martínez Fraga

Sabia fundadora
de esta raza maya peninsular;
tejida plata tu cabello,
el verde en tus ojos mar

Abuelita

Faro rutilante,
ejemplo y guía,
diriges extraviados navíos

Papá

Dadora de vida,
eterna comprensiva y cariñosa,
mi pilar y mi cimiento

Mamá

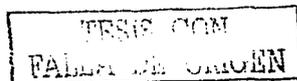
Sangre compartida,
sobria seriedad:
tu dicha es la mía

Edgar

Sangre compartida,
obstinado intelecto.
Salvar vidas tu encomienda;
recuerda hermano: la ciencia
no tiene verdad absoluta

Luis

B



Amor, existes, real eres,
universo eterno y expandible;
terminó el desierto,
inicia el camino

Marisela Tapia

Alma rebelde,
espíritu libre,
mar y sol,
músico poeta;
eres oído cuando
esta boca blasfema

Memo Tapia

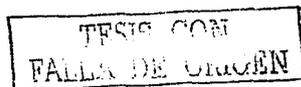
Amigos: mi tesoro,
cada uno especial y distinto;
son las venas de este cuerpo
por donde fluyen la vitalidad,
la necesidad de ser y de existir

A todos los amigos

Un solo árbol
con dos raíces diferentes,
un tronco unificado
del cual brotan ramas
en todas direcciones.
El fruto exiliado
de la copa, que al suelo
precipita su caída, lacera
su pulpa que en esencia
es idéntica a la mía.
De ese néctar frutal adormecido
bebe el árbol y se fortifica;
procrea más verdor y hojas
hasta el fin del tiempo,
cuando el mito indique:
agonía permanente de este ciclo

A toda mi familia

C



ÍNDICE

Introducción.....	1
¡Nací, me desarrollé, me reproduzco y nunca moriré!:	
génesis y evolución de los videojuegos.....	4
Inserte una moneda para ¿jugar y matar?.....	4
Press start button: el comienzo de la aventura.....	6
¡Perdí la vida, me queda otra más!:	
crónica de una resurrección anunciada.....	9
Videojuegos a la mexicana.....	12
En la casa, en la calle o en el micro,	
no interesa dónde... siempre me videonarcotizo.....	17
¡Y me tiré al vicio!:	
el sobreuso de los videojuegos.....	20
Entre golpes virtuales y viejas:	
los temas de una realidad ficticia.....	28
READY? FIGHT!.....	30
Vidosexismo.....	36
Los valedores y la videosocialización.....	42
¡Lo siento, no sabía que estaba prohibido!:	
el marco legal de los videojuegos.....	50
A, B, C, D... ¿A quién le importa?	
Yo elijo lo que quiero jugar.....	56
Videojuegos, su reglamento,	
en la "ciudad de la esperanza".....	57
Chance y no sea tan malo.....	61
¡Enséñenme a jugar!.....	62
¡Mami, hoy expuso el maestro videojuego!:	
los videojuegos como herramientas pedagógicas.....	68

D

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A manera de conclusión.....	74
Fuentes de consulta.....	76
Anexo "A".....	86

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

Es lunes y habrá que ir a la escuela para tomar todas esas clases aburridas: matemáticas, química, historia. Camino al colegio me topo con los cuates, bromeamos un rato, relatamos las aventuras del fin de semana y decidimos mejor no llegar a nuestro primer destino: ¡nos vamos de pinta!

Llegamos a Plaza Aragón, buen refugio para cualquier adolescente que busca sano esparcimiento y un rato de ocio alejado de la monótona rutina académico-familiar. Vagando por los amplios pasillos del centro comercial, transcurrieron las horas mientras observábamos los escaparates repletos de ropa juvenil, calzado fino de piel, aparatos electrodomésticos, equipo de cómputo y discos compactos con lo más actual de la música. Un repentino estruendo nos alertó los sentidos cuando pasábamos frente al cinema, giramos bruscamente la cabeza para observar el origen de aquel armonioso ruido. Fue entonces cuando descubrimos un cegador espectro de colores reflejados sobre nuestras pupilas dilatadas y hasta ese momento nos percatamos que se trataba de las maquinitas. Al instante emprendimos marcha con dirección a los videojuegos, totalmente cautivados por las pantallas que demostraban a nuestros héroes luchando unos con otros para salvar al universo del mal.

Con la poca lana que nos dieron nuestros jefes para el *lunch* conseguimos comprar un par de fichas y organizamos nuestras retas. Además, para tener un porte de madurez y *sexappeal*, adquirimos una cajetilla de *Marlboro*, un encendedor y fumamos uno tras uno cada cigarrillo —eso sí que le gusta a las chavas— hasta terminar el juego de *Mortal Kombat*. Después de concluido el juego nos quedaban ganas de seguir frente al monitor porque nos emociona ver cómo el *ninja* le arranca la cabeza, con todo y espina dorsal, de un golpe a su rival, o cuando el mercenario le atraviesa el pecho a su enemigo, le arranca el corazón y se lo muestra antes de morir; aunque nuestra escena favorita es cuando el anciano hace estallar la cabeza de sus oponentes con una descarga eléctrica que circula entre sus manos.

Sin darnos cuenta pasamos seis horas en las *Chispas*. Teníamos que regresar a casa, nuestras madres nos esperaban con la comida y la mesa puesta. Pero antes de llegar con mamá, los cuates y yo, seguíamos bromeando. Julio, atrevido, ofendió a Carlos al mencionar que su gran altura es similar a su gran estupidez. No terminábamos de reír cuando en el suelo ambos estaban revolcándose, dándose de trompadas bien machinas y unas patadas bien puestas. Lo curioso fue que en lugar de detenerlos nos emocionamos y les

picábamos más la cresta. Pensamos por un instante que Julio y Carlos se sacarían el corazón, que se arrancarían la cabeza con todo y espina dorsal, que se atravesarían el corazón de un puñetazo... Nada de esto pasó. Sólo conseguimos ser reprendidos por los vigilantes de la plaza, quienes al momento nos detuvieron y posteriormente llamaron a nuestras mamás.

Fuimos expulsados de la escuela tres días, nos castigaron en la casa sin salir a jugar con los amigos, fue un caos, aunque no del todo, porque cada uno de nosotros teníamos *Play Station* en el hogar. Y así transcurrieron los tres días, frente a los videojuegos caseros, bien entretenidos. Cumplimos la sentencia escolar. Hoy es viernes otra vez y nos reunimos de nuevo los cuates antes de entrar al colegio; decidimos no llegar a nuestro primer destino: “¡vámonos de pinta a las Chispas!”

La anterior es una historia como las que se viven a diario en esta “la ciudad de la esperanza” y que refleja la realidad de los “videodependientes” (o adictos a los videojuegos) que dedican gran parte de su tiempo a enajenarse frente a los monitores de las maquinitas y se olvidan de socializar con alguien más que no sea un personaje virtual.

Este reportaje pretende plantear las problemáticas surgidas a nivel social a causa del sobreuso de los videojuegos por niños y adolescentes de la ciudad de México, así como averiguar si tienen algún uso benéfico en cualquier ámbito del conocimiento. También, en este reportaje se abordará el tema de la legalidad de los videojuegos en el Distrito Federal, el 23 de octubre del 2001 se publicó el nuevo Reglamento de clasificación de títulos, contenidos y operación de videojuegos en la capital del país. Este reglamento transformará por completo la manera de manejar el negocio de las arcadias* en el D.F.

Resulta interesante investigar toda la polémica que gira en torno a los videojuegos, no sólo se trata de evidenciar defectos y problemas sino, proponer posibles soluciones y exhibir sus virtudes.

Confío que este reportaje contribuya como punto de partida a muchas otras investigaciones mexicanas en este ámbito puesto que aún no se agotan —ni se agotarán— todas las posibilidades que tenemos referentes a los videojuegos y la comunicación.

* Arcadias: son los lugares o locales comerciales en donde se ubican varias máquinas de videojuegos disponibles a los usuarios.

Así se asienta un ladrillo más en los cimientos de una edificación interminable: la investigación.

¡Nací, me desarrollé, me reproduzco y nunca moriré!: génesis y evolución de los videojuegos

El ciclo de vida de un ser humano, tan efímero y tan longevo, tan (re)productivo e infecundo, tan ocioso y tan activo, nos permite revisar sus logros, sus fracasos, sus momentos de apogeo y sus ratos de debilidad. Los videojuegos, desde su nacimiento, también nos aportan temas dignos para la investigación de su existencia. Un día fueron paridos, pero tal vez —no lo podemos profetizar— nunca encuentren la oscuridad y la solemnidad silenciosa de una tumba.

Inserte una moneda para ¿jugar y matar?

INSERT A COIN es una frase universal muy familiar para quienes frecuentan las salas de videojuegos.

Era ya de noche mientras paseábamos en la calle tranquilamente sin preocupación alguna; un silencio sepulcral envolvía aquel lugar citadino sin nombre, sólo el aroma a humedad se respiraba en el denso aire.

Jimmy caminaba a mi lado y conversábamos de cuestiones del trabajo, un poco cansados, decidimos reposar unos minutos sobre la banqueta. Fue entonces cuando escuchamos el eco de unos pasos que se acercaban a nosotros rápidamente, alzamos la vista con cierta curiosidad, nos encontrábamos rodeados por varios sujetos malencarados con chaquetas de piel y pantalones de mezclilla rasgados, portaban puñales y *bats*.

Sin intercambiar palabras comenzaron a golpearnos violentamente y nosotros a esquivar sus ataques, respondimos de igual manera, asestamos puñetazos, algunas patadas, Jimmy los sujetaba fuertemente, entretanto yo los castigaba, pero era imposible dominarlos pues nos superaban en número, sin embargo nos defendimos hasta el cansancio.

Una distracción... Jimmy bajó la guardia, un puñal le atravesó el cuello perforando su yugular, brotó un chisguete de líquido vital y lentamente se desangraba. Al cabo de unos segundos se precipitó hacia el suelo pidiéndome ayuda, una ayuda que no le pude brindar jamás.

Me tenían sometido, el sudor cegaba mis ojos, los malditos abusivos aprovecharon esto para precipitar sus palos en mi rostro una y otra vez sin parar. Entonces en un descuido logré quitarme un par de embestidas, tomé uno de los puñales blandidos por los pillos y con su mismo hierro cobré cara la muerte de mi amigo. Le arrebaté la vida a cada uno de los insolentes bándalos que nos agredieron sin razón. Con las manos bañadas en sangre y exhausto por la trifulca, seguí avanzando a lo largo de la calle iluminada por faros de neón blanco. Tambaleante, me apoyé en la áspera barda de ladrillos rojos para recobrar fuerza.

A lo lejos observé una sombra, decidí seguirla para averiguar de quién se trataba, al darle alcance se dio la media vuelta... escuché un pequeño estruendo, sentí un latiguelo en mi cuerpo mientras la sombra reía a carcajadas; el olor a pólvora quemada fue intenso, la respiración se dificultaba con los pulmones contraídos, traté de jadear para absorber aire, pero la sensación de asfixia fue inevitable, recibí una bala justo en el pecho, cerré los ojos y antes de caer sobre el asfalto desgastado... desaparecí. No pude pasar a la siguiente misión.

*CONTINUE?**

10...

5...

3...

1...

0...

—¡Chingüentes, ya perdí otra vez! Préstame dinero para volverle a echar.

—¡Uyyy, no traigo ni un quinto más!

* Palabra escrita en idioma inglés (¿Continúas?). Es la pregunta que siempre aparece en los videojuegos cuando el usuario es derrotado y tiene diez segundos para decidir si deposita otra moneda para proseguir.

—Pues hay que conseguir, porque esto no se quedará así, tengo que acabar la maquinita.

Esta es la narración —un tanto dramatizada— de un escenario de los muchos que contiene el juego “Doble Dragón” y que bien podría suceder en las calles de nuestra ciudad sin necesidad de ficción alguna, pues se afirma que la realidad supera —yo me atrevo a decir alimenta— en todo momento a la ficción.

Press start button: el comienzo de la aventura

Al leer *Press start button* en la pantalla, se dilatan las pupilas, tiemblan un poco las manos sudorosas, la ansiedad los posee y un acto reflejo se manifiesta en aquellos conocedores de videojuegos: apretar el botón de inicio para emprender la odisea, una peculiar aventura, una historia sin fin que a través de los tiempos perdurará.

¿Quién no ha escuchado hablar a nuestros mayores de yoyos, trompos, matatenas, baleros, canicas y otros tantos juguetes que sobreviven a estas fechas? La verdad es que pocos niños se interesan en este tipo de rústicos artefactos que han quedado en el pasado, sumergidos en la memoria de los abuelos y los recuerdos nostálgicos de los padres. Pero un juguete sin precedentes llegó hace seis lustros para quedarse por siempre: los videojuegos.

¿Qué son los videojuegos? Según Pere Marquès, catedrático de la Universidad Autónoma de Barcelona y estudioso de los videojuegos, son todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, *on-line*) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, microordenador, video interactivo, red telemática o teléfono móvil).

El doctor José Antonio Ortega Carrillo, catedrático de la Universidad de Granada y presidente de la Confederación Española de Clubes, Centros y Federaciones UNESCO, los define como narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica o simulación y que representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos.

Los juegos de video han evolucionado a la par con la tecnología a lo largo de sus 30 años de existencia y a raíz de su nacimiento el ocio y esparcimiento de millones de niños, adolescentes —hoy adultos— no es como antaño, ahora las posibilidades de entretenimiento que nos proporcionan la realidad virtual y los implementos requeridos para su uso (casco, guantes, simuladores, etc.) son infinitas.

En su origen, los videojuegos estaban íntimamente ligados con el desarrollo de la informática cuya labor se concentró en el estudio e innovación de estrategia militar en Estados Unidos. Muchas de las técnicas de combate empleadas en la guerra terrestre se asemejan demasiado a los movimientos de las piezas sobre un tablero de ajedrez, así que los primeros programas para la computadora con fines lúdico-bélicos se diseñaron basándose en el ya mencionado juego de mesa.

Siempre se creyó, hasta 1994 cuando el campeón mundial Kasparov fue derrotado, que una computadora jamás vencería a un jugador experto de ajedrez, ya que la inteligencia artificial carece de intuición. Pero a falta de ésta, las computadoras pueden realizar millones de cálculos matemáticos en cuestión de minutos olvidándose por completo de situaciones azarosas y transformar la incertidumbre de una difícil decisión en acierto clarividente, sin error. Así nació la inquietud por divertirse con algo menos complicado que el ajedrez y que a la vez fuera fácil de entender.

En realidad, el arquetipo de los videojuegos modernos data de 1958, fue inventado por el investigador norteamericano en electrónica Willy Higinbotham y se trataba de un juego de tenis de gráficos extremadamente simples y toscos, pero que representó uno de los matrimonios más importantes del siglo XX, el de la televisión y las computadoras. Sin embargo, Higinbotham nunca patentó su invención por considerarla de poco interés e irrelevante.

En 1962, un estudiante del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) llamado Steve Rusell creó *Spacewar* (Guerra espacial), el primer videojuego informático que se popularizó rápidamente en casi todas las universidades estadounidenses.

Otro gran paso para el mundo de los videojuegos se presentó a principio de los setenta, cuando el ingeniero Nolan Bushnell se las ingenió para adaptar los juegos de video al televisor sin tener que recurrir a las pesadas e incómodas

computadoras de aquel entonces. Este aparato se llamó *Computer Space*. Entusiasta, Bushnell acordó con un pequeño fabricante producir su invento en serie y el resultado fue realmente una sorpresa: no se vendió ni un solo aparato.

A pesar de su tropiezo, Bushnell tenía gran confianza en su *Computer Space* y tras analizar el previo fracaso, puso en marcha un proyecto que reducía la complejidad del videojuego. Suprimió las naves espaciales y colocó un juego rústico de tenis llamado *Pong* muy similar al de Higinbotham.

Dispuesto a todo, Nolan Bushnell comenzó a comercializar su producto y decidió iniciar su propia empresa: *Atari*. El norteamericano jamás imaginó que sería su trabajo el detonador de una revolución de la nueva diversión humana y al mismo tiempo dar pie a una de las más fascinantes y poderosas industrias lucrativas en el mundo.



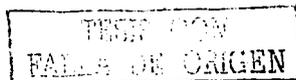
Logo de la compañía Atari
Imagen de archivo

La primera maquinita que se instaló fue en un billar de California en 1972. Consistía en un modesto mueble hecho de madera, el cual portaba en su interior un monitor de televisión blanco y negro, al frente un tablero con dos pequeñas palancas de mando para poder controlar el juego de *Pong* fácilmente.

Después del abrumador éxito de *Atari* en salas de recreación, la compañía lanzó al mercado su primera consola doméstica en 1975, un aparato pequeño equipado con un control de dos botones que se enchufaba directamente al televisor.

La consola *Atari* es considerada la primera que llevó los videojuegos al hogar, no obstante que en 1972 una filial de *Phillips*, *Magnavox*, comercializó con relativo éxito (100 mil unidades vendidas durante su primer año de lanzamiento) una rústica consola doméstica.

El mercado de las consolas domésticas empezó a proliferar; a finales de 1976, además de *Atari* y *Magnavox*, 18 compañías más competían por un mercado prometedor, pero todavía en pañales. Al año siguiente se promovieron las consolas de cartuchos intercambiables, aunque no tuvieron un cálido recibimiento como se tenía planeado.



Después de 1978, tras una severa crisis en el mercado de los videojuegos, sólo *Atari* y *Coleco* sobrevivieron a la escasez de demanda de juegos de video y sus respectivas consolas. No obstante las dificultades, los sueños del ocio electrónico siguieron avante, pero cuando uno sueña, abrir los ojos y contemplar el escenario fatídico de la verdad puede ser una pesadilla.

¡Perdí la vida, me queda otra más!: crónica de una resurrección anunciada

*El hundimiento de los juegos Atari de
1982 ("suspiro" lo recuerdo bien).
Douglas Coupland
Microsiervos*

Una mañana el mundo entero se despertó, parecía ser otro día normal, sin acontecimientos relevantes. En las noticias se escuchaba lo de siempre, un asesinato, un robo a un banco, el ayatollah Jomeini regresaba a Irán, entre otros asuntos. Esa mañana la ilusión de varios niños y adolescentes que anhelaban divertirse en las arcadas se estropeó, los videojuegos se habían extinguido.

Eran comienzos de 1979, las empresas productoras de videojuegos domésticos estaban en agonía, cavaron su tumba anticipadamente y abruptamente se precipitaron... llegaron a la inevitable quiebra. La razón fue muy sencilla: jamás variaron la temática de sus cartuchos, siempre era destruir marcianitos de otros planetas o guerritas con naves espaciales.

Muchos economistas y empresarios se aventuraron —apresuradamente— a vaticinar la muerte de esta industria audiovisual, con justa razón, pues no se le veía ni pies ni cabeza a los productores de videojuegos al terminar su debacle financiera. Pero un segundo aire llenó de vitalidad las salas recreativas de nuevo gracias a un par de juegos llegados de Japón, *Pac-man* y *Space Invaders* (Los invasores del espacio).

Al poco tiempo de la llegada de *Pac-man* al continente americano, empezó a trascender su protagonista cual si fuese estrella de cine, su popularidad entre jóvenes y niños fue indiscutible y su imagen generó importantes ganancias derivadas de su explotación. Pronto hubo diversos artículos de consumo con el icono de *Pac-man*: playeras, pinés, juguetes y hasta un programa de dibujos animados. Transcurrieron pocos años, la fama de *Pac-man* fue tal que le valió

ser immortalizado en las portadas de revistas de gran relevancia en Estados Unidos como *Mad* y *Times*.

Gracias a las millonarias ventas del “comecocos” (*Pac-man*), *Atari* pudo salir de la recesión por la que atravesaba y así, a finales de 1982, ya se había afianzado de nuevo en el negocio de los videojuegos. Cabe señalar que de igual manera los salones de maquinitas (arcadas) proliferaron y se esparcieron por todas partes. Demostraron que se trataba de un negocio bastante lucrativo y muy redituable a futuro, tanto, que en el mismo año los ingresos por ventas de juegos electrónicos domésticos y en salones recreativos, superó la suma de ventas de entradas al cine y discos en la unión americana.

A principio de los ochenta, sin entender cabalmente las amargas experiencias del pasado, los juegos comenzaron de nuevo a ser monótonos, hasta que se tuvo la idea de utilizar licencias para explotar los títulos de películas de éxito y de personajes famosos para crear videojuegos atractivos. El mercado de videojuegos comenzó a ser cada vez más competitivo, pero menos solicitado. Exagerada oferta y poca demanda en 1983, ocasionaron otro desplome a las empresas del ramo, las cuales en 1984 no tuvieron otra opción más que detener su producción por trabajar con números rojos.

No todo estaba perdido, una esperanza brillaba en el país del sol naciente. En Japón, desde 1983, circulaba una nueva consola de videojuegos con calidad excepcional llamada *Famicon* producida por *Nintendo*, una empresa fundada en 1889 con sede en la ciudad de Kyoto. El renombre de esta compañía no se sustentaba sólo en la eficiencia de sus consolas, sino en la edición de programas de videojuegos entre los que destaca *Donkey Kong* donde apareció por vez primera *Mario*, un personaje que pocos años después se convirtió en el emblema de *Nintendo* y en el protagonista del mayor suceso de la historia de los videojuegos.

En 1985 *Nintendo* presentó al público la *NES* (siglas de *Nintendo Entertainment System*, “Sistema de Entretenimiento Nintendo”) una consola práctica que cambió rotundamente el rumbo de los juegos informáticos, “reinventando el mercado de los juegos domésticos en Estados Unidos”, asegura Diego Levis en su obra *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, y abatió el lastre de videojuegos aburridos y malos que *Atari* estigmatizó en los consumidores norteamericanos anteriormente.

Super Mario Bros se editó en 1985 y desde el principio se erigió como el juego estrella de *Nintendo*. El personaje principal del juego es *Mario*, un simpático plomero chaparrito, regordete y bigotón de ascendencia italiana cuyo objetivo es rescatar a una princesa secuestrada por un terrible monstruo. En este cartucho de juego recayó todo el peso de la comercialización de la *NES*; el resultado fue descomunal pues el número de copias vendidas fue millonario. *Super Mario* significó un fenómeno audio-visual legendario sin precedentes en la industria del entretenimiento electrónico y que abrió paso al *boom* de los videojuegos en 1988.

Por si fuese poco, *Nintendo* creó un universo propio entorno a *Mario* y sus amigos que pusieron a tambalear la preferencia por *Mickey Mouse* entre los niños norteamericanos, quienes cada vez se identificaban más con *Mario*. Se fabricaron recuerdos de los personajes más carismáticos, se introdujeron juguetes, ropa y accesorios de vestir, se editaron revistas informativas para promocionar nuevos juegos (*Nintendo Power* y *Club Nintendo*), se produjeron series animadas y programas de televisión relacionados con sus productos de entretenimiento a la vez que sus ventas aumentaban exponencialmente. *Nintendo* en poco tiempo llegó a ser el emporio de entretenimiento más grande del mundo y zar de la diversión, gracias a su tesón de producir videojuegos de calidad cautivantes para el consumidor desde que éste apretaba el botón de *Power* en su *NES*.

El auge de *Nintendo* en Estados Unidos no fue bien aceptado por todos, en especial por los extractos antijaponeses de la sociedad norteamericana, quienes culpaban a la nación nipona de ser la responsable de su pequeña recesión económica. Esta fue la pauta que dio pie a diversas acusaciones de carácter xenofóbicas y nacionalistas en contra de la empresa de Kyoto. *Atari* no tardó en demandar a *Nintendo* por supuestas prácticas de monopolio del mercado en 1988; el proceso de litigio duró casi cuatro años y al final el fallo de la justicia estadounidense favoreció en todos los sentidos a la compañía japonesa. *Atari* vio frustrado su retorno al negocio de los videojuegos.

Después de la efectiva y controversial *NES* surgieron otras consolas más modernas y con avances tecnológicos más remarcados como: *SEGA*, *Super NES*, *Jaguar*, hasta llegar a los recientes *Nintendo 64*, *Dream Cast*, *Xbox*, *Play Station I y II*, *PC* (computadoras personales) y juegos portátiles como *Game Boy* de *Nintendo*, *Game Gear* de *SEGA*, además del próximo lanzamiento de *Nintendo*, *Game Cube*, todas ellas sucesoras y herederas de la fama

conseguida por su mamá, la *Nintendo NES*. Claro que también se incluyen los juegos para salas de entretenimiento, simuladores y juegos de realidad virtual.

“*Nintendo*, junto con *SEGA*, se convirtieron en los responsables de la hellokittificación sutil pero masiva de la animación estadounidense. Ya podéis despediros de nuestra herencia Hanna-Barbera”, expone contundente Douglas Coupeland en su libro *Los Micorsiervos*. Es decir, el modelo oriental de los personajes de videojuegos (como es *Hello Kitty*) pronto fue imitado por los norteamericanos para posteriormente realizar sus propias producciones de estilo japonés y garantizar de este modo su prosperidad. A pesar de ello *SEGA* y *Nintendo* —ambas compañías japonesas— siguen siendo las líderes en el ramo.

Como el ave fénix que de sus cenizas resucita, la industria de los videojuegos renació, ahora con mayor vigor y fuerza para dejar a un lado las modas pasajeras perdidas en el olvido. Ha evolucionado, las nuevas generaciones de videojuegos son cada vez más sorprendentes, se adaptan a las tecnologías actuales y desarrollan la suya propia. En realidad los juegos electrónicos jamás fallecieron, meramente padecieron un rato de catalepsia.

Videojuegos a la mexicana

¿Quién no desea estar a la vanguardia tecnológica para no quedarse rezagado en esta era de la globalización? Cuando queremos adquirir lo más novedoso en aparatos electrónicos, nuestro sentido común sugiere que visitemos las suntuarias tiendas de prestigio. Pero si lo que buscamos son productos con tecnología de punta y que no estén a la venta en el mercado formal, es hora de visitar el barrio bravo de Tepito, la tradicional fuente abastecedora de modernidad electrodoméstica en esta ciudad.

Desde que inició la comercialización masiva de videojuegos *Atari* en 1979 y 1980, éstos ya se podían conseguir junto con algunos cartuchos en el mercado informal, en la “fayuca”, mientras que en las tiendas establecidas apenas se negociaba su posible venta, pues aún no se había extendido la fugaz popularidad de *Atari* en nuestro país.

Muy pronto los videojuegos invadieron los distintos aeropuertos de la República mexicana, incluyendo el Benito Juárez, donde se les conoció legalmente en el D.F. Después se les colocó en farmacias, tiendas, papelerías,

centros comerciales y acabaron en lo que ahora conocemos como arcadias (centros de maquinitas), lugares donde se aglomeran varios videojuegos y se accede a ellos comprando una ficha, pagando una moneda o como los más modernos: funcionan por medio de tarjetas —estilo telefónicas— prepagadas.

En 1985, cuando las maquinitas estaban en su apogeo, en México también proliferaron los establecimientos donde operaban estos objetos de entretenimiento y según un informe de la Cámara de la Industria Electrónica y de Comunicaciones Eléctricas (CANIECE) en nuestra nación, por aquellos años se produjeron cuatro mil unidades de videojuegos y se importaron varios títulos que llamaron la atención de los aficionados a los juegos de video.

Después de la reproducción e importación masiva de los videojuegos en nuestra patria y en especial en el D.F., el tiempo de ocio y las actividades de esparcimiento cambiaron drásticamente, todo mundo quería probar la nueva tecnología: los videojuegos.

En México existen quienes se han preocupado por desarrollar tecnología de videojuegos de patente nacional. El primer videojuego ciento por ciento mexicano para PC, *Kombate Mexicano 2*, fue obra de Rivelino y Roberto Carlos Cardona del estudio *Ranfrosoft*, de Guadalajara, el cual se presentó oficialmente el 22 de febrero de 2002, aunque ya había sido diseñado con año y medio de anterioridad y fue precedido por *Kombate Mexicano 1*, que es el juego piloto original del proyecto. El reciente juego de *Ranfrosoft* cuenta con personajes como la fresa, el microbusero, el mandilón, el albañil, el chupa cabras, el chamuco, el judicial, Vicente Fox Quesada y Carlos Salinas de Gortari, todos ellos batiéndose en duelo uno a uno.

En entrevista concedida por Rivelino Cardona, licenciado en Informática, nos comentó



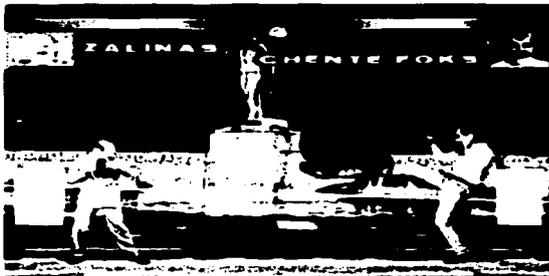
Rivelino Cardona, inventor de *Kombate Mexicano*. Foto: MASS.

TEMA CON
FALLA DE ORIGEN

respecto a los personajes de su juego que “cuando estás tratando de entrar a un mercado que ya tiene bastante tiempo, lo que te queda es innovar, sacar cosas que no se han visto. Entonces te das cuenta que la cultura mexicana es rica en cosas de picardía, en cosas graciosas”.

Rivelino, afable, con sonrisa en rostro y un par de fatigados ojos que revelaban pesadumbre, mencionó: “No sé si seremos los únicos, ni tampoco los primeros, pero somos los que estamos intentando llegar más alto. Hay mucha gente en el medio que están intentándolo. Hay mexicanos talentosos que tratan de llegar hasta arriba, pero nuestro deseo es ser los primeros”.

El inventor tapatío, de cabello azabache, lacio y largo hasta los hombros, afirmó en tono optimista que “el caso es convertimos —*Ranflosoft*— en una empresa desarrolladora de videojuegos. Ahorita nuestra carta fuerte es el *Kombate Mexicano* porque llama mucho la atención, pero hay otros proyectos, como un juego RPG (*Role Playing Game* o Juego de Rol por sus siglas en inglés) de la cultura Azteca. Hay mucho que mostrar allí”.



Zalinas y Chiente Foks, personajes de *Kombate Mexicano II*. Imagen de archivo

Otro intento mexicano en la industria de los juegos electrónicos es el efectuado por David Sánchez Navarro, director general de *Snake & Eagle Studios* y Linaje Editorial, empresas desarrolladoras de videojuegos mexicanos. *Antrophos* y *Karmatron y los transformables* son los títulos de los videojuegos para PC que, acompañados de una historieta realizada por la compañía de comics *K-Boom*, circulan en puestos de revistas del país a partir de febrero de este año.

TEXTO CON
FALTA DE ORIGEN

Al hablar de videojuegos está latente la opción de juegos en línea (por Internet). En este campo también existen planes por parte de paisanos como es el caso de *Radical Studios*, que pone en el juego masivo de multijugador (practicado por diversos jugadores en distintos puntos geográficos, pero que convergen en un espacio virtual común al conectarse en línea) *Eranor* sus esperanzas para “crear la base de software mexicano realmente competitivo internacionalmente”, explicó en entrevista para el diario *Reforma*, Gustavo Chapela, director general de *Radical Studios*.

El pasado mes de mayo, se efectuó el *Electronic Game Show 2002* en las inmediaciones del *World Trade Center* de la ciudad de México, que reunió de manera inédita a las empresas más importantes de la industria de los videojuegos del país y en donde entrevistamos al director de diseñadores de *Radical Studios*, Arturo Tapia, quien compartió con nosotros su orgullo de ser pioneros en el campo de juegos *on-line* en México y su decepción por el poco apoyo financiero para este tipo de empresas en nuestro país.



Arturo Tapia (al centro, izquierda) director de diseñadores de Radical Studios y su equipo de diseño. Foto: MASS

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

“Ser pioneros en este campo es una sensación extrañísima. Se siente orgullo mezclado con felicidad y un poco de pena, porque hasta ahora no hemos podido cumplir con las expectativas de lo que nosotros queríamos hacer. Nuestro producto es humilde, pensamos. Y lo que pasa es que no tenemos las herramientas, ni el apoyo financiero. En México no hay quienes apoyen a este tipo de proyectos y empresas. No hay dinero y es difícil conseguir un financiamiento fijo que te permita seguir trabajando”.

En lo que respecta a *Eranor*, Arturo, un tanto fastidiado por el estruendo de aquel lugar, repleto de centenares de videojuegos sonando a la vez y deslumbrado por las múltiples luces centelleantes de colores tipo antro, expuso sin titubeos y con voz cansina, el porqué diseñaron un juego *on-line* y no un juego en CD:

“*Eranor* surge como una idea de hacer un juego que fuera viable en Latinoamérica. Viable, porque si hacíamos un juego en el que necesitaríamos discos para grabarlos, íbamos a sufrir mucho con el terrible problema de la piratería que existe en nuestro país, porque la piratería en México está durísima. Pensamos: si hacemos el juego en CD, nos lo van a piratear y nos va a chupar la bruja. Si lo metemos a Internet y tenemos una base de datos de nosotros y además otra del banco —donde pagan los clientes 50 pesos mensuales para tener derecho al juego— nos permitirá tener un mejor control en las ventas. Es mucho trabajo, para que al final alguien lo copie y no ganemos nada”.

En la actualidad si paseamos por las calles de Tepito, si deambulamos por la Plaza de la Computación, si escudriñamos los rincones de Plaza Meabe o si recorremos cualquier tianguis capitalino —de los que se están multiplicando de manera exponencial— observaremos que los puestos de videojuegos han proliferado bastante, venden consolas domésticas y títulos “piratas”, siguen ofreciendo lo más novedoso en juegos electrónicos a precios muy por debajo del costo original. El barrio bravo y el comercio ambulante (informal) son y serán dos de los distribuidores de tecnología en videojuegos más eficientes de la ciudad, sin importar que sean ilegales o falsificados.

La “piratería” —en el contexto de los videojuegos— es una forma ilícita de lucrar mediante la reproducción ilegal y masiva de material videográfico, audiográfico y multimedia originales, que posteriormente se comercializan por un costo mucho menor que el precio del producto original. Sin embargo, este

fenómeno por sí solo puede dar origen a una nueva investigación y no se agotará en el presente trabajo.

En la casa, en la calle o en el micro, no interesa dónde... siempre me videonarcotizo

Sentado a nuestro costado un chico tenía la vista agachada, parecía estar muy concentrado, casi ni respiraba, fruncía el seño una y otra vez, hacía gesticulaciones de desesperación, hasta escaparon un par de maldiciones de su boca. Curiosos nos preguntamos qué le pasaba al tipo y la respuesta la tenía en sus manos: se entretenía con un programa de juegos incluido en su celular.

No importa dónde estemos, deambulando o paseando, cerca de un parque, a un costado de la escuela, en el centro comercial o tal vez en la comodidad de nuestro hogar para evitar el ajetreo de las conflictivas calles urbanas, si ponemos un poco de atención a nuestro alrededor, podremos darnos cuenta que a diario convivimos rodeados del fulgor de los videojuegos esparcidos por doquier. Día con día nos enfrentamos a la videomanía y a la "videonarcotización".

Para poder interactuar con los videojuegos debemos tener cierto equipo indispensable y necesario conocido como soportes, que se podrían asimilar como los aparatos facilitadores de juegos electrónicos. Sin el soporte no podríamos acceder a los videojuegos. Los soportes se clasifican, según Diego Levis, investigador de la Universidad Autónoma de Barcelona, España, en:

- Máquinas recreativas: son las que están destinadas a los salones recreativos, arcadas y algunos comercios como tiendas, papelerías y farmacias. Son mejor conocidas como maquinitas. La rentabilidad de estos juegos consiste en el número de monedas que los jugadores inserten, por ello estos juegos suelen ser sencillos y de corta duración para que roten fácilmente los usuarios. Las arcadas son los lugares favoritos para instalar los juegos de nueva generación como simuladores y de realidad virtual.
- Computadora personal (PC): la ventaja de este tipo de soporte es que podemos realizar otras actividades con nuestras computadoras además de jugar. Existe una gran controversia, ya que la competencia que sostiene la PC contra las consolas domésticas —otro tipo de soporte—

por tener el lugar privilegiado en el hogar es muy aguerriada. Las computadoras personales, entre otras facilidades, nos permiten tener acceso a las redes telemáticas de entretenimiento (juegos interactivos en Internet).

- **Consolas domésticas (Videoconsolas):** estos aparatos requieren ser conectados al televisor y se caracterizan por utilizar cartuchos o sistemas propios de lectura de discos compactos (CD-ROM). Hasta ahora la mayoría de las consolas han sido incompatibles entre sí y lo que a futuro se pretende es la afinidad y compatibilidad entre sus juegos. A partir de 1994 apareció una nueva generación de consolas de CD-ROM que permitían, además de los juegos, otras aplicaciones multimedia como reproducción de películas DVD y los discos compactos de música.
- **Consolas portátiles:** se identifican por ser de tamaño pequeño y tener incorporada una pantalla de visualización a color o blanco y negro. Al igual que las consolas domésticas, utilizan cartuchos de juego específicos de su respectiva marca. En esta clasificación se puede incluir a los teléfonos móviles —celulares— porque algunos modelos incluyen programas de juegos sencillos a manera de pasatiempo para los usuarios. Aunque cabe señalar que el psicólogo Pere Marquès, también de la Universidad Autónoma de Barcelona, considera a los teléfonos celulares con juegos de video en otra subdivisión diferente a la de las consolas portátiles.



En locales de mercados rentan PlayStation a 15 pesos la hora. Foto: MASS.

La gran variedad de formatos en los que se presentan los videojuegos han contribuido a consolidar su popularidad en el mercado y de paso aumentaron su difusión en todos los sectores económicos y culturales de nuestra sociedad, a tal grado que podemos afirmar que los videojuegos rechazan el concepto de elitistas facilitando a quienquiera su uso, desde el niño de la colonia más humilde hasta el adolescente “esnob” de las colonias más “popis” de la ciudad.

“Tal vez los videojuegos, en su idea primigenia, fueron elitistas, pero tenemos otra realidad que es la piratería. Esto los hace de carácter más masivo”, aseguró Laura Regil, investigadora y docente de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

En entrevista, el investigador español Pere Marquès señaló que entre los factores que inciden en este aspecto se pueden destacar: el precio generalmente moderado de los videojuegos, el hecho de ser un bien fácilmente compartible (se comparte el bien, su aprendizaje, el entretenimiento que proporciona...), el atractivo de la interacción y de la multimedialidad.

Con esta perspectiva, nos percatamos de la relevancia que adquieren los videojuegos como un creciente fenómeno de masas y una de las fuentes de entretenimiento más importantes de la última década. De diversas formas, la nuestra es una sociedad rodeada por los videojuegos, convivimos a diario con ellos a manera de simbiosis. Los juegos de video al comienzo se adaptaron a nuestro ritmo de vida, aunque parece que los papeles se han invertido y seremos los usuarios quienes nos adecuemos a los caprichos de los videojuegos en un futuro no muy lejano.

Antes de bajar del microbús, notamos que aquel chavo seguía bien “clavado” con el juego, no le importaba nada a su alrededor, no lo distraían ni los brinco del transporte a causa de los baches de la avenida, él quería —suponemos— superar su propio récord, sentirse satisfecho por el esfuerzo que representa sobrepasar lo antes alcanzado, nadie ni nada se lo impedirían. Alzó la cara, dejó de jugar y con un grito desesperado dijo: “¡chin... bajan, bajan!” Se siguió de largo por estar tan ensimismado y se bajó varias cuadras después, cuando el chófer se pudo orillar a la banqueta. ¡Pobre chavo, eso le pasa por estar videonarcotizado!

¡Y me tiré al vicio!: el sobreuso de los videojuegos

*Aquí es preciso dedicar absoluta atención al juego.
Si la atención falla por un instante, se comete un
descuido que lleva a un perjuicio.*

Edgar Allan Poe

Los asesinatos de la calle Morgue

Es moreno, bajito de estatura, delgado; lo cubren modestas ropas: una playera blanca tan desgastada que se podía ver a través de ella el cuerpo sudado de Luis, Huicho para sus amigos. Un cinturón negro de piel bastante ajustado sostenía sus pantalones bombachos de mezclilla deslavada y calzaba un par de zapatos maltratados, sucios de lodo y a tal extremo pelados que parecían de color gris a pesar de ser originalmente negros.

Huicho se paró sobre aquella rosa de los vientos conformada por teclas que señalan los cuatro puntos cardinales, sin perder un segundo introdujo sus dos fichas —de dos pesos cada una— en la máquina y de repente comenzaron sus cabriolas y machincuepas para pisotear, al ritmo de la música desprendida por un par de bocinas, las flechas correctas que aparecían frente a él, en la pantalla del juego de baile.

La dificultad aumenta y también la velocidad del movimiento de los pies. No lo distrae nada, ni la multitud que se aglomera para verlo bailar (jugar), él sigue ensimismado en la pantalla, con la sal escurriendo de su piel a gota gorda y salpicándole la frente. No se detiene. Las luces laterales del aparato dan la sensación de iluminación tipo antro, mientras, en la



Máquina de baile o Pump it up. Foto: MASS

TRÁS CON
FALLA DE ORIGEN

pantalla siguen mezclándose los colores, las imágenes sicodélicas y las flechas para dar origen a un caleidoscopio bastante singular.

De tal forma transcurrieron dos canciones. Para la tercera, el ritmo y las flechas en la pantalla aparecían y desaparecían con una aceleración difícil de igualar por parte del bailarín (jugador). Finalmente, después de casi 20 minutos. Huicho perdió y descendió de la "pista de baile" para ceder su lugar a un nuevo danzarín (jugador).

Para Luis Ignacio, de 18 años, las *Pump it up* o máquinas de baile, son simplemente "una diversión y un entretenimiento que atrae a muchas personas" y lo practica de dos a tres veces al día y asegura que para llegar a dominarlo "simplemente se necesita de memorizar los pasos de cada canción, tener buen ritmo y mover rápido los pies". Luis ya no estudia, no trabaja, pero baila muy bien.

"La esencia sicoemocional de este tipo de historias (en los videojuegos), la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear adicción", asienta Jesús Antonio Ortega Carrillo, profesor titular de Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación de la Universidad de Granada, España, en su artículo *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal*.

Algo inquietante —sin duda polémico— de los videojuegos es la cualidad adictiva que les atribuyen ciertos psicólogos, investigadores y científicos; sin embargo, hay especialistas también que prueban esta "hipotética adicción" y según el investigador Juan Alberto Estallo Martí, del Departamento de Psicología del *Institut Psiquiàtric* de Barcelona, España, "en la actualidad no existe ningún dato riguroso que haga suponer la posibilidad de una evolución comparable a la de un trastorno adictivo o de control de los impulsos en los jugadores de videojuegos.

"Resulta evidente, continúa Estallo Martí, que los videojuegos demandan una cantidad de tiempo importante, no obstante debemos considerar cómo una elevada dedicación puede conducir a la adhesión, sin que ello implique necesariamente adicción, ya que para que este concepto fuera aplicable, deberían derivarse de la práctica del videojuego una serie de consecuencias negativas que hasta el momento no se han podido establecer".

De acuerdo con el diccionario Mosby de medicina, enfermería y ciencias de la salud, la **adicción** es una "dependencia compulsiva e incontrolable de una sustancia, de una costumbre o de una práctica, de tal magnitud que en su ausencia se producen graves reacciones emocionales, mentales o fisiológicas."

El mismo diccionario describe a un **adicto** como la "persona que se ha vuelto fisiológica o psicológicamente dependiente de un producto químico, como el alcohol u otras sustancias de abuso, de forma tal que quedan trastornadas sus funciones normales y su sentido de la responsabilidad en la vida social, laboral, etc."

Es verdad que todavía no existe un término con el que se pueda tipificar la supuesta "adicción" a los videojuegos, si es que en realidad existe, ya que algunos autores le llaman "videohipertesia" o ludopatía (cuando un usuario le dedica más de 56 horas semanales a los videojuegos) Este último concepto es mal aplicado en opinión de Estallo, debido a que se utiliza para la gente que padece adicción a los juegos de azar, a los juegos de apuestas. Se aplica a la gente perdelaria, a los tahúres y vagos.

La posible adicción a los videojuegos queda reducida a una probabilidad latente, como nos detalló el psicólogo, investigador y docente de la Escuela Nacional Preparatoria (ENP) de la UNAM, plantel No.3, Justo Sierra, Rubén Barajas Palomino:

"Los videojuegos pueden generar algunas adicciones como todo. Si no hay una buena administración de tiempo y buenos hábitos de estudio, los videojuegos llegan a entorpecer nuestra educación académica, pueden generar adicción en chicos que tienen vacíos emocionales intensos como crisis de identidad para configurar su propio esquema de valores y muchas veces buscan un escape en los videojuegos".

Marquès comentó, en entrevista, que "si el juego nos resulta placentero (descarga tensiones, aumenta la autoestima) y tenemos pocas fuentes de satisfacción, lógicamente (tenemos un magnífico mecanismo regulador: persistimos en lo que nos gusta y huimos de lo que nos desagrada) podrá generar en nosotros una cierta adicción. Las personas normalmente tenemos múltiples formas de satisfacción (la familia, los amigos, los libros, el trabajo que realiza) de manera que la posible adicción a los videojuegos será coyuntural, por ejemplo cuando sucumbimos ante el atractivo de un nuevo videojuego".

Lo anterior obliga a preguntarnos ¿dónde está lo placentero en los videojuegos?. ¿por qué nos seducen? Marquès propone ciertos aspectos a consideración y explica: "Para los usuarios quedará claro que las acciones vistas en un videojuego suceden únicamente en los videojuegos y que por ser de ficción, se les permite experimentar la transgresión de las normas o pautas sociales mediante las acciones que simboliza y en las que él, como videojugador protagonista, toma las decisiones sobre lo que hace el personaje de ficción".

Otro factor que considera el investigador de la UAB (Universidad Autónoma de Barcelona) es que los videojuegos proponen un reto atractivo (que generalmente podemos superar, con más o menos ayuda), nos implicamos intensamente con la interactividad que proporcionan en un entorno audiovisual (realista o de ficción), nos absorben, nos distraen y disfrutamos de la experiencia y del éxito final.

En otras palabras, Pere Marquès infiere que los videojuegos nos atrapan —a niños, adolescentes y adultos— gracias a la interacción que se vive en ellos, gracias a la flexibilidad para torcer ciertas reglas —normas sociales de conducta, moralistas, éticas— que en la realidad no podríamos omitir. "Algunas personas creen que la interactividad destruye la suspensión de la incredulidad" e "idealmente, en un juego tienes aventuras realistas, pero al final vislumbras lo sobrenatural". como apunta, atinadamente, Douglas Coupland en su novela



Microsiervos.

" Los videojuegos nos cautivan por su interacción y facilidad para torcer reglas" Foto MANS

Pero hay gente, agrega Coupland, quien en medio de estas aventuras "sobrenaturales" pierde el concepto de la realidad y termina por "suspender la incredulidad", es decir, creen posible todo y posteriormente buscan la "reproductibilidad (fabricar un deseo de repetición.)". Cuando este autor nos habla de "reproductibilidad" se refiere a la cualidad que tienen los videojuegos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

de podernos ubicar una y otra vez, infinitamente, en un contexto de situaciones, obviamente irreales por tratarse de videojuegos, que nos resultan placenteras y que deseamos con ahínco poderlas volver a “vivir” (repetir).

El potencial “hipotéticamente adictivo” de los videojuegos no es cosa de broma. Por ejemplo, una nota recopilada del periódico *Reforma* del 21 de abril del 2002 está encabezada como “Videojuegos, adicción a morir” y en donde se expone que Elizabeth Woolley, de Wisconsin, Estados Unidos, culpa al juego en red *EverQuest* como responsable indirecto de la muerte de su hijo de 21 años. Elizabeth asegura que su hijo “disputó una partida minutos antes de morir de un ataque epiléptico y lo sacrificó todo, incluido el trabajo y la familia, por un mundo cibernético”.

El hijo de Woolley padecía epilepsia y “las doce horas diarias que pasaba frente al ordenador enfrentándose a enemigos imaginarios no le hacía bien alguno a su condición”, según su madre.

Algunos usuarios de *EverQuest* le llaman al juego “*EverCrack*”, en referencia a uno de los derivados más adictivos de la cocaína. Este juego en red (o en línea) cuenta con más de 400 mil personas suscritas y una partida puede llegar a durar meses. En este juego en línea, el usuario debe crear a su propio personaje para poder interactuar con los demás usuarios en un mundo fantástico y en donde el ganador será el competidor más poderoso y habilidoso.

En la misma nota se menciona que para la doctora Maressa Hecht Orzack, de los Servicios de Adicción a los Ordenadores del hospital McLean en Massachusetts, Estados Unidos (un centro afiliado a la Escuela de Medicina de la Universidad de Harvard), los aspectos característicos de la adicción a las computadoras son: la persona afectada practica esta actividad durante mucho más tiempo de lo que en principio planeaba y, además, continúa haciéndolo sin importarle las consecuencias.

En otra nota del *Reforma* con fecha del cinco 5 enero del 2002 y titulada “Los videojuegos no son como los pintan”, se le hizo una entrevista a la investigadora y doctora en comunicación audiovisual Laura Regil, de la Universidad Pedagógica Nacional en la ciudad de México, donde comenta que “el tiempo recomendado para permanecer frente a una consola es aquel que no aleje al niño de la vida cotidiana normal, del equilibrio de la convivencia familiar y social, de la responsabilidad, la diversión y el descanso”.

“Los adultos son los responsables de establecer límites claros para evitar que el niño se aisle, obsesione o caiga en la ludopatía, que es cuando el infante da mayor importancia al videojuego que a cualquier otra cosa, tanto que se irrita cuando lo alejan de él y no dispone de tiempo para otro tipo de diversión”, aseveró Regil.

A todo esto, el investigador Geoffrey Loftus, en su libro *Minds at play*, expone: “la razón de que los jóvenes —la principal audiencia de los videojuegos— salgan a divertirse a las arcadas, no dista mucho de la razón por la cual gente adulta sale a divertirse a bares o cafeterías. Simplemente buscan entretenimiento, un lugar de esparcimiento que puede resultar, al final de cuentas, no muy sano”.

La marihuana produce adicción, la cocaína produce adicción, también el alcohol y el tabaco, inclusive practicar un deporte constantemente o hacer ejercicio desmesuradamente se pueden convertir en adicciones, pero “solamente personas que tengan un problema psicológico previo pueden llegar a encerrarse enfermizamente en las ficciones del mundo de los videojuegos, desconectándose gradualmente de las demás realidades de su entorno (compañeros, obligaciones sociales, cuidado personal, etc.) y sufrir otros trastornos graves de personalidad y conducta”, afirma tajantemente Pere Marquès.

Por su parte, el destacado investigador Raúl Trejo Delarbre, en su artículo *Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan*, publicado en la revista *Etcéter@*, asevera que “los establecimientos de videojuegos son reductos de una generación que, en el embeleso tecnológico, encuentra nuevas formas de ejercicio de sus capacidades lúdicas y, si quiere, también de enajenación y retraimiento. Quien desde otra perspectiva generacional, haya visto a un adolescente entregado con inimitable vehemencia a una partida de videojuego, habrá entendido que la cibernética tiene distintas formas de apropiación según la edad de quien la aprovecha. Envolverse en la atmósfera y dejarse llevar por la cadencia urgente del videojuego es una forma de fuga”.

Un día como cualquier otro, en una ciudad cuya capital es el mundo y sus habitantes son la humanidad, se suscitó un caso, cada vez menos extraño, en esta sociedad global y de realidades virtuales: un niño videoadicto.

La madre, desde la cocina, llama a su hijo Panchito desgañitando su garganta a gritos:

—¡Hijo, ya bájate a cenar, la comida se está enfriando!

—¡Ay mamá, qué bien mueles! ¿Qué no ves que estoy en medio de algo sumamente importante?— respondió de manera grosera el niño, encerrado en su cuarto, quien dejó sin aliento a su madre.

—¿Qué no tienes hambre mi rey?— insistió doña Angustias, preocupada.

—¡No jefa, ya te dije que no me distraigas, estoy muy ocupado!

Doña Angustias, alarmada le comenta a su marido, Tranquilino, la extraña actitud de Panchito:

—Viejo, estoy preocupado por Panchito, últimamente no ha querido bajar a cenar, se la pasa encerrado en su cuarto, no hace nada de lo que le pido, me contesta bastante grosero, todo le molesta, ¿no tendrá algún problema?

—Mujer, no te preocupes. Todos los niños a su edad son así— confortó Tranquilino con tono desenfadado a su inquieta esposa.

—Cómo no me voy a preocupar si se trata de mi hijo, qué tal si se está drogando o algo por el estilo— replicó Angustias con lágrimas en sus ojos.

—¿Tú crees vieja que nuestro Panchito le haga a éso?

—Pos' no sé, pero habrá que averiguarlo.

Al siguiente día, a la hora de la cena, Pancho, como de costumbre, no bajó a cenar. Angustias y Tranquilino se acercaron a la puerta de la habitación de su hijo, con la firme convicción de escuchar algo que evidenciara la adicción de Panchito:

—¡lzzzhhhh, esto sí está bueno!, ¡de pelos ca'on!, ¡'nche viajezote!, un poco más de aguante y casi llego con el jefezote.

—Ya ves viejo, te dije que nuestro pequeño se drogaba. Alucina con llegar a los brazos del Señor— tristemente susurró Angustias.

—¡Ahorita va ver el escuincle éste, voy a suspenderle su viajecito con unos chingadazos!— azotó colérico la puerta Tranquilino.

—¡Orale, qué se traen!, ¿por qué entran a mi cuarto sin avisar, qué no ven que estoy a punto de llegar al final de este juego?— preguntó Panchito sin soltar el control de su *Play Station 2*.

—¡Te lo dije viejo, nuestro hijo es un videoadicto!— dijo afligida Angustias.

Panchito puede ser cualquiera de nosotros, nuestro vecino, nuestro amigo, nuestro hijo. El uso y abuso de los videojuegos es un tema muy delicado que conforme pasa el tiempo acapara más la atención, justificadamente de investigadores en todo el mundo. Al igual que todo: *El abuso en el consumo de este producto puede ser nocivo para su salud.*



Juego de simulación, equipado con asiento vibrador y lentes de realidad virtual, exhibido en el EG2002. Foto: MASS

TIENE UN
FALLA DE ORIGEN

Entre golpes virtuales y viejas: los temas de una realidad ficticia

“Yo juego videojuegos porque me entretienen. Cuando estoy aburrido me distraigo un rato con ellos; hay juegos en los que tienes que derribar aviones y me gusta derribar aviones, o hay juegos en los que tienes que matar —al oponente— y me gusta matar. Pero es el hecho de pasar las misiones lo que me gusta”. Así comentó Edgar, un muchacho de 16 años y estudiante de bachillerato su afición por los videojuegos.

Agrega Edgar:

“Me encanta un juego de peleas llamado *School Rivals*. Los movimientos que puedes hacer con los muñecos —jugadores— son muy variados y las escenas muy llamativas. En el juego tienes que pelear contra compañeros de escuela y contra maestros para vengarte.

“Acostumbro jugar solo en la casa con la computadora; a la calle casi no voy. He ido con amigos y sí es divertido, incluso jugamos juntos. Cuando juego solo, no me puedo reír de nada, no hay alguien quien me aplauda y me diga: ¡bien hecho! Si juego con un amigo, me puedo divertir burlándome de él.

“A veces me desespero, cuando no puedo ganarle a alguien o cuando no puedo pasar una misión. Cuando paso la misión me siento bien, pues sé que fue difícil”, concluyó Edgar.

Ana, de 13 años, y Gabriela, su amiga, de 17, se juntan a diario para ir una hora a los videojuegos. Como aseguran ellas, “no sólo son para hombres”.

Ana:

“Me gusta venir con mis amigas porque es atractivo pasar el tiempo con ellas aquí. Sólo me gasto 20 pesos en mi juego favorito *Metal Slug* que se trata de un soldado que va cumpliendo misiones; es divertido porque vas matando enemigos. Es más o menos emocionante.

“Los videojuegos no son exclusivos para hombres, son para todos. Son una atracción que debemos tomar tal como es: para la diversión. Es mentira que los videojuegos sean para hombres, los podemos utilizar todos. Todas mis amigas juegan videojuegos”.

La colegiala de 13 años asevera que “los juegos de baile, por ejemplo, son de los que más juego con mis amigas porque son divertidos. Sudas mucho y

haces ejercicio. Los juegos de peleas no son mis preferidos, pero si los llevo a jugar escojo personajes que sean mujeres para ganarle a los hombres”.

Gabriela:

“Yo no vengo, me traen, que es diferente”, señala risueña la amiga de Ana.

“La verdad, no me gustan mucho los videojuegos, porque no me atraen, pero con tal de convivir con mis amigas vengo y juego un rato con ellas, me distraigo y me la paso bien.

“Los videojuegos pueden usarlos tanto hombres como mujeres, no hay diferencia, son simplemente diversión. Claro que siempre hay más hombres en las maquinitas, a ellos les gustan más.

“Están muy padres (los videojuegos) y ya”, concluye Gaby, como pidió que le llamara.

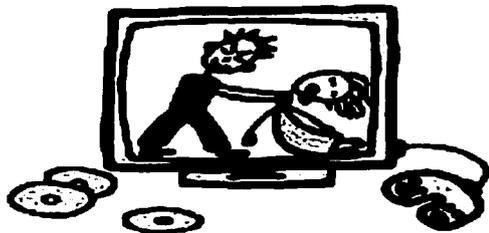


Los videojuegos ya no son exclusivos para el género masculino. Foto: MANS.

TRIS GLOW
FALLA DE ORIGEN

READY? FIGHT!*

Se dice que los videojuegos, al igual que la televisión, el cine y la prensa amarillista, se encargan de diseminar la violencia entre los beneficiados que placen de entretenerse con ellos. Se dice que el alto contenido violento predominante en sus tramas e imágenes de guerra y peleas sanguinarias conducen a los usuarios —principalmente niños y adolescentes— a adoptar una conducta un tanto violenta con la sociedad en general.



La violencia es un atractivo indiscutible en los videojuegos. Imagen de archivo

Para ampliar la información en este sentido acudimos al psicólogo Rubén Barajas Palomino, investigador y docente de la ENP, plantel No. 3. Justo Sierra, de la UNAM.

“Los medios (de comunicación) a través de la televisión con programas como caricaturas y series diversas, casi siempre están ligados a cuestiones de violencia y la violencia ya forma parte de nuestro ser, de nuestra manera de convivir. Parece que aquello que no tiene violencia, agresividad o sarcasmo resulta poco interesante y atractivo. Y esta es la idea que se ha venido presentando actualmente a las generaciones de jóvenes. Sinónimo de diversión es agresión, es insulto y tenemos programas tan famosos como el de Adal Ramones, el de *Big Brother*, el de *No te equivoques* y otros, que demuestran precisamente eso, lo que puede generar diversión”.

Para Barajas, sí es necesario un poco de acción —en los videojuegos— para no volverlos aburridos, ya que de prescindir de estas situaciones de acción, tarde o temprano el niño(a) desearía el juego. Además, el psicólogo agregó que en algunas ocasiones se podría sacar algún beneficio de ellos (de los videojuegos).

“Lo mejor de todo es hacerles saber (a los niños) cómo ordenar los elementos con una situación de forma específica para conseguir el triunfo. Cuando el

* Palabras en idioma inglés (¿Listo? ¡Pelea!). Son las advertencias más comunes en los videojuegos antes de iniciar una misión o un combate.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

chico triunfe, se dará cuenta que no fue por la violencia sino por la estrategia, por el conocimiento”: de esta forma, recomendó el psicólogo, el empleo del videojuego de estrategia *Age of Empires*, en el cual distintas culturas, del mundo y de diferentes épocas históricas, intentan predominar sobre las demás.

No obstante, el investigador aseveró que dicho juego “tiene inserta una situación de guerra, tal vez una pequeña dosis de violencia, pero en sí los personajes no son violentos y se puede aprender historia por medio de este juego para computadora”.

A criterio de Rubén Barajas, “los juegos electrónicos deben tener cierto contenido violento, de lo contrario los consumidores se aburrirán del juego y suspenderán su uso.

“Sabemos, en cuanto a los pequeñines, que la manera de aprendizaje más intensa durante los primeros tres o cuatro años de vida es la imitación, pero parece que no, se proyecta mucho más allá y muchos siguen como modelos de comportamiento las actitudes de los personajes de los videojuegos, sus frases, sus palabras. Esto es más evidente cuando se trata de niños de seis a 12 años. Ahora yo creo que si el niño genera violencia a través de jugar videojuegos va a depender de la manera en que ha sido educado por los padres o los familiares”.

El psicólogo mencionó que “hay padres que al ver en los videojuegos la causa de la violencia en el niño, la van moldeando y la dirigen a otro tipo de actividades más constructivas, es decir, hacen una labor de sublimación, como se le denomina tradicionalmente”.

Concluye el psicólogo Barajas:

“Muchas veces los medios, como la televisión y los videojuegos, sustituyen a los padres como educadores. No hay tiempo por el trabajo, entonces los padres compran películas o videojuegos a sus hijos en el mejor de los casos, de lo contrario les dan dinero para que se vayan a divertir y en este caso el padre no se da cuenta que el niño asume modelos de los personajes de los videojuegos y al corto plazo sí generan violencia”.

Edgar Goeyen, autor del libro *Entretenimiento electrónico: historia de la industria de los videojuegos*, comentó en conferencia dentro del marco del

*Electronic Game Show 2002**: “En lo personal pienso que como toda industria, siempre las empresas están motivadas por el bien financiero. Creo que si el público demanda juegos violentos, si el público demanda sangre, siempre la habrá. No creo que sea ético que este tipo de videojuegos llegue a niños. Es buena la clasificación, pero sería mejor si se aplicara realmente.

“Me ha tocado ver a niños jugando maquinitas muy violentas y tratando de imitar a los personajes. Pero no depende del consumidor, depende más de las empresas que tienen el control sobre la industria”, indicó Edgar Goeyen.

Pere Marquès piensa que la violencia es inherente al ser humano “porque antaño era imprescindible para sobrevivir (prehistoria)”. Acusan a los videojuegos de ser violentos, “muchos de ellos son violentos y presentan una visión estereotipada y deshumanizada del mundo que se muestra con contravalores sociales tan poco recomendables como: sexismo, racismo, maniqueísmo, militarismo, egoísmo... No obstante, para sus usuarios queda bastante claro que se trata de un juego, un juego que precisamente les permite experimentar la transgresión de las normas.” Y añade que “la contemplación de los telediarios y la lectura de las noticias de los periódicos proporcionan muchos más ejemplos de violencia y de comportamientos indeseables que los videojuegos”.

Entonces Marquès quiere evidenciar que en ocasiones, si no es siempre, la crudeza de la realidad en los medios de comunicación supera por mucho a la violencia de la tecnología de los videojuegos.

Según la investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional, Laura Regil, en entrevista para el diario *Reforma*, “hay quienes piensan que en vez de fomentar la violencia, lo que hacen los videojuegos es encauzarla y darle salida. Se dice también que la agresividad de los nuevos juegos no es superior a la que contienen la literatura infantil universal, el cine o los cómics”.

“Sí hay una relación causa-efecto que no siempre es evidente. Hay videojuegos que en apariencia son deportivos, en los que, por supuesto, el niño no realiza ningún deporte, ni ejercita su cuerpo más allá del estímulo mirada-respuesta manual. Éstos pueden ser tan violentos dentro de su contexto deportivo, como los de violencia evidente, donde matar y destruir es la meta.

* Evento realizado del 26 al 28 de abril del 2002 en el *World Trade Center* de la Ciudad de México, en el cual se reunieron por primera vez las compañías productoras y distribuidoras de videojuegos y multimedia más importantes de México.

Por supuesto, ambos fomentan una actitud agresiva en los usuarios”, precisa Regil.

Dentro de las investigaciones de la violencia en los videojuegos, predominan la **teorías de la estimulación y la catarsis** y para ahondar en ello nos remitimos al artículo *Sicopatología y Videojuegos*, de Juan Alberto Estallo Martí, publicado por el Departamento de Psicología del *Institut Psiquiàtric* en Barcelona, España en 1997:

“En términos generales la teoría de la estimulación sugiere que aquellos que ven escenas de violencia, presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Desde la teoría de la catarsis, el punto de vista contrapuesto, argumenta que la contemplación de violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión, de este modo la posibilidad en la vida real disminuirá”.

Luz María Flores, pediatra, investigadora y catedrática de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), campus Xochimilco, afirma que “los videojuegos son catárticos para los adolescentes porque saben lo que está pasando. Llegan a un clímax y después se relajan. Tienen conciencia de la realidad; en cambio, un niño se está acostumbrando a responder de una manera agresiva gracias al videojuego porque lo condicionan a adoptar una conducta violenta para ganar”.

En opinión de Laura Regil, “los videojuegos no son terapéuticos en el sentido de que no alivian el potencial violento de los humanos, no creo que estén diseñados para ello”.

Un tema que sigue muy presente, para muchos padres de familia y para muchos de nosotros, es la masacre que se vivió en Estados Unidos en la preparatoria de *Columbine*, Carolina del Sur, en abril de 1999. Mucha gente culpa a los videojuegos como uno de los principales detonadores de violencia en la sociedad y lo que pasó en la *Columbine High School*, dicen, fue ejemplo claro de los efectos nocivos que filtran los videojuegos en las mentes de los usuarios.

A esto la pediatra Luz María Flores comenta: “la mayoría de los videojuegos es de gente que se está matando o gente a la que se le dispara y los niños están perdiendo la connotación de lo correcto e incorrecto y acorde con los videojuegos, lo correcto es matar. Desgraciadamente estamos observando la

reproducción de eso en la sociedad de Estados Unidos y en otros países donde los adolescentes matan a sus compañeros de escuela por cosas mínimas. Matan porque están acostumbrados a ello y además pierden la sensibilidad — no la sensibilidad física, sino la sensibilidad psicológica— al dolor de lo que significa la muerte”.

Añade la investigadora de la UAM que “es una realidad deshumanizada. A los niños los estamos enseñando a ser asentimentales. ¿Por qué la gente quiere matar a la gente?”. Finalmente recomienda: “la población que se dedica a los niños debería hablar con los productores de videojuegos porque pueden hacer otro tipo de programas y no nada más de violencia”.

En un artículo de la revista *Interview* de julio de 1999 y tomado por la revista *Écarter@*, la profesora neoyorquina Camille Paglia asiente que “parte de la atracción que la gente joven siente hacia los juegos violentos es simplemente una reacción a su sistema de aprisionamiento escolar y a sus ambientes suburbanos ñoños, los cuales son completamente homogeneizados de costa a costa. Los videojuegos son la única cosa que proporciona a la gente joven una experiencia sensorial”. La profesora concluye: “culpar a la tecnología no es correcto”.

En la revista médica *Pediatrics*, de la *American Academy of Pediatrics* (Academia Americana de Pediatría) se publicó un artículo en noviembre de 2001, llamado *Media violence* (Violencia mediática) en donde se expone cómo reaccionó el gobierno de Estados Unidos después del tiroteo de *Columbine*:

“El presidente Clinton le pidió a la Comisión Federal de Acuerdos (FTC, por sus iniciales en inglés, *Federal Trade Commission*) que investigara a las industrias que anunciaban y comercializaban películas, música y videojuegos para niños y adolescentes. Trabajando con información provista por las industrias, la FTC determinó que, a pesar de que sus propios sistemas de medición estimaron su material apropiado para adultos, estas industrias practicaron una agresiva campaña de mercado promocionando sus productos para los niños”.*

También, en el mismo artículo se menciona que “los medios interactivos, como los videojuegos e Internet, son tan recientes que sólo se ha ocupado un

* Traducción de Marco Sotelo.

tiempo muy pequeño para investigar sus influencias en la salud mental y física de los niños”.*

Los estudios clínicos en los Estados Unidos de América del Norte resultan estar bien documentados y coinciden, la mayoría, en que una menor exposición a los medios de comunicación (en especial televisión y videojuegos) reducen de igual manera la conducta agresiva. Es decir, la exposición a los medios de comunicación actúa de manera directamente proporcional a la conducta agresiva del individuo.

La noticia de la preparatoria *Columbine* le dio la vuelta al mundo y para sorpresa de todos, tres años después se repitió la misma historia en un país muy diferente, con una cultura diferente.

En abril de 2002, en la ciudad de Erfurt, Turingia, Alemania, Robert Steinhäuser de 19 años entró con una escopeta a la secundaria Gutenberg — su antiguo colegio— y mató a 16 personas (la mayoría profesores) y después se suicidó.

Después de perpetrado el crimen se trató de investigar el móvil de tal fechoría y se hallaron pistas de que Robert llevaba meses planeando su trastada como venganza por haber sido expulsado de la escuela tras haber falsificado partes médicos para no asistir a clase. Para ello, realizó prácticas de tiro a corta distancia. Además, era un aficionado a las películas y videojuegos con contenidos violentos en los que se hería, golpeaba y mataba a personas.

Tenemos que reconsiderar la naturaleza del ser humano, tenemos que aceptar la violencia, de manera mesurada, como parte de nuestro comportamiento cotidiano porque ¿quién no ha lidiado para conseguir abordar un vagón del *metro* completamente repleto de gente? Es normal que se susciten empujones y de vez en cuando se intercambian insultos sin consecuencia alguna.

Recuerdo una ocasión, en el *metro*, en la estación de San Lázaro que une a la línea uno (Observatorio-Pantitlán) y la línea B (Ciudad Azteca-Buenavista) dos tipos se encontraron en medio de una escaramuza verbal. Se molestaron debido a los empujones y recargones que, de manera salvaje y bestial, se propinaban uno al otro. Primero fueron vituperios, prosiguieron con un duelo

* Traducción de Marco Sotelo.

de miradas y finalmente, con un increíble tope cabeza a cabeza que envidiaría cualquier carnero, se batieron a golpes hasta el cansancio y sin tregua.

Nadie se metió a separarlos, porque de inicio no había suficiente espacio para desplazarse, amontonados como sardinas enlatadas nadie hizo nada. Los dos tipos terminaron exhaustos, con sus ropas manchadas de sangre, con sus rostros hinchados y amoratados por las múltiples contusiones propinadas. La gente que los rodeaba, lejos de asumir un papel conciliador, mostraba cara no de compasión sino de enfado ya que los empujones y uno que otro puñetazo perdido fueron a impactar sobre ellos.

Al cabo de un rato, uno de los protagonistas del espectáculo “boxístico” descendió del *metro*, el otro se quedó un par de estaciones más y la gente, hasta entonces, pudo viajar tranquila con su siempre eterna y desenfadada apatía.

¿Saben qué fue lo más gracioso? Que no tuve que prender ninguna televisión, no tuve que rentar película alguna, no tuve que encender ninguna computadora ni juego de video para contemplar tanta violencia en un solo lugar, y de manera real no virtual.

Videosexismo

“**C**hispas” es un lugar, de aquí o de allá, que está repleto de videojuegos y donde abundan los niños, los jóvenes y los no tan jóvenes, que se citan en sus ratos de ocio con el afán de divertirse un poco. Llevamos un rato observando todo a nuestro alrededor. El panorama no varía del cotidiano muchacho adherido a la palanca y presionando constantemente los botones frente a un monitor; la bolita de cuates con su escándalo particular; los clásicos turistas (no juegan, se la pasan mirando hasta el cansancio) paseando de una pantalla a otra; las chavas —escasas por cierto— se limitan a dar un rondín por el lugar, risueñas en todo momento, tratan de llamar la atención de los muchachos con sus anchas carcajadas, intentan no pasar desapercibidas.

Resulta interesante conocer cuál es el papel que asume la mujer en el mundo de los videojuegos, no como investigadora, sino como usuaria de ellos. Porque en opinión de Loftus, “las arcadias son atractivas para una gran variedad de gente, compuesta en su mayoría por varones”. Geoffry Loftus, en 1981, apuntó que un colega suyo, de apellido Surrey, se percató de que las pocas

mujeres que acudían a los centros de videojuegos eran relegadas a caracterizar papeles de porristas y casi nunca protagonizaban como las controladoras de los juegos de video. Inclusive señala que “había grupos de mujeres, la mayoría de ellas con sus novios, cuya función principal era la de admirar el desempeño de sus enamorados”.

En la actualidad, las mujeres adolescentes en las arcadías siguen siendo, principalmente, las porristas y acompañantes de sus amigos o de sus novios, casi no les llama la atención este tipo de esparcimiento. Sin embargo, ahora es más común observar a mujeres en las arcadías que se dispongan a gastar una moneda para retar a un muchacho dentro del marco del videojuego e inclusive a derrotarlo. Si bien este tipo de videojuegos —los de puños, patadas y golpes— no es el favorito de las chavas, tal vez lo sean los nuevos *Pump it up* o máquinas de baile. Con mayor frecuencia podremos observar mujeres siguiendo las notas musicales con el presto movimiento de sus pies.



Una joven observa a su novio animándolo para que derrote a su oponente en el videojuego. Foto: MASS.

Se ha tratado de averiguar a qué se debe el apego de los varones por los videojuegos y la indiferencia de las mujeres por este tipo de entretenimiento. Hasta ahora existen muchas explicaciones, en apariencia contundentes, mas no

TEMA CON
FALLA DE ORIGEN

se puede garantizar que una sola sea la más apropiada para argumentar este fenómeno. A continuación se presentan algunas notas de investigaciones o de estudios referentes al uso de videojuegos por mujeres:

En la revista electrónica *PIXEL-BIT* No.17 aparece un estudio que realizaron Wilder Mackie y Cooper en 1986. Dichos investigadores constataron que tanto chicos como chicas percibieron el ordenador —o computadora— como más apropiado para los chicos. Otro resultado del estudio de Mackie y Cooper fue que “cuando las niñas manipulan u observan videojuegos agresivos, se incrementa la actividad posterior al juego y por lo tanto la conducta agresiva. Contrario a ellas, los niños no se vieron afectados por el uso ni la exposición a dicho tipo de videojuegos”.

Estos autores explican que el resultado se debe a que “las niñas se encuentran menos expuestas a la violencia en general, por lo que tienen menos experiencia con este tipo de videojuegos, razón por la que reaccionan con mayor excitación que los niños ante los juegos violentos”.

El investigador Juan Alberto Estallo Martí, del *Institut Psiquiàtric* de Barcelona, España, asegura que “el juego femenino tiene unas características eminentemente sociales y el masculino se inclina más hacia el logro personal y la superación”. Y también comenta que es posible establecer una progresiva y clara tendencia a eliminar cualquier connotación sexista en el diseño de los nuevos videojuegos.

Estallo afirma que una de las críticas que se efectúa tradicionalmente a los videojuegos es la de “fomentar los estereotipos sociales basados en el papel preponderante del varón, situando a la mujer en un plano secundario y pasivo. Una y otra vez se afirma que la figura de la mujer es presentada como alguien débil, constantemente necesitando de ayuda y socorro. Esto no sólo daría a la mujer un papel dependiente, sino que reforzaría actitudes dominantes en los varones”. Hay que recordar juegos como el popular *Super Mario Bros* en el que la finalidad es rescatar a una princesa, o el de *Double Dragon* en donde se tiene que liberar a una dama de sus secuestradores, entre otras cosas.

El autor asegura que en materia de videojuegos “esta crítica resulta acertada respecto a los videojuegos basados en un esquema tradicional, en los que partimos de un protagonista, generalmente de sexo masculino, que tras superar múltiples obstáculos logra rescatar a una mujer que lo premia con un beso. Pese a ello observamos que existe una notable tendencia a romper este

estereotipo en el diseño de juegos recientes, ofreciendo temáticas o personajes asexuados, intentando el ofrecer la posibilidad de variar las características del personaje con el que se identifica el jugador”.

Este apunte de Estallo es bastante acertado, en el mercado de videojuegos podemos citar algunos títulos protagonizados por mujeres, es decir, que los héroes descansan y ahora son heroínas las que toman su lugar en la trama del juego de video. Además, estas mujeres fantásticas y atrevidas se distinguen por ostentar una gran feminidad, sensualidad y belleza inigualables.

Sólo por citar algunas cyber-divas tenemos a Lara Croft de la saga de *Tomb Raider*, quien fue engendrada al más puro estilo “frankensteiniiano”, sólo que en lugar de utilizar fragmentos de cadáveres extraídos de un cementerio se emplearon fotos digitalizadas de las partes más bellas y mejor delineadas de hermosas modelos. Asimismo se encuentra Alice, del juego que lleva su nombre y que surgió gracias a la inspiración del cuento de *Alice in wonderland*, obra de Charles Lutwidge Dodgson (mejor conocido como Lewis Carroll); Chung-Lee y Camy, de la saga del conocidísimo *Street Fighter*; Vice, Leona, Mai y Whip, de la historia de *King of Fighters*; Claire, de la sanguinaria y terrorífica serie *Resident Evil*; Rouge y Storm de los *X-men* (aunque el título del juego sólo haga referencia a los del género masculino); inclusive la muñeca rubia más famosa de todos los tiempos ha incursionado en el mundo de los videojuegos, nos referimos a Barbie con su juego llamado *Barbie Explorer*.



Lara Croft de *Tomb Raider*. Imagen de archivo.



Cammy. Imagen de archivo.



Mai. Imagen de archivo.



Chung-Lee. Imagen de archivo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

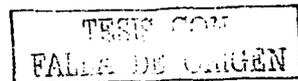
Algunos de estos videojuegos han sido tan famosos que alcanzaron la inmortalidad en la pantalla grande y fueron exhibidos en formato de película en salas de cine de todo el mundo. Por ejemplo, *Street Fighter*, con la actuación de Jean Claude Vandame; *Mortal Kombat*, dirigida por Paul Anderson; *Final Fantasy*, inspiración del videojuego con el mismo nombre, y los dos casos más recientes de *Tomb Raider* en donde Angeline Joline, actriz hollywoodense, en el papel estelar, dio vida a la heroína Lara Croft. La otra cinta es *Resident Evil* con la actriz ucraniana Milla Jovovich como protagonista y producida por el alemán Bernd Eschinger. Esta última película recabó 18.2 millones de dólares en sus tres primeros días de exhibición en Estados Unidos.

Coincidentemente las protagonistas de las últimas dos películas taquilleras con guiones basados en videojuegos, son mujeres y muy bellas, lo que lleva a la pregunta ¿fueron un producto dirigido exclusivamente a jóvenes y adolescentes (de género masculino) adoradores de videojuegos que sueñan con sus cyber-divas materializadas o fueron producciones que sirvieron para reafirmar la nueva postura femenina ante los juegos de video?

En países como Japón los videojuegos con personajes femeninos en primer plano ocupan los primeros lugares de popularidad y de éxito comercial, éstos son llamados juegos de simulación amorosa y normalmente son vendidos en formato de CD. Shirley Biagi, en el libro *Impacto de los medios*, cita:

“Los estadounidenses generalmente se enamoran de las estrellas de cine, pero en Japón, las últimas heroínas de los medios son creaciones virtuales. Los personajes de juego de video se están convirtiendo en celebridades, lo que incrementa el atractivo de los personajes japoneses en su capacidad de interactuar”, explica Andrew Pollack en *The New York Times*, y el objetivo de estos videojuegos es capturar el afecto del personaje.

“En tales juegos, las chicas son personajes animados que tienen una capacidad limitada para establecer una conversación. Los jugadores no pueden escribir cualquier cosa; en su lugar, utilizan el control del videojuego para elegir un tema de conversación o una respuesta de opción múltiple. En la mayoría de los juegos, el texto de la conversación también aparece impreso en la parte inferior de la pantalla... Y algunos jugadores se enajenan de tal manera en la persecución, que las chicas se hacen realidad para ellos”.



Laura Regil, investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional, en materia de la mujer y los videojuegos opinó: "los juegos de mayor demanda son violentos y gracias a ello hay mayor interés por parte de niños y no de niñas porque, según los estudios, los varones tienen mayor fuerza violenta que las niñas".

Para Regil se trata de la cultura tradicionalista, "muchas cosas, aparentemente, son más atractivas para los hombres. Pueden ser las computadoras, los automóviles, objetos que culturalmente teníamos clasificados, como por un consenso, de que eso es de hombres y esto de mujeres".

Y concluye: "Algunos diseñadores y productores de videojuegos han intentado hacer la versión femenina de los juegos sin mucho éxito". Asegura Regil que "el nivel de competencia entre los hombres es más fuerte; la niña sólo participa por el hecho de participar no por el hecho de ganar".

En esta guerra de sexos inmersa en los juegos de video no sólo se trata de masculino y femenino, sino de la sexualidad como tema tabú, a lo que Pere Marquès nos expresó en entrevista: "Los empresarios llevan el negocio al límite de lo que será aceptado por la justicia y los 'poderes fácticos' de cada país. Por ello tampoco ha salido aún un juego para 'maltratar mujeres'. Los buenos padres de familia (que en definitiva son los que pagan la mayoría de los videojuegos que se venden) no lo aceptarían.

"El sexo no está muy presente en las videoconsolas por motivos comerciales, para que las familias sin distinción acepten la entrada de estas máquinas en sus casas y las compren para sus hijos. Las principales empresas de videojuegos (Sega, Nintendo y Sony) se comprometieron a evitar la pornografía en estos formatos. La situación cambia en el caso de los juegos para ordenador, video interactivo o Internet, considerados soportes más controlados y utilizados por adultos.

"Al respecto creo que no deberían comercializarse videojuegos que exijan al jugador realizar actos punibles en nuestra legislación o que atenten contra la Declaración de los Derechos Humanos", asintió el entrevistado de manera enfática.

El grupo de amigas fue casi imperceptible para aquellos que estaban concentrados frente a las maquinitas, hasta que una de ellas decidió jugar con la máquina de baile. De inmediato todos los turistas comenzaron a rodear la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

con mi *Nintendo* que con mis amigos”, confesó su antigua afición por los juegos de video Daniel Gamboa, de 25 años, quien se desempeña como profesor de inglés en una escuela particular.

Para profundizar en ello conozcamos la opinión de los expertos:

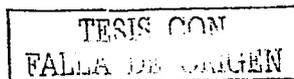
Para la doctora Guillermina Baena Paz, profesora e investigadora de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, “hay que tomar en cuenta que la relación que se establece entre los niños y la maquinita es meramente individual: no hay un proceso comunicativo. Tal relación desplaza muchas veces el vínculo social. Los niños inhibidos encuentran en el videojuego una forma más de evadir la interacción social y pierden la oportunidad de desarrollarse entre los demás”.

Por su parte, la pediatra e investigadora de la UAM, Luz María Flores, dice: “Yo pienso que los videojuegos nos aíslan porque si observamos a los que juegan maquinitas, están enajenados con su máquina. Los niños están ensimismados en el juego, no se comunican. El niño no socializa y es un buen lugar para introducir drogas porque el niño acostumbra a estar allí. Y quien tiene el videojuego en su casa se la pasa encerrado en su habitación y se aísla en lugar de convivir”.

La pedagoga Laura Regil asevera que “cuando la personalidad del usuario es altamente competitiva, puede llevarle a actitudes extremas, como el aislamiento y el individualismo.

“A mí me parece que reunirse y no hablar con la gente, no mirarla, no es un proceso de socialización. Me parece que es un interés por estar jugando y que, ni modo, tiene que ser ahí —en las arcadias— porque la persona no tiene una computadora o consola en casa y va y paga las maquinitas.

“Como una observación primaria, parece que los niños se aíslan muchísimo, se pasan dos o tres horas en la máquina distorsionando su cuerpo al adquirir una mala postura, además descuidan otros aspectos de la vida personal, familiar y social, por supuesto que deterioran su salud. No es descabellado pensar que pueden llegar a presentarse casos de obesidad o hipertensión como consecuencia de la vida sedentaria en la que puede caer un niño si los padres no ponen límites precisos a sus horarios de juego”.



Marquès asegura:

“La clave radica en cómo se usan los videojuegos ya que depende de cómo se practiquen (en solitario o en grupo) y de lo sociable que sea cada sujeto. Una persona normal comparte sus experiencias con sus colegas, es un tema más de qué hablar con los demás, sobre el que se aprenden cosas y que da lugar a hablar sobre todo tipo de cuestiones. Generalmente es un medio socializador, no obstante, por supuesto que puede agravar la tendencia al aislamiento de ciertas personas con problemas de personalidad y relación social (como también ocurre con los libros o la televisión)”. De nuevo, el investigador español nos da a entender que el problema no radica en los juegos de video, sino en la problemática única y variada de cada usuario.

Marquès en su artículo *Los videojuegos y sus posibilidades educativas* apunta: “en general, los usuarios de videojuegos no tienden a aislarse de sus amigos; más bien al contrario buscan muchas veces compañía para jugar y colegas para intercambiar programas, revistas y trucos”.



Miles de niños y adolescentes se citaron, en la exposición EG2002, para compartir sus experiencias con videojuegos. Foto: MASS.

TESIS CON
VALIA DE SROHN

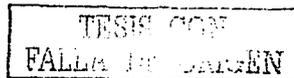
Geoffrey y Elizabeth Loftus, autores de *Mind at play*, comentan que en los años sesenta los auto-restaurantes o *drive-ins* (restaurantes en donde se daba el servicio en el auto del cliente) eran los centros de reunión predilectos de los jóvenes y a partir de los 80 las arcadías han remplazado a los *drive-ins*. "Son lugares donde el contacto social se lleva a efecto en una atmósfera amigable y en donde se pueden formar relaciones de amistad. Constituyen la fundación de una subcultura con sus propias normas, valores y patrones de comunicación".

De hecho, estos investigadores norteamericanos consideran que cuando la gente juega con videojuegos a menudo siente —o piensa— que están interactuando con otra persona, "si escuchan a la gente divirtiéndose con los videojuegos, ocasionalmente los escucharán hablando en voz alta. Las cosas que dicen nos hablan acerca de las remarcadas características humanas que le adscriben al juego".

Dos sicólogos, Karl Scheibe y Margaret Erwin, estudiaron en 1979 la conversación (monólogo) que la gente sostenía mientras jugaba videojuegos. Los resultados de dicho estudio se publicaron en el *Journal of Social Psychology* bajo el título de *The computer as Alter*. Erwin y Scheibe notaron que los usuarios de los videojuegos se referían hacia los juegos con los pronombres personales: él, tú, ellos, ustedes, etcétera. Casi nadie empleó el pronombre personal ella. Otra situación común entre todos los usuarios fue arrojar vituperios a diestra y siniestra para demostrar la displicencia con la máquina.

Los Loftus señalan que "los videojuegos poseen más poder que otros instrumentos socializadores (como la televisión) debido a su alta naturaleza interactiva. Las computadoras y los juegos para las computadoras pueden, literalmente, remplazar a la gente en muchos sentidos. Efectivamente encontramos diferencias contundentes entre socializar en las arcadías o en otro lugar de dominio común más tradicional. Por ejemplo, como el antropólogo David Surrey afirma en su artículo *It's like good training for life*, la comunicación en las arcadías —excepto con tus amigos cercanos o con las máquinas— es un tabú social". Surrey manifiesta, atinadamente, que no es normal, mientras jugamos en las arcadías, que un desconocido se nos acerque con la firme intención de iniciar una amistad.

Existen otras investigaciones, como las de Marsha Kinder en 1991, citada por Diego Levis, en donde se remarca que "en muchas ocasiones los niños juegan



juntos, en lugar de enfrentarse uno contra el otro, se ayudan entre ellos para intentar conseguir superar a la máquina”.

En opinión del psicólogo Rubén Barajas Palomino, catedrático de la Escuela Nacional Preparatoria plantel No. 3 de la UNAM, “el videojuego permite la socialización, pues pueden llegar a ser un tema de conversación cotidiano entre niños y adolescentes porque comparten un interés que llega a ser una cultura (programas de televisión, revistas, caricaturas) El videojuego te aísla o te aleja cuando estás tan abstraído que ya no te interesa nada más que el juego, pero son casos muy *sui generis*. Los videojuegos no están peleados con la socialización”.

Hay quienes afirman que los videojuegos en lugar de marginarnos ayudan a la extroversión del individuo. Juan Alberto Estallo, investigador del *Institut Psiquiàtric*, asegura que “el único rasgo de personalidad en el que los jugadores de videojuegos muestran diferencias es en el de la extroversión y lo hacen de tal manera que los jugadores presentan mayor nivel de extroversión que los no jugadores. Así, se rechaza la hipótesis que relacionaba el juego con la personalidad antisocial”. Conclusión similar a la que llegaron los investigadores Lind y Lepper que estudiaron este fenómeno en 1987, según Estallo cita en su artículo titulado *Videojuegos: efectos psicológicos*.

La revista digital *PÍXEL-BIT* en su ejemplar No. 17 publicó un recopilado de estudios en materia de videojuegos bajo el nombre de *Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje*. En esta publicación se menciona que en 1993 los investigadores Cumberbatch, Maguire y Woods explicaron que aunque la mayoría de los jugadores domésticos tenían sus consolas en la recámara, preferían jugar con otras personas. Este estudio señala que el mayor número de integrantes de la muestra jugaba con videojuegos diseñados para dos jugadores y que además muchos de ellos visitaban a sus amigos para videojugar, razón por la que estos autores consideraron a los videojuegos como una actividad que puede ser sociable.

Otro investigador español, Félix Etxebarria Sebastián, catedrático de la Universidad del País Vasco, en España, destacó durante su ponencia en el *VI Congreso Nacional de Ludotecas*, efectuado en febrero de 1999 en Valencia, España, que “lejos de suponer un obstáculo para la práctica de las relaciones sociales, parece que los videojuegos están relacionados con una mayor extroversión, una mayor frecuencia de trato con los amigos y una mayor

TESIS CON
FALDA DE ORIGEN

socialización. Aunque no se concluya como una casualidad el hecho de que los videojuegos fomentan la sociabilidad si se puede afirmar que hay una fuerte relación videojuego-socialización”.

José Antonio Carrillo, catedrático de la Universidad de Granada en España, cita a la investigadora argentina Roxana Cabello en este rubro quien afirma: “El videojugador practica cuando puede en su casa para poder luego mostrarse



El videojugador practica en su casa, después de dominar el juego acude a las arcadas. Foto: MASS

en público con mayor soltura y ofrecer a sus pares un espectáculo digno de reconocimiento. Cabello piensa que los jugadores han salido de su intimidad y han montado un espectáculo”.

Por lo tanto no se sorprenda si

en las máquinas de baile (*Pump it up*) los jóvenes demuestran una gran habilidad en el juego, a tal grado de no necesitar observar la pantalla para saber cuál es el siguiente paso, seguramente ya se saben la coreografía de memoria después de practicar innumerables veces en casa. Sin embargo, siempre es necesario el reconocimiento público de sus habilidades, de lo contrario no sería divertido.

Para Cabello, “los adolescentes pueden usar esos locales —de videojuegos— como punto de reunión con amigos. Pero el entretenimiento está vinculado aquí también con la posibilidad de ver gente, incluso conversar y establecer relaciones de carácter efímero.” A pesar de ello existe otro tipo de contacto: el de la rivalidad. “Cada otro es un rival en potencia, un contrincante, un retador y le cambia entonces el signo al intercambio que pasa de ser conversación *light* consensuada a convertirse en una confrontación en la cual se comprometen las destrezas de cada uno de los retadores y, en algunos casos, su pasión”.



Concluye Roxana Cabello de manera contundente: "La relación se establece exclusivamente entre un ser jugador y otro; entre una máscara y otra. Y los signos que entran en juego en el intercambio son aquellos que tanto la propia actividad lúdica como las máquinas proveen. Estar con el otro, sí. Pero jugador con jugador".

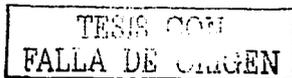
Otro fenómeno de socialización para los videojuegos se trata de los juegos en red o juegos *on line* que requieren como plataforma una computadora y conexión a Internet. Anteriormente definimos los juegos en red, pero ¿cómo se inmiscuyen en la mediática comunicación interpersonal o masiva?

En primer lugar es mediática porque se necesita de un canal masivo de comunicación como lo es Internet para su ejecución y es interpersonal o mediática porque se efectúa entre dos o miles, tal vez millones, de usuarios (emisores-receptores) de la red de redes.

La revista digital *Edutec* No. 12, del mes de junio de 2000, publicó el artículo de la investigadora española Begoña Gros Salvat que clarifica mejor el asunto de los juegos en red y expone: "Concretamente encontramos ya muchas páginas en Internet dedicadas al juego en red. Son programas que permiten la simultaneidad y que por tanto, es posible jugar en grupo con personas que están en lugares diversos al mismo tiempo".

Arturo Tapia, director de diseño de *Radical Studio* y uno de los creadores del proyecto *Eranor* (primer juego en red mexicano) comenta: "Con un juego en línea te ganas el reconocimiento de los demás jugadores. Con estos juegos convives con más gente en un mundo virtual que considero como otra dimensión porque estos mundos existen en realidad. La vida corre y tú participas de ella en algún momento, cuando te conectas a jugar. Estés o no estés las cosas ocurren".

En los juegos *on line* existe la posibilidad de comunicación entre los jugadores por medio del *chat* (que es intercambio de texto en tiempo real con otra persona conectada al juego en línea). Claro que este tipo de comunicación es muy informal y un tanto banal como se manifiesta en este pensamiento:



Let's ch@t

Enciendo el monitor, se (des)conecta el cerebro... I'm on line. Sinapsis infinita, ya no soy humano. No respiro, no como ni duermo. Automata de razo(fasci)namiento artificial. aut(nihil)ista social en el mundo cibernético, virtu(re)al espacio cautivo de universales me(e)ntes dispersas; anacrónico *mexico channel*.

-k' onda?, de dónde eres?
 -soy del DFectuoso
 -a k' t' dedicas?
 -estudio
 -edad?
 -21

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Vaya banalidad... dialéc(é)tica sin sentido. ilimitado toma y daca, soporífero en extremo.

-k' pex, que estudias?
 -Lic. en ComunicaSIón y periodiZmo, y tú?
 -pues no estudio ni trabajo
 -entonSeX qué Aces?
 -sólo viBo.

Vaya desc(amp)aro... aunque vivir alberga gran razón sin discutirlo, pero ¿para qué sentirse vivo si ya no hay encanto?

-Vueno nos Bemos
 -ya te Bas??
 -simón, ya es noche y mañana hay eZcuela
 -bueno me escriVes
 -sipo!
 -VAi!

Se acaba lo virtu(ban)al, lo real se abre paso a través de los párpados rojizos. Es de madrugada y la fatalidad (des)humana convierte en víctima mi cuerpo proveyéndole fatiga y pesadez. Soy (in)mortal de nuevo.

-Disconnected...
 -Disconnected...
 -Disconnected...

(5-agosto-2001)

¡Lo siento, no sabía que estaba prohibido!: el marco legal de los videojuegos

No hay un alma en esta ciudad (puede sospechar) que no sepa el secreto y que no haya jurado guardarlo.

*Jorge Luis Borges
El Aleph*

De paseo por la ciudad de los palacios, un lugar que no debe quedar exento de nuestra curiosa vista, ni la del turista extranjero, es la Alameda Central. Aquí se yerguen majestuosos varios edificios y construcciones que evocan la historia de millones de mexicanos a través de sus muros: el Palacio de Bellas Artes, el antiguo Palacio de Correos de México, el hemiciclo a Benito Juárez, la Torre Latinoamericana y ¡ehhh, un puesto de Chispas!

En la ciudad de México, según *El Universal Gráfico* del 9 de octubre de 2001, existen al menos dos mil 178 locales en los que se exhiben nueve mil 612 videojuegos de distintos tipos según el censo elaborado por la Dirección de Programas Delegacionales y Reordenamiento en la Vía Pública. De estos negocios ubicados en el D.F., 448 se dedican exclusivamente a los videojuegos, mientras que 1730 más tienen giros complementarios de farmacia, tienda de abarrotes, regalos, misceláneas y papelerías.

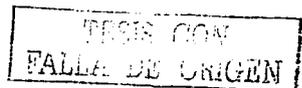
La labor legislativa en el ámbito de los videojuegos es de reciente incursión en la vida política y social de nuestra ciudad, el Distrito Federal, ya que fue hasta el 31 de julio de 1989 cuando apareció publicado el Reglamento para el funcionamiento de los establecimientos mercantiles y la celebración de espectáculos públicos, expedido por la Asamblea de Representantes del Distrito Federal el 4 de julio del mismo año.

Aquel reglamento indicaba en su artículo 79 lo siguiente:

“Los aparatos de juegos mecánicos, electromecánicos 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 deberán tener las condiciones que exige el Reglamento de Construcciones;
- b) Los aparatos destinados a estos juegos podrán funcionar en locales específicamente dedicados a este 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 vacacionales;
- 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. "

En el artículo 80 de aquel obsoleto reglamento se leía:

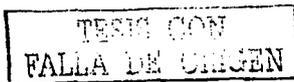
"Son obligaciones de los titulares de la licencia del funcionamiento de los giros a que se refiere esta sección:

- I. Solicitar a la delegación, la autorización de sus tarifas para la operación de 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 el efecto de las disposiciones de la autoridad competente".

Pronto, el Reglamento para el Funcionamiento de los Establecimientos Mercantiles y la Celebración de Espectáculos Públicos se vería rebasado por la creciente apertura de negocios, locales de videojuegos, en la capital del país y la obsolescencia de sus estatutos.

Es entonces cuando en 1998, preocupado por el escaso y ambiguo marco legal en el rubro de juegos de video, el grupo parlamentario del Partido Verde Ecologista de México (PVEM) de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, primera legislatura, presentó una propuesta de reforma al reglamento de 1989 y convertirlo de esta manera en la Ley de Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal. La nueva ley trataría de asentar de manera más clara el aspecto legal por cual se regirían los comerciantes dedicados al comercio del entretenimiento electrónico público.

Sara Isabel Castellanos Cortés (actualmente senadora del PVEM), Esveida Bravo Martínez (hoy diputada federal del PVEM por el D.F.) y José Luis Benítez Gil, precursores de la iniciativa de ley, presentaron el 15 de diciembre de 1998 ante el pleno de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal (ALDF) las reformas que se le harían al reglamento anterior entre las que destacan los lineamientos para el funcionamiento de locales de videojuegos y la novedosa clasificación de los mismos de acuerdo a su contenido. A continuación, las modificaciones:



"Capítulo III
DE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES QUE PRESTAN EL SERVICIO DE
VIDEOJUEGOS

Artículo 27.- El servicio de videojuegos podrá ser prestado en cualquier establecimiento mercantil autorizado según la Ley, siempre y cuando se observe lo siguiente:

- I. Se podrá contar con cualquier tipo de videojuego autorizado, pero éstos deberán estar separados en dos grupos; uno con videojuegos tipo A, B, y/o C y el otro con videojuegos tipo D y cada maquinilla deberá tener visiblemente la letra que le corresponde al videojuego que esté operando. La letra deberá ser de por lo menos 15 cm. de alto y de ancho y de un color determinado.
- II. En el interior del establecimiento mercantil y en lugar visible se deberá colocar un anuncio de por lo menos un metro cuadrado y con la letra de por lo menos de 5 cm. de alto y de ancho, en el que se especifiquen los tipos de videojuegos según su letra y su contenido:
 - A- INOFENSIVO
 - B- POCO AGRESIVO
 - C- VIOLENTO
 - D- ALTAMENTE VIOLENTO
- III. El establecimiento mercantil deberá contar por lo menos con un foco, lámpara o fuente de luz de alta capacidad por cada 5 máquinas de videojuegos; en caso de contar con fuentes de alta capacidad, se requerirá de una fuente de luz por cada máquina. Se consideran de alta capacidad las de 20 watts como mínimo.
- IV. Cuando haya más de una máquina de videojuegos deberá haber una distancia mínima de 20 cm. entre una y otra para que el usuario las utilice cómodamente, y se garantice la seguridad de los espectadores, excepto aquellas máquinas que estén diseñadas para funcionar en red.
- V. Los menores de 12 años de edad tendrán impedido el acceso a los videojuegos tipo D.
- VI. Sin perjuicio de lo que disponga el Reglamento para protección de los No Fumadores en el Distrito Federal, no se permitirá fumar en el establecimiento mercantil;
- VII. Ningún establecimiento mercantil que preste el servicio de videojuegos podrá estar situado a menos de 300 metros de algún centro escolar de educación básica, medidos linealmente entre el acceso de dichos lugares sobre las rutas por las que tiene que transitar la gente para acudir al establecimiento; y
- VIII. El ruido que se genere en el establecimiento no deberá ser excesivo, es decir, no deberá exceder los 75 decibeles y se registrará en lo que sea aplicable por lo que dispone esta ley en su artículo 42.

Artículo 28.- En caso de que algún particular esté interesado en colocar un videojuego para el uso público que aún no esté registrado y clasificado, deberá solicitar ante la Secretaría (de Gobernación) su registro y su clasificación.

Artículo 29.- En el caso del artículo anterior, el particular podrá operar su videojuego a partir del momento en que solicite su registro, con las restricciones de un videojuego tipo D en tanto se resuelve su registro y clasificación. La Secretaría tendrá 30 días naturales para resolver al respecto; si excediere el plazo del videojuego podrá ser operado con las restricciones de un juego tipo C en tanto no se resuelva su clasificación. Una vez que la autoridad resuelve, el particular tendrá 14 días naturales para apearse a tal resolución.

Artículo 30.- En el caso de que algún usuario de algún establecimiento mercantil que preste el servicio de videojuegos como giro principal se negara a acatar lo que establece esta Ley, aun cuando el dueño del establecimiento mercantil le pidiera apearse a la misma, podrá ser expulsado

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

del establecimiento mercantil, de lo contrario se considerará que el dueño consiente de la conducta del particular y sobre él recaerá toda responsabilidad.”

El capítulo IV de la iniciativa de Ley abordó la que sería la nueva clasificación de contenidos de los videojuegos, hecho que causó controversia y que situaremos más adelante. Cabe señalar que estas disposiciones sólo aplicarían para los videojuegos públicos, no así para las consolas domésticas.

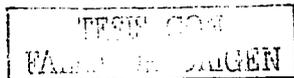
Los arriba plasmados fueron los antecedentes de nuestra actual Ley de Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal cuya última actualización se efectuó el 12 de febrero de 2002 y que legisla en el ámbito de los videojuegos lo siguiente:

**“CAPÍTULO III
DE LOS JUEGOS DE VIDEO, ELECTRONICOS, MECANICOS Y
ELECTROMECANICOS.**

Artículo 50.-

Los Establecimientos Mercantiles en los que se preste el servicio de juegos electrónicos y/o de video, funcionarán sujetándose a las siguientes disposiciones:

- I.- Aquellos donde se preste el servicio de juegos de video deberán:**
- a) No instalarse a menos de 300 metros lineales de algún centro escolar de educación básica;
 - b) Contar con una clasificación que lo identifique en grupos de la siguiente forma: Tipo A, B, C, y D. Cada videojuego deberá tener visiblemente la letra que le corresponda, la que deberá ser de por lo menos 15 centímetros de alto y de ancho y de un color determinado;
 - c) Colocar dentro del local, visible al público, un anuncio de por lo menos un metro cuadrado y con letra de 10 centímetros de alto y de ancho, en el que se especifiquen los tipos y clasificación de los juegos, conforme a lo siguiente:
 - tipo
 - A.- inofensivo, para todas las edades,
 - B.- poco agresivo, para uso de mayores de 13 años,
 - C.- Agresivo, para uso de mayores de 15 años, y
 - D.- Altamente Agresivo, para uso de 18 años y mayores;
 - d) Mantener perfectamente iluminadas las áreas donde estén instalados los juegos, evitando la utilización de sistemas de iluminación opaca u oscura que pudieran generar trastornos en la salud de los usuarios;
 - e) Revisar que los juegos se utilicen de acuerdo a la clasificación por edades;
 - f) Vigilar que la distancia entre los equipos de videojuegos garantice en todo momento el servicio, la operación y seguridad del usuario, de conformidad con el Reglamento de esta Ley;
 - g) Tener agrupados los juegos en áreas específicas, de acuerdo a las edades para los que son aptos; y



h) Colocar dentro del local, visible al público, el documento que acredite que los videojuegos que se operan están inscritos en el Registro a que se refiere el artículo 52 de esta Ley.

Queda expresamente prohibido operar en Establecimientos Mercantiles todos aquellos videojuegos y sistemas diseñados para uso doméstico o particular y operar en los Establecimientos Mercantiles sistemas de iluminación, de audio y video cuya intensidad o volumen provoquen alteración, distracción o confusión de los usuarios. Para el caso de emisiones de audio o ruido, la delegación verificará periódicamente que su volumen se mantenga en los decibeles autorizados. Los procedimientos de medición se realizarán conforme a lo que se establezca en el Reglamento de esta Ley y con base a la Norma Oficial Mexicana correspondiente.

II.- Aquellos donde se preste el servicio de juegos electrónicos deberán observar en todo lo conducente lo dispuesto por la fracción anterior.

Artículo 51.-

La clasificación de videojuegos a que se refiere el inciso b) del artículo anterior será la siguiente: *

Artículo 52.-

Para efectos de un mejor control del tipo de juegos que se exhiben en los Establecimientos Mercantiles, evitando así la utilización de videojuegos caseros y el uso de juegos que vayan en contra de la clasificación señalada en el artículo anterior, se pondrán a disposición del público únicamente aquellos que se encuentren inscritos en el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal. Este Registro será autorizado por la Secretaría de Gobierno, la cual deberá tomar en cuenta la opinión de los sectores sociales y privados.

Cualquier juego que no se encuentre inscrito en el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal, estará prohibido para operar en el Distrito Federal.

Artículo 53.-

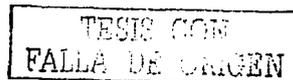
Es obligación del titular del establecimiento dar aviso a las autoridades del mal uso que hagan los usuarios de los videojuegos, de acuerdo a la clasificación descrita en los artículos 50 y 51 de esta Ley.

Artículo 54.-

Los giros a que se refiere este capítulo podrán, sin necesidad de alguna otra Autorización, prestar los servicios de venta de bebidas no alcohólicas y dulcería.

Los Establecimientos Mercantiles que para su operación requieren Declaración de Apertura podrán tener hasta tres videojuegos en el interior del establecimiento, debiendo observar lo dispuesto por esta Ley para la prestación de dicho servicio, siempre y cuando se encuentren ubicados a una distancia mayor de trescientos metros lineales de algún centro escolar de educación básica. Todos aquellos que tengan Licencia de Funcionamiento tipo A o B podrán tener videojuegos presentando su Declaración de Apertura y cumpliendo con las disposiciones que marca la Ley en esa materia.”

* La clasificación de los videojuegos se expondrá en el siguiente subcapítulo.



Es justo señalar que a pesar de existir un marco legal bastante claro, por lo menos en la capital del país, para el correcto manejo de videojuegos en establecimientos públicos, éste es omitido por la mayoría de los dueños y encargados de estos "locales de entretenimiento". Podemos comprobar fácilmente el incumplimiento de los estatutos legales para los videojuegos en el D.F., por ejemplo: podemos observar que existen comercios (papelerías, tiendas de abarrotes, neverías, etc.) cerca -a menos de 300 metros- de las escuelas primarias y secundarias que no precisamente tienen el giro de centros de videojuegos y que poseen algunas maquinitas. Claro que tampoco se especifica en ninguna parte su clasificación. ¿Un año no será suficiente para que los dueños de estos negocios se pongan al corriente con las disposiciones oficiales o se necesita comenzar a clausurar los comercios?

Atravesamos la avenida Revolución cuando el semáforo marcó alto para la avalancha de automovilistas ansiosos y un tanto desesperados por el tráfico de las 4:00 p.m. Ya del otro lado pasamos de largo la librería Gandhi; el Sótano (otra conocida librería) estaba lleno a reventar. Seguimos avanzando hasta llegar a las Chispas, entramos e inmediatamente nos percatamos del ensordecedor escándalo de las maquinitas —hasta Beethoven hubiera escuchado tal barullo— que reventaba los tímpanos. Muchos niños jugaban, ningún letrero se observaba que advirtiera la clasificación de los videojuegos. Un joven fumaba un cigarro y le invitó a la encargada uno, ambos formaban figuras de humo levitantes en el pesado aire enrarecido por el tabaco.

Se trató de entrevistar a la encargada de la arcadia, quien se negó rotundamente a escucharnos y nos pidió que no "fastidiáramos" a los clientes.

Acaso 12 ó 13 años tendría aquel niño que con soltura se asía de una palanca y de los botones de la maquinita; no sería más alto de 1.42 metros. Suéter rojo y pantalón gris lo vestían (uniforme de primaria); zapatos negros lo calzaban. Primero ríe, después maldice, vuelve a reír y se tranquiliza. Sereno entiende que todo es un juego y ya nada más le preocupa tan sólo el regaño de mamá por llegar tarde a casa sin avisar. Aunque nadie se lo dice, se entretiene con un juego que no es propio para él, a pesar de ello el niño es bastante apto para el entretenimiento. De nuevo se infringe la Ley.

A. B. C. D... ¿A quién le importa? Yo elijo lo que quiero jugar

Mucho más prudente y seguro hubiese sido establecer nuestra clasificación —ya que nos es necesario clasificarla— en los actos que el hombre ejecuta habitualmente, y en aquellos que de forma ocasional lleva a efecto ocasionalmente siempre.

*Edgar Allan Poe
El demonio de la perversidad*

Estados Unidos es de los países en donde el comercio de los videojuegos tiene mayor afluencia. Las ventas por concepto de juegos de video se traducen en ganancias millonarias por año para las grandes compañías que producen este entretenimiento. Sin embargo, en la Unión Americana como en México, se han inquietado por las posibles repercusiones que adquieren jóvenes y niños al hacer un uso desmedido de los videojuegos.

Para tratar de regular de alguna manera el acceso de los niños y adolescentes a los videojuegos de contenido violento, en Estados Unidos se creó en 1994 el Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento, ESRB (por sus siglas en inglés, *Entertainment Software Rating Board*) Este órgano se encarga de clasificar todos los videojuegos que salen al mercado dirigidos a los consumidores caseros (los que cuentan con consolas caseras u ordenador) y sus categorías son las siguientes:

1. Temprana infancia (EC, Early Childhood)

Los títulos clasificados “EC” tiene un contenido apto para niños de tres años y mayores y que no contiene material que se encuentre inapropiado.

2. Para todos (E, Everyone)*

Los títulos clasificados “E” tienen un contenido apto para niños de seis años y mayores. Estos títulos apelan a gente de diversas edades y gustos. Contienen mínima violencia, travesuras como bofetadas y pastelazos, y ocupan lenguaje vulgar.

* Antes de 1998, los juegos clasificados como “E” (Para todos) eran conocidos como “K-A”, Kids to Adults (De niños hasta adultos)

3. Adolescentes (T, Teen)

Los títulos clasificados "T" tienen un contenido apto para personas de 13 años o mayores. Hay violencia, lenguaje más o menos fuerte y temas sugestivos.

4. Maduros (M, Mature)

Los títulos clasificados "M" son aptos para personas de 17 años o mayores. Estos productos incluyen mayor violencia y lenguaje más vulgar que los productos de categoría "T". Además, estos títulos en ocasiones incluyen temas sexuales.

5. Sólo adultos (AO, Adults Only)

Los títulos clasificados "AO" son los que contienen gráficos de violencia o actos sexuales explícitos. Los títulos de esta categoría no se deben vender a menores de 18 años.

6. Clasificación pendiente (RP, Rating Pending)

Todos los títulos que han sido sometidos a revisión por parte del Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB) y que están esperando la resolución.

También en 1994 los editores y distribuidores europeos de *software* recreativo (*ELPSA. European Leisure Software Publishers Associations*) establecieron una clasificación análoga a la del Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento de Estados Unidos.

Videojuegos. su reglamento, en la "ciudad de la esperanza"

En la ciudad de México, a partir del 23 de octubre de 2001, entró en vigor el Reglamento de Clasificación de títulos, contenidos y operación de videojuegos en el Distrito Federal cuyo texto se publicó en la Gaceta Oficial de esta entidad. En dicho Reglamento se autoriza a la Secretaría de Gobierno del Distrito Federal, por medio de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de las Vías Públicas, a clasificar todos los videojuegos del mercado que explotan los establecimientos mercantiles en el territorio capitalino. El Reglamento en su capítulo II (de la clasificación) expone:

Artículo 5º. "La clasificación de juegos por contenido o grado de violencia contenida, será la siguiente:

I) Clasificación A:

- a) Los deportes, excepto el box, luchas y todos aquellos deportes cuyo objetivo es golpearse, derribarse o herirse físicamente;
- b) Las carreras de automóviles, motocicletas o cualquier vehículo, siempre y cuando no se muestren gráficas con sangre o personas accidentadas;
- c) Aquellos videojuegos que muestren seres ficticios que tengan que ir alcanzando objetivos en un ambiente de fantasía sin matar de manera gráfica a otros seres;

II) Clasificación B:

- a) Aquellos que muestren seres animados que no sean humanos y que no presten peleas, golpes, ni derramamiento de sangre o líquido que haga creer que es sangre, aun cuando no sea roja; y
- b) Los que presenten persecuciones especiales, terrestres, aéreas o marítimas con o sin derribamiento de objetivos son vida, o que tengan vida pero que de ninguna forma representen un ser humano.

III) Clasificación C:

- a) Aquellos deportes excluidos del tipo A;
- b) Aquellos que presentan seres animados, incluidos humanos que tengan que derribarse, luchar o eliminar al contrincante utilizando la fuerza física y/o armas, pero siempre y cuando no haya imágenes gráficas donde se muestren cuerpos desmembrados, mutilados o derramamiento de sangre; y
- c) Aquellos juegos interactivos y simuladores que no excedan estos criterios de clasificación en cuanto a su contenido; y

IV) Clasificación D:

- a) Aquellos en los que hay peleas, competencias o persecuciones con el uso de la armas, violencia y derramamiento de sangre incluso mutilaciones o desmembramientos; y
- b) Aquellos juegos interactivos y simuladores que sean excluidos del tipo C.

En caso de que algún videojuego contenga elementos, que causen confusión respecto de la clasificación que le corresponde, se optará siempre por la clasificación que tenga mayor contenido o grado de violencia.

Artículo 6º. En ninguna clasificación de videojuegos a que se refiere el artículo anterior, se podrán mostrar imágenes o gráficas de actos erótico-sexuales con seres desnudos o semidesnudos.

Artículo 7º. Los videojuegos que excedan los criterios de clasificación del presente Reglamento, no podrán ser operados en establecimientos mercantiles en el Distrito Federal.

Artículo 8... *

* Para revisar el Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos completo consultar el "Anexo A".

Una vez clasificados los videojuegos nos falta conocer quiénes somos los usuarios indicados para cada clasificación y para este fin es necesario leer el capítulo IV (de las normas básicas de operación) del presente reglamento:

“Artículo 13. En los establecimientos se deberán colocar en la parte superior frontal de cada una de las máquinas de videojuegos la letra que corresponda a su clasificación, misma que tendrá un tamaño de por lo menos 15 centímetros de alto y de ancho, misma que deberá distinguirse y ser visible en todo momento, observando lo siguiente:

- I. Para la clasificación A, grado inofensivo, apto para todas las edades, la letra a colocar será de color verde fosforescente;
- II. Para la clasificación B, grado poco agresivo, para uso exclusivo de mayores de 13 años, la letra a colocar será de color amarillo fosforescente;
- III. Para la clasificación C, grado violento, para uso exclusivo de mayores de 15 años, la letra a colocar será de color naranja fosforescente; y
- IV. Para la clasificación tipo D, grado altamente violento, para uso exclusivo de mayores de 17 años, la letra a colocar será de color rojo.”

Así se establece la clasificación de los videojuegos en la capital mexicana. Posteriormente, el mismo Reglamento nos menciona que los niños usuarios de los juegos tipo A y B deberán estar acompañados por algún adulto responsable, que los videojuegos deberán estar divididos por clasificación dentro del local, los juegos tipo A, B y C en una sección determinada y los juegos tipo D en otra. Además el establecimiento deberá contar con la misma cantidad de maquinitas en cada una de sus clasificaciones (es decir, si se cuenta con tres máquinas tipo A, deberá tener igual número de máquinas tipo B, C y D)

El encargado del establecimiento deberá ser forzosamente mayor de edad y tendrá la obligación de suspender el juego de un usuario si éste dispone de un juego no apto para su edad, según la clasificación, y no tendrá la obligación de regresar el importe pagado por las fichas. Asimismo se prohíbe vender bebidas alcohólicas o consumirlas dentro del local. Los fumadores deberán abstenerse de encender cigarrillos dentro de los locales de videojuegos y los encargados tendrán la tarea de vigilar esta disposición. Por cierto, se hace referencia de que el local con maquinitas debe permanecer siempre iluminado con luz tipo día, ya sea natural o artificial, para evitar el deterioro de la vista del usuario.

En entrevista para el diario *Reforma* del día 3 de noviembre de 2001, el jefe de gobierno del Distrito Federal, Andrés Manuel López Obrador, comentó:

“La aplicación del Reglamento de Videojuegos promulgado en octubre por el Gobierno del Distrito Federal, que limita el acceso de niños y adolescentes a juegos clasificados como violentos, se aplicará poco a poco.

“Son Muchas las cosas que se requieren ordenar, es un proceso y ahí vamos poco a poco, no queremos quedarnos administrando la inercia, sino cambiando, pero es algo que lleva algún tiempo, y que además amerita la participación de todos.

“Se molestan algunos sectores cuando se pone orden, pero si no vamos avanzando para que se respeten las leyes y reglamentos, para que todos cumplamos con nuestras responsabilidades, pues no vamos a atender el rezago que tenemos, porque no se trata de ponernos al día, sino de ver cómo vamos sacando todo el atraso”, concluyó el mandatario.



En este local no se respetan las disposiciones del Reglamento de clasificación de videojuegos del D.F. Foto: MASS.

El chavito hacía rabietas, no quería perder su juego después de ocho peleas invicto y sin que ningún retador lo pudiese opacar. Después de su décima victoria al hilo me aproximé y entablé una breve charla, aprovecho entonces para comentarle de la nueva clasificación de los juegos de video según las edades de los usuarios. Se sorprendió por la nueva noticia de la cual no tenía conocimiento y sin reparo alguno exclamó “¡Chale! ¿A, B, C, D... a quién le importa? ¡Yo elijo lo que quiero jugar!”

TESIS CON
FALTA DE CARGEN

¡Chance y no sea tan malo!

*Lo que el mundo diga no tiene peso, no debe pesar nada,
puesto que todo lo que dice está mal dicho, todo lo que
ve mal visto. El mal de ojo de la envidia, de la curiosidad,
de la indiferencia. El mundo no tiene nada que decir; él que
yace en el mal.*

*Marina Tsvitáieva
Carta a la Amazona*

A pesar de los pros y contras que se han presentado referentes al universo de los videojuegos, debemos resaltar que en fechas recientes se comercializan con mayor frecuencia los videojuegos que tienen como finalidad, además de entretener, educar. El *software educativo*, como son conocidos los videojuegos didácticos, es un campo muy prolífero para la formación complementaria de niños y adolescentes en este tiempo de tecnologías modernas y de la era de la computación.

Algunas de las ventajas de los videojuegos didácticos en el campo de la educación son: conocer museos, ciudades importantes, monumentos y obras de arte alrededor del mundo. Además, podemos acceder con mayor facilidad a una explicación de historia universal, geografía, literatura, álgebra, ciencias sociales y naturales en general. Todo esto con la facilidad de no estar presente físicamente en el lugar que se visita gracias a la ayuda de la realidad virtual.

No todo lo que acompaña a los juegos de video debe tener una connotación negativa en cuanto a la repercusión que ocasionan sobre el comportamiento y conducta del usuario. Es necesario señalar que podemos aprender de los videojuegos de una manera divertida porque los consideramos juegos (entretenimiento) y jamás pensamos en ellos como tutores virtuales. De esta manera es posible aprender siempre que estemos dispuestos a entretenernos.

TRICION
FALSA DE ORIGEN

¡Enséñenme a jugar!

*Aquel que cree vivir en este mundo
es juguete de una ilusión
Conde de Lautremont
Cantos de Maldoror*

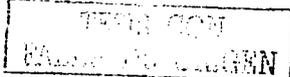
“**D**eja de perder el tiempo jugando!, ¡aprovéchalo leyendo libros!”. Así suelen aconsejar los padres y madres a sus hijos cuando, según ellos, desperdician valioso tiempo en juegos infantiles y poco benéficos para su educación y formación. Sin embargo hay expertos que afirman que el juego (incluyendo jugar con videojuegos) es la manera más fácil para asentar conocimientos e información en los niños y adolescentes.

Por la calzada de Tlalpan, si la recorremos en tren ligero o automóvil, podemos observar el estadio Azteca, símbolo colosal del futbol nacional y casa del América capitalino. Si viajamos a lo largo de esta importante arteria vehicular llegaremos hasta la avenida San Fernando, cuya fama reside en los diversos hospitales que atienden a cientos de pacientes todos los días. Uno de estos nosocomios es el Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro, a donde acudimos con el paidopsiquiatra Ricardo López para que nos orientara un poco sobre los videojuegos y sus posibles efectos en los niños:

“Para el niño el juego, a diferencia del adulto que lo considera una pérdida de tiempo o distracción, es una forma de adquisición de habilidades motoras, sociales e intelectuales. De manera que un niño mientras más juega más habilidades y recursos va a tener para enfrentar la vida posterior.

“El juego es una de las maneras de aprendizaje más importantes en un niño. Si nos remontamos a los estudios etológicos (la etología es la ciencia que se encarga de estudiar la conducta animal) en animales podemos ver que tienen ciertas actividades que los humanos las catalogamos como juegos, pero en el animal, es claro y evidente, estas actividades significan adquirir habilidades para la vida adulta como lo hacen los felinos: simulan batallas entre los cachorros, pero en realidad afinan sus técnicas de caza.

“El juego en la vida del niño es muy importante. Los juegos tienen normas, tienen reglas. Se deben respetar cada una de las reglas y esto va favoreciendo ciertas situaciones de índole social para que en un futuro el ser humano pueda adaptarse rápidamente a las normas socialmente exigidas.



"Los juegos, como las canicas, exigen cierta habilidad de los niños. Deben tener adecuada habilidad motora, deben tener la experiencia previa de cómo jugar, deben seguir las normas establecidas y asumir las sanciones en el juego. En el fútbol es igual. Cualquier tipo de juego permite que el niño se desarrolle poco a poco", comenta Ricardo López.

Al cuestionarlo acerca de las posibilidades educativas de los videojuegos en niños y adolescentes, el psiquiatra especialista en niños dice que:

"El videojuego *per se* tiene algunas características positivas y otras negativas. El niño tiene más que ganar. El videojuego es una máquina y si el niño pierde apaga la máquina o reinicia el juego.

"El niño usuario de videojuegos normalmente se identifica con el "bueno", con el personaje protagonista, quien necesita derrotar a los malos y para ello va a requerir de cierto tipo de habilidades que le van ayudar a tener éxito con su cometido. Esto sólo mejora la coordinación motora de algunos músculos de la mano; físicamente no benefician en algo más a los usuarios de videojuegos. Lo cierto es que estimulan el deseo constante de un niño de ir progresando, que es la máxima del oficio del entretenimiento. Otro tipo de videojuegos, como los de carreras de autos, requieren de una rápida toma de decisiones concretas.



Los niños pueden aprender de los videojuegos. Foto: MASS.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

“El uso de todos los recursos, que se le vayan dando por realizar bien una actividad (dentro del videojuego), le pueden ayudar al niño a ir progresando en un deseo más constante de superación. Pero no siempre se regresa a la vida cotidiana el tipo de beneficios o enseñanzas adquiridas en los videojuegos.

“Los padres se escandalizan porque, a su parecer, los videojuegos violentos vuelven violentos a sus hijos. No es cierto, el niño es violento porque, generalmente, tiene un problema siquiátrico seguramente que no ha sido evaluado por un experto. Si hacemos la revisión de un niño violento nos daremos cuenta que lo es con y sin videojuegos. El niño ya es agresivo desde antes por un problema de comportamiento (como lo había señalado anteriormente Pere Marquès); que se incremente por el uso de videojuegos es diferente”.

Ricardo López asegura que se puede aprender hasta de los juegos de video violentos enseñándole a quienes los usan que el comportamiento de sus personajes no es el adecuado, que sus actitudes no son positivas, que lo que hacen no es sano o porque simplemente no se debe hacer. Es decir, que los niños pueden observar, bajo la supervisión de un adulto, en videojuegos violentos, la mayoría de las veces sus favoritos, las situaciones negativas e irrealas que se presentan y que son dignas de ser comentadas, incluso debatidas, para aclararle a los niños que se trata de algo que no se debe o que no se puede hacer.

El paidosiquiatra López cita un ejemplo de lo anterior: “Por ejemplo, en los videojuegos de combate podemos aprovechar la situación del bien contra el mal o en un juego de autos podemos enseñar que un exceso de velocidad o un descuido pueden ser fatales al momento de estar conduciendo automóviles reales.

“Los padres no saben jugar y son extremadamente intolerantes, no quieren que los niños les enseñen y como los padres no saben perder, mucho menos ante un hijo, desisten de jugar, lo ven como pérdida de tiempo y prefieren ganar tiempo viendo telenovelas”, asevera irónico López.

Prosigue el siquiatra infantil: “La aceptación de un videojuego es lo importante para el padre. Es una limitante muy grande que el padre no quiera ser niño otra vez.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

“Los videojuegos son una actividad de moda y dentro de la moda tendríamos que saber todos de esta situación, entonces el que los niños aprendan a jugar de una manera adecuada, racional y supervisada un videojuego sí es ideal y sí puede ser benéfico.

“Cuando uno no tiene la capacidad de decisión, los videojuegos te van a controlar (en general cualquier medio de comunicación) Si tenemos la capacidad de decisión entonces los controlamos. Se le debe enseñar a los niños a decidir”, finaliza categórico Ricardo López.

Con el afán de tener la opinión de otro experto, sobre el uso benéfico de los videojuegos, concertamos una entrevista con el licenciado Julio César Rojas López, catedrático de cibernética pedagógica, docente de la ENEP Aragón en la carrera de Pedagogía, quien comparte con nosotros:

“Los videojuegos tienen cosas provechosas ya que ayudan (como lo han puntualizado los demás investigadores citados) a la coordinación sobre todo entre la vista y la mano. Hay que aprender a interactuar con el control y con la imagen del videojuego proyectada en el monitor de la televisión. De la misma manera el niño aprende a desarrollar ciertas habilidades mentales con videojuegos de acertijos (o de *puzzle*) que tienen cierto nivel de dificultad que requiere del razonamiento de los usuarios”.

El docente en pedagogía, Julio César Rojas, agrega:

“Existen videojuegos muy variados en donde enseñan a los niños, por medio de la repetición, las figuras geométricas, los nombres de algunos objetos, los colores, los números, las letras, etc.

“También existen programas (o videojuegos) de simulación que benefician el desarrollo intelectual del niño y adolescente, donde te alientan a poder administrar de manera adecuada un zoológico, hacerlo algo rentable y atractivo para los visitantes. Puede ser también un simulador de una ciudad la cual debes organizar y administrar para que se abran empresas, se expandan negocios, etcétera.”.

Julio César Rojas concuerda con el paidopsiquiatra Ricardo López en que “los niños pueden aprender hasta de los videojuegos violentos al mencionarles que el comportamiento que observan en los personajes no es el adecuado y que se trata de situaciones ficticias, no reales”.



El docente de pedagogía en la ENEP Aragón finalizó con un par de recomendaciones:

“Los videojuegos pueden ser un aliciente para que niños y adolescentes cumplan con ciertos deberes y posteriormente se diviertan.

“Uno como padre debe dedicarle un poco de tiempo a supervisar los videojuegos de nuestros hijos y saber cuáles van de acuerdo a su personalidad, de tal manera que podamos obsequiarles uno de éstos que les llame la atención y de que puedan aprender algo benéfico”.

Acudimos también al “Simposium: Televisión, videojuegos, computadoras y la salud de tu hijo” celebrado el 15 de marzo de 2003 en la ciudad de México. Aquí se dieron cita varios investigadores expertos como el doctor Óscar Sánchez quien destacó la relevancia en nuestra sociedad:

“Los seres humanos hemos crecido aprendiendo a jugar y solamente así hemos desarrollado nuestra capacidad humana. El juego nos va a permitir identidad, saber quién soy yo, para qué estoy aquí. Nos relaciona con la madre, principalmente, y con los amigos.

“El juego no es un juego, es una gran actividad que tiene que realizar el niño para desarrollar la *psique* y adquirir habilidades para la vida, además, es una forma de relacionarse con el mundo y la sociedad”, sostiene el doctor Sánchez, miembro de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil (AMPI), A.C.

El también docente en la Facultad de Psicología de la UNAM afirma que: “no hay que satanizar a los videojuegos; los niños tienen que aprender a jugar y los videojuegos pueden servir para eso. La clave radica en no hostigarlos con un solo videojuego”.

El psiquiatra infantil Óscar Sánchez finalizó con algunas recomendaciones para los padres:

“Los padres tenemos la obligación de cuidar y querer a los hijos. Cuidar el desarrollo del hijo es un compromiso. Si utilizamos los videojuegos para quitarnos de encima ya no está funcionando. Debemos estar con ellos.

TRIS CON
FALLA DE ORIGEN

“No es un buen papá el que paga las diversiones de su hijo, pero no está presente. Mejor que no paguen nada, pero que estén en casa con sus hijos y que jueguen con ellos”.

Por su parte, el exdirector del Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro, el doctor Jesús del Bosque Garza, de manera enfática mencionó en el mismo evento que “la televisión y los videojuegos no son malos en sí, pero hay que saber dosificarlos y seleccionarlos”.

Si jugar videojuegos no es malo, ni nos vuelve violentos —ya tenemos la predisposición— entonces aprendamos algunas cosas sobre los videojuegos a las cuales se les puede dar un cierto enfoque educativo. Será labor de los padres, y los docentes actuar cuando sus hijos (alumnos) reclamen airadamente y con aspavientos griten: “¡enséñenme a jugar!”.



Los videojuegos no son malos en sí, pero hay que enseñar a los niños a jugarlos. Foto MASS.

TRABAJOS CON
VALORES DE CASCEN

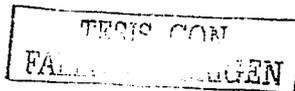
¡Mami, hoy expuso el maestro videojuego!: los videojuegos como herramientas pedagógicas

Suena la chicharra en el patio de la escuela, el hormiguero de niños y párvulos resuelve, como de costumbre, formarse por orden de estaturas (enanuras le llaman otros). ¡Uno, dos, tres!, ¡media vuelta, ya!, ¡uno, dos, tres!, ¡media vuelta, ya! Así sucesivamente hasta que las *misses* deciden detener la tortura momentáneamente para guiarlos al salón de clases. Subimos las escaleras una a una jugando y empujándonos unos con otros, menos las niñas, ellas son más delicaditas: las risas no paran en toda la procesión que hacemos cruzando el patio.

En el aula nos acomodan sentándonos por número de lista, por lo general estoy en el 40 y tantos. Una vez reposando en nuestras respectivas sillas la maestra nos saluda: ¡buenos días niños! (¿y las niñas qué?) Después en corito y a capela contestamos : ¡buenos días *miss* Fulanita! Hasta aquí parecía ser otro aburrido día en la escuela, otro día metiendo y sacando libros de la pesada mochila de plomo. Pero de pronto, la maestra Fulanita se dirigió de nuevo hacia nosotros: A ver niños (se le olvidaron las niñas otra vez) no saquen sus libros ni sus cuadernos, hoy será una clase diferente, una clase especial y para ello les presento a su nuevo profesor, el señor *Play Station*, claro que pueden llamarle PS.

Begoña Gros, en su artículo *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*, publicado en la revista EDUTEC afirma que “el juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. Pero el valor de los juegos no es sólo su factor motivacional sino que a través de ellos se puede aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. En definitiva, ya nadie discute que se puede aprender jugando.”

El formato de videojuego o de programa multimedia se puede adaptar a la perfección para la presentación de productos culturales y educativos, de esta manera surgió el concepto de “*Eduatimmet* (ludo-educativo: combinación de educación y entretenimiento)”, asevera Diego Levis.



Gracias al CD-ROM podemos utilizar nuestra computadora como una pequeña biblioteca y consultar fácilmente libros, diccionarios, enciclopedias ilustradas, toda clase de información y documentos fácilmente asequibles. Gracias al multimedia, el que antes era simplemente un lector, ahora será un lector/espectador.

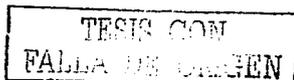
“El recurso multimedia puede llegar trascender en el campo de la educación, ya que, entre otras ventajas, ofrece al estudiante la posibilidad de acceder a métodos activos de enseñanza. El proceso de aprendizaje, así, se convierte mucho más atractivo que a través de los cursos tradicionales”, expone Diego Levis en *Los videojuegos: un fenómeno de masas*.

En otro artículo de Levis, titulado *Realidad virtual y educación*, nos habla de la necesidad de aplicar las nuevas tecnologías en el campo de la docencia y afirma: el ordenador ofrece a quien aprende y también a quien enseña notables grados de libertad operativa, especialmente cuando se utilizan entornos virtuales. La mayor originalidad y potencial del multimedia aplicado a la enseñanza, reside en la posibilidad de generar simulaciones interactivas —conocidas como realidad virtual— y no en su estructura hipertextual, de la cual se deriva la importancia pedagógica que le damos a la presencia del elemento juego en el diseño de este tipo de material didáctico.

Este autor describe a los juegos ludo-educativos (edutainment) de la siguiente forma: se trata de programas que combinan las actividades lúdicas con contenidos educativos. Pero ¿realmente se pueden ocupar los juegos de video para educar?

La visión a futuro de Levis concierne a la docencia indica que debe “encontrar una armonía entre el aprovechamiento pedagógico de todos los recursos multimedia disponibles en cualquier soporte y el uso de materiales didácticos de otra naturaleza, entre el aula virtual y el aprendizaje en el aula convencional, todo ello bajo la dirección, orientación y supervisión experta de profesionales de la enseñanza. Profesionales cuya función será jerarquizar y elegir los contenidos. Darles un sentido”.

El psicólogo Rubén Barajas Palomino nos explicó que al jugar videojuegos “hay un aprendizaje implícito, reflejo para alcanzar un objetivo. Se necesita coordinación psicomotriz bastante buena para tener una premiación en corto. Cuando el juego se termina y se automatiza todo, ya no hay aprendizaje en este sentido.



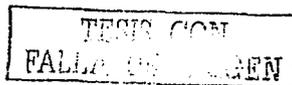
“Si se puede aprender de los videojuegos, pero depende de quien esté a tu lado. Mezclando la experiencia del padre con la fantasía del juego, obtenemos una fórmula que se presta para el aprendizaje y en materia de docencia, los videojuegos se podrían utilizar para observar reacciones, frustración, conflictos y cooperación entre los usuarios.

“Muchos profesores se atan a cuestiones tradicionalistas y la realidad los está superando. Hay que cautivar al alumno con otros métodos y técnicas a través del material multimedia que tenga un objetivo específico”.

De hecho, para Barajas, “la escuela puede ser un videojuego porque hay metas por alcanzar y muchos obstáculos en el camino. La escuela es una gran aventura”.

La revista virtual *PIXEL-BIT*, en su número 17, dedicó sus páginas a una amplia recopilación de diversas investigaciones referentes a videojuegos. Dicha recopilación fue obra de Ana Liliam Licona Vega, de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras, y de Denize Piccolotto Carvalho Levy, de la Universidade do Amazonas de Brasil. Ambas concluyen que se ha comprobado que cuando el niño juega con videojuegos éste desarrolla habilidades y destrezas propias de la sicología social que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de las cuales se rescatan las siguientes:

- Generalmente las personas que juegan con videojuegos se ven envueltas en un proceso de aprendizaje encubierto, que permite a los sujetos reducir la normal resistencia que se tiene al aprendizaje formal, además de representación multisensorial del aprendizaje, utilizando imágenes, sonidos y modalidades kinestéticas que faciliten más la enseñanza.
- La capacidad para emplear símbolos aumenta, ya que por medio de estos juegos puede representar diferentes fenómenos, analizar sus experiencias conscientes, planear, imaginar y actuar de manera previsora.
- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales o temporales.



- Permiten el dominio de habilidades, ya que el niño al repetir las acciones una y otra vez llega a dominarlas, adquiriendo sensación de control.
- Permiten el alcance de metas concretas.

Para el investigador Juan Alberto Estallo Martí, los videojuegos asumen un papel esencial en el desarrollo cognitivo infantil de las aptitudes sensomotrices, entre las que se incluye la coordinación óculo-manual, para posteriores estadios del desarrollo infantil.

De los “beneficios” que se adquieren al darle un uso adecuado a los videojuegos, el investigador Félix Etxeberria Sebastián nos comenta en su artículo *Videojuegos y educación*, lo siguiente:

“Si bien las investigaciones no son definitivas, la mayoría de ellas indican que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades de atención, concentración espacial, resolución de problemas, creatividad, etc. Por lo que se concluye que en su conjunto, desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual. Se sugiere que quienes juegan a los videojuegos adquieren mejores estrategias de conocimiento, modos de resolver problemas, se benefician en sus habilidades espaciales y aumentan su precisión y capacidad de reacción. No hay evidencia de los efectos contrarios”.

El uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entrenamientos es muy positivo, según Etxeberria, porque permite



Simulador de vuelo que utiliza una aerolínea mexicana Foto: MASS.

aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas. Pueden ser utilizados como entrenamiento eficaz en programas de tipo viso-motor, desarrollo del pensamiento reflexivo, mejora de las habilidades de los pilotos de aviación para reducir el número de errores de razonamiento,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

conseguir un mayor control de los tiempos de reacción, y servir de entrenamiento ante situaciones vitales que pueden ser simuladas.

Pere Marquès es otro de los investigadores a favor del uso de videojuegos en las escuelas y quien propone que "en la escuela, los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y también como medio para la consecución de otros objetivos educativos. Por ejemplo: si se dispone de un rincón de los videojuegos en la clase, los profesores pueden premiar a los alumnos que han realizado un determinado trabajo o han mejorado un comportamiento permitiéndoles jugar durante un rato.

"Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar, para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir en clase sobre ello. El profesorado debe promover reflexiones y discusiones que permitan comprender a todos los alumnos los peligros y las consecuencias de aceptar en la vida real los contravalores que asumen en los videojuegos", concluye Marquès.

La investigadora Begoña Gros Salvat se une a las filas de quienes ven en los videojuegos posibilidades aplicables en la docencia y dice: "los videojuegos son muy utilizados por niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores que, en mi opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa".

Gros comenta que los juegos educativos se diseñan para que el niño aprenda. No se trata de "perder" el tiempo jugando, hay que aprender algo durante el juego. Este tipo de material multimedia está pensado para ser utilizado en escuelas o para que los compren los padres que desean inculcar algo educativo a sus hijos.

"El uso de los videojuegos como un material de información más en la escuela supone una aproximación por parte del profesorado que hasta el momento no ha visto la potencialidad de este producto o simplemente, lo considera excesivamente complejo", señala Gros Salvat.

La investigadora ibérica concluye de manera atinada: "el videojuego, introducido en la escuela, se transforma, ya no es un programa para jugar, sino que el juego tiene una intencionalidad educativa. Utilizaremos el juego para desarrollar unas determinadas habilidades o procedimientos, para motivar a los alumnos y/o para enseñar un contenido curricular específico".

¡WOW!, la escuela desde aquel día ya no es monótona ni tediosa. Ahora a diario viajamos por Europa, conocemos Dublín (por fin sé donde vive Carlos Salinas de Gortari), París, Londres, Amsterdam, Brujas (por supuesto que no las de Salem); en Asia visitamos el hogar de Saddam Hussein, Irak, el (ex)refugio de Osama Bin Laden, Afganistán, la India, China; del continente negro Nigeria, el país del eterno rival del *apartheid* (Nelson Mandela) Sudáfrica, la capital de los faraones y las esfinges, Egipto. Bueno, hasta fuimos a Quintana Roo, Chiapas y Mérida para estudiar a los mayas. Sabemos la historia de las grandes culturas de la humanidad, aprendemos a resolver problemas de matemáticas y nos muestran fotografías y videos de animales extremadamente raros, que nunca habíamos visto, como el ajolote, qué raro animal, o el simpático omitorrinco, ni sabía que existía.

En fin, cada día es una aventura nueva y todo gracias al nuevo profesor PS.
“¡Ojalá hubiera más maestros como él!”

GAME
OVER



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Los videojuegos surgieron como mero entretenimiento, con esta finalidad es que fueron concebidos. Han evolucionado, ya no son los mismos juegos de hace 30 años, ahora con la revolución tecnológica-computacional y gracias al Internet, los videojuegos son más que nunca un importante mercado multimillonario en todo el mundo.

Los juegos de video están en los hogares mexicanos, en las calles, en la farmacia de la esquina, en la papelería frente a la escuela, en las concurridas plazas comerciales, los hay portátiles y de bolsillo, los podemos jugar por medio de los teléfonos celulares e inclusive transformar nuestra computadora en una consola de videojuegos. La piratería los ha colocado al alcance de todos. No debemos creer que sus "elevados" costos los sitúan como producto para la gente con posibilidades económicas más solventes, mentira, los hay muy económicos gracias al mercado negro.

A los videojuegos se les han adjudicado, injusta o justamente, no se sabe del todo, varios perjuicios para los usuarios. Por ejemplo, se dice que los videojuegos fomentan la violencia en los individuos que los usan, siendo que la conducta agresiva se encuentra en el usuario con anterioridad; se dice que son adictivos y que enajenan a los niños y adolescentes, se dice que son sexistas porque no integran el universo femenino en sus temáticas. Hoy observamos también en las arcadas mujeres usuarias de videojuegos compitiendo contra hombres al mismo nivel. De los videojuegos se dicen miles de cosas negativas, todas ellas, a causa de la supuesta adicción que generan. Lo cierto es que todo sin medida es perjudicial.

Puedo asegurar sin temor a equivocarme, gracias a la información de los especialistas y los datos recabados, que los videojuegos no producen más daños o trastornos psicológicos —como afirman Pere Marquès y Ricardo López— que los que con anterioridad ostentan los usuarios de este entretenimiento. Lamentablemente (como apuntan Luz María Flores y Norma del Río) la salud física del usuario sí resulta afectada. Pasar demasiado tiempo frente a los monitores de las computadoras o los televisores dañan irremediablemente la vista; el constante movimiento de los dedos para manipular los controles del videojuego o el teclado de la computadora provocan el desgaste excesivo de los tendones; el sedentarismo, al que

someten los videojuegos, puede repercutir en problemas de obesidad y presión arterial, entre otros problemas.

Gracias a las constantes acusaciones de trastornos de conducta en niños y adolescentes, debido al uso de videojuegos, se expidió, en la ciudad de México, el *Reglamento de clasificación de títulos, contenidos y operación de videojuegos para el Distrito Federal*, con la finalidad de que los comerciantes de videojuegos (vendedores o prestadores del servicio) acataran todos los lineamientos y de esta manera garantizar su mejor manejo y uso entre la población defieña que los use. De hecho, la *Ley de funcionamiento de establecimientos mercantiles para el Distrito Federal* también regula su uso. A pesar de estos esfuerzos por legislar el correcto uso de juegos de video, en la práctica se comprueba, inicial y temporalmente (no lo sabemos a futuro), que es un intento fracasado debido a la omisión del cumplimiento por parte de los propietarios y usuarios de las arcadias, de los estatutos legales que las rigen.

No todo es perjudicial en el diverso mundo de los videojuegos y la realidad virtual. La docencia es un campo en donde la tecnología de los videojuegos ha encontrado una aplicación benéfica que ayuda al desarrollo cognoscitivo de los niños y adolescentes. Los juegos electrónicos, como herramientas pedagógicas tendrán un gran desarrollo y alcance en el futuro, por lo que no se debe desdeñar su utilidad como material de apoyo de aquellos profesionales que se dedican a los menesteres de la educación.

Se necesitan más investigadores que le dediquen su tiempo e interés a los videojuegos, que no los releguen o soslayan por creerlos un mero entretenimiento burdo. Deben recordar que los videojuegos, desde hace mucho tiempo, se han convertido en un fenómeno de masas que no sólo compete a los niños y adolescentes que los usan, sino a toda la sociedad en su conjunto. Nosotros, como periodistas y comunicadores, tenemos que darnos a la tarea de indagar mucho más acerca de este creciente pasatiempo considerado, por algunos investigadores, como medio de comunicación. Debemos enfatizar todos los fenómenos sociales que derivan de su uso, sus causas, sus efectos y sus alcances.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

FUENTES DE CONSULTA**Bibliografía:**

BLAGI, Shirley.

Impacto de los medios. Una introducción a los medios masivos de comunicación

México.

International Thomson Editores, cuarta edición, 1999, 430 pp.

COUPLAND, Douglas.

Microsiervos

Barcelona.

B, 1998, 541pp.

Diccionario Mosby de Medicina, Enfermería y Ciencias de la Salud

Madrid.

Harcourt, 2000, 2026 pp.

GOEYENS, Vargas Edgar.

Entretimiento electrónico: historia de la industria de los videojuegos

México.

VID, 2002, 258 pp.

GREENFIELD, Patricia Marks.

El niño y los medios de comunicación: Los efectos de la televisión, video-juegos y ordenadores

Madrid.

Morata, 1985, 243 pp.

LEVIS, Diego.

Los videojuegos, un fenómeno de masas

Barcelona.

PAIDÓS, 1997, 222pp.

Colección Papeles de Comunicación/17.

LOFTUS, Geoffrey R. y Elizabeth F. Loftus.

Mind at play, the psychology of videogames

Nueva York.

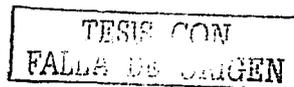
Basic Books, 1983, 191 pp.

MAURO RUIZ, Araceli y Luis Enrique Cervantes Ruiz.

Los videojuegos de cara al siglo XXI

Tesis de Licenciatura en Comunicación y Periodismo.

México, ENEP Aragón-UNAM, 2000, 181 pp.



Hemerografía:

American Academy of Pediatrics.

"Media Violence", *Pediatrics*.

Volumen 108, No.5, noviembre de 2001

Estados Unidos, American Academy of Pediatrics pp. 1222-1226.

BAENA PAZ, Guillermina.

"La adicción a los videojuegos", *Revista Mexicana de Comunicación*.

Año 12, No.59, julio-septiembre de 1999.

México, Fundación Manuel Buendía, pp. 39-43.

JELLINEK, Micheal.

"Impact of media", *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*.

Volumen 40, No.10, octubre de 2001.

Estados Unidos, American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, pp. 1124.

Nursing Standard

"Controlling TV and video games reduces aggression", *Nursing Standard*.

Volumen 15, No.22, febrero de 2001.

Estados Unidos, RCN Publishing Company Ltd., pp.10.

POBER, Arthur.

"Violence in children's films and video games", *Journal of the American Medical Association*.

Volumen 286, No. 16, octubre de 2001.

Estados Unidos, American Medical Association, pp. 1971-1972.

RAMÍREZ, José Luis.

"Videojuegos, incubadoras de violencia", *El Financiero*.

México, 25 de enero de 2002, Sociedad, pp. 46.

"Reglamento de clasificación de títulos, contenido y operación de videojuegos", *Gaceta oficial del Distrito Federal*.

Época 11, No.126, 23 de octubre de 2001.

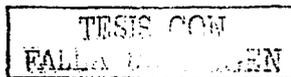
México, Gobierno del Distrito Federal, pp. 2-6.

THOMSON, Kimberly.

"Violence in E-rated video games", *Journal of the American Medical Association*.

Volumen 286, No. 5, agosto de 2001.

Estados Unidos, American Medical Association, pp. 591-598.



Internet:

Agencia informativa EFE

"Osama Bin Laden, objetivo de los aficionados a los videojuegos", *Reforma*.

México, 03 de octubre de 2001.

<http://www.reforma.com>

Agencia informativa EFE.

"Busca Microsoft el mercado de videojuego", *Reforma*.

México, 14 de noviembre de 2001. Economía y finanzas.

<http://www.reforma.com/economiaayfinanzas/articulo/143525/default.htm>

Agencia informativa EFE.

"Se sube Play Station 2 a internet", *Reforma*.

México, 09 de marzo de 2002. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/176126/default.htm>

Agencia informativa AFP.

"Llega Xbox a Europa", *Reforma*.

México, 16 de marzo de 2002. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/178403/default.htm>

Agencia informativa EFE.

"Presenta Jovovich su nueva cinta", *Reforma*.

México, 21 de marzo de 2002. Espectáculos.

<http://www.reforma.com/espectaculos/articulo/179900/default.htm>

Agencia informativa EFE.

"Videojuegos, adicción a morir", *Reforma*.

México, 21 de abril de 2002. Hogar.

<http://www.reforma.com/hogar/articulo/187070/default.htm>

Agencia informativa DPA.

"Viven consolas guerras de precios", *Reforma*.

México, 30 de abril de 2002. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/190755/default.htm>

Agencia informativa EFE.

"Absorbe Nintendo filial de videojuegos", *Reforma*.

México, 02 de mayo de 2002. Economía y finanzas.

<http://www.reforma.com/economiaayfinanzas/articulo/191304/default.htm>

Agencia informativa DPA.

"Dan último adiós a víctimas Erfurt", *Reforma*.

México, 03 de mayo de 2002. Internacional.

<http://www.reforma.com/internacional/articulo/191718/default.htm>

TESIS CON
FALLA DE CUBIEN

ARCHUNDIA, Mónica.

"Violencia y erotismo, ganchos de videojuegos", *El Universal Gráfico*.

México, 09 de octubre de 2001.

<http://www.eluniversal.com.mx>

BERTRÁN, Antonio.

"Reúnen a expertos en videojuegos", *Reforma*.

México, 17 de mayo de 2002. Cultura.

<http://www.reforma.com/cultura/articulo/195524/default.htm>

BERTRÁN, Antonio.

"Impartirán carrera del videojuego", *Reforma*.

México, 17 de mayo de 2002. Cultura.

<http://www.reforma.com/cultura/articulo/195525/default.htm>

BERTRÁN, Antonio.

"Enfrentan a Chente Foks con Zalinas", *Reforma*.

México, 18 de mayo de 2002. Cultura.

<http://www.reforma.com/cultura/articulo/020518/default.htm>

BOTELLO, Blanca.

"Exige ALDF reglamento de Ley Mercantil", *Reforma*.

México, 29 de abril de 2002. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudademexico/articulo/190553/default.htm>

CABELLO, Roxana.

"El consumo de videojuegos en locales públicos"

Universidad Nacional General de Sarmiento, Argentina.

<http://www.ceride.gov.ar/servicios/comunica/ponencias/videojuego.htm>

ESTALLO MARTÍ, Juan Alberto.

"Psicopatología y videojuegos"

Institut Psiquiàtric, Departamento de Psicología, Barcelona, España, junio de 1997

<http://www.ub.es/personal/videojui.htm>

ETXEBERRÍA SEBASTIÁN, Félix.

"Videojuegos y educación"

Quaderns Digitals, España.

http://www.ciberaula.es/quaderns/html/p_gina_apilada_sin_titulo_50.html

GARCÍA ESCAMILLA, David.

"Los videojuegos no son como los pintan", *Reforma*.

México, 05 de enero de 2002. Hogar.

<http://www.reforma.com/hogar/articulo/156795>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS

GARCÍA, Georgina.

"Crean mexicanos mundo virtual", *Reforma*,
México, 31 de diciembre de 2001. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/155980/default.htm>

GONZÁLEZ, Alberto.

"Regulan negocios de "maquinitas", *Reforma*,
México, 04 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudaddemexico/articulo/140635>

GROS SALVAT, Begoña

"La dimensión socioeducativa de los videojuegos"

Educa (Revista Electrónica de Tecnología Educativa) No.12, España, junio de 2000.

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

HECHT ORZACK, Maressa

"Servicios de Adición a los Ordenadores"

Hospital McLean, Massachussets, Estados Unidos.

<http://www.computeraddiction.com>

HERNÁNDEZ, Edgar.

"Prueban ciberjuego mexicano", *Reforma*.

México, 03 de abril de 2002. Cultura.

<http://www.reforma.com/cultura/articulo/182858/default.htm>

HERNÁNDEZ SOSA, Jonathan.

"¿Habrá videojuegos mexicanos!", *Reforma*.

México, 17 de diciembre de 2001. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/152842/default.htm>

JIMÉNEZ, Roberto.

"Bailan ¡A toda máquina!", *Reforma*.

México, 30 de diciembre de 2001. Economía y finanzas.

<http://www.reforma.com/economiafinanzas/articulo/155916/default.htm>

LARA, Alheli.

"Advierten de daños por usar videojuegos", *Reforma*.

México, 04 de mayo de 2002. Hogar.

<http://www.reforma.com/hogar/articulo/190874/default.htm>

LEVIS, Diego.

"Realidad virtual y educación"

Quaderns Digitals, España, 2000.

<http://www.ciberaula.es/quaderns/11emeroteca/quaderns/Sumario20/aulas.htm>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LICONA VEGA, Ana Liliám y Dense Piccolotto Carvalho Levy.

"Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje"

Revista *PIXEL-BIT* No.17, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla, España.

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit.htm>

MARQUÉS, Pere.

"Los videojuegos y sus posibilidades educativas"

Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España, 2000.

<http://www.dewey.uab.es/pmargues/prayj.htm>

MARTÍNEZ, Diego.

"Videojuegos y tips", *Reforma*.

México, 17 de noviembre de 2001. Gente chiquita.

<http://www.reforma.com/genicechiquita/articulo/144375/default.htm>

PAGLIA, Camille.

"Ecos de Littleton"

Revista *Etcétera* (tomado de *Interview*, julio de 1999) No. 352, México, D.F., 1999.

<http://www.etcetera.com.mx/1999/352/arc352/html>

PÁRAMO, Arturo.

"Prevén que las chispas respeten la Ley", *Reforma*.

México, 03 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudaddemexico/articulo/140336>

Redacción.

"Entra Game Cube al juego", *Reforma*.

México, 19 de noviembre de 2001. Tecnología.

<http://www.reforma.com/tecnologia/articulo/145025/default.htm>

Redacción.

"Lanza Microsoft consola de videojuegos", *Reforma*.

México, 22 de febrero de 2002. Economía y finanzas.

<http://www.reforma.com/economiafinanzas/articulo/171598/default.htm>

Redacción.

"Estima Nintendo utilidad récord en 2001", *Reforma*.

México, 11 de abril de 2002. Economía y finanzas.

<http://www.reforma.com/economiafinanzas/articulo/185305/default.htm>

ROBLEDO, Gonzálo

"Consolas de videojuegos serán terminales domésticas del futuro"

Revista *Contacto*, México, D.F.

<http://www.contactomagazine.com/consolas.htm>

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ROMANO, Luz y Alberto González.

"Ven limitaciones para regular chispas". *Reforma*.

México, 06 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudademexico/articulo/140925/default.htm>

SALAZAR, Claudia.

"Falta catálogo de videojuego violentos". *Reforma*.

México, 05 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudademexico/articulo/140645>

SANTIAGO, Anibal.

"Violan chispas nuevo reglamento". *Reforma*.

México, 03 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudademexico/articulo/140246>

"Shigeru Miyamoto, creador de Super Mario Bros"

Nintendo México, México, D.F.

<http://www.nintendo.com.mx>

SUTERA, Marcela.

"¿A qué juegan los niños en el tercer milenio?"

<http://www.eltercertempo.net/articulos/ne-0012.htm>

SUTERA, Marcela.

"Los videojuegos en el tercer milenio"

<http://www.eltercertempo.net/articulos/ne-0011.htm>

TREJO DELARBE, Raúl.

"Internet y sociedad urbana", Cuando el ciberespacio y las calles se complementan.

Revista *Etcetera*, No. 367, México, D.F., 2000.

<http://www.etcetera.com.mx/2000/367/tre367.html>

VELÁSQUEZ, Francisco.

"Ignoran nuevas reglas para maquinitas". *Reforma*.

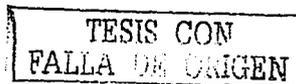
México, 04 de noviembre de 2001. Ciudad.

<http://www.reforma.com/ciudademexico/articulo/140399>

"Videojuegos y legalidad en el D.F., estados y opinión de Estados Unidos"

Asociación Mexicana de Operadores de Videojuegos, A.C., México, D.F., 2000.

http://www.amovac.com/info_y_debate.htm



Fuentes vivas:**Ana**

Usuaria de videojuegos de 13 años.

Entrevista realizada en Plaza Aragón el 1 de marzo de 2003.

CÁRDENAS, Antonio

Paidopsiquiatra, miembro de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil, A.C.

Entrevista realizada en el hotel Fiesta Americana Reforma el 15 de marzo de 2003.

CARDONA, Rivelino

Programador y fundador de la compañía *Ranflsoft*.

Entrevista realizada en el World Trade Center, Ciudad de México el 17 de mayo de 2002.

DEL BOSQUE GARZA, Jesús

Paidopsiquiatra, miembro de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil, A.C. y ex-director del Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro.

Entrevista realizada en el hotel Fiesta Americana Reforma el 15 de marzo de 2003.

FLORES, Luz María

Pediatra, investigadora y docente de la Universidad Autónoma Metropolitana, UAM, campus Xochimilco.

Entrevista realizada en la UAM, campus Xochimilco, el 12 de abril de 2002.

Gabriela

Usuaria de videojuegos de 17 años.

Entrevista realizada en Plaza Aragón el 1 de marzo de 2003.

GAMBOA, Daniel

Profesor de inglés de la escuela Harmon Hall, Valle de Aragón, usuario de videojuegos de 25 años.

Entrevista realizada en Harmona Hall, Valle de Aragón, el 12 de marzo de 2002.

GARCÍA SOTO, Sergio Alberto

Profesor de inglés de la escuela Harmon Hall, Valle de Aragón, usuario de videojuegos de 24 años.

Entrevista realizada en Harmona Hall, Valle de Aragón, el 12 de marzo de 2002.

GOEYENS VARGAS, Edgar

Autor del libro *Entretencimiento electrónico: historia de la industria de los videojuegos*.

Entrevista realizada en el World Trade Center, Ciudad de México el 17 de mayo de 2002.

LIZÁRRAGA, Jorge

Organizador del *Electronic Game Show 2002* en la Cd. De México y Director General de Oelli/Producciones.

Entrevista realizada en el World Trade Center, Ciudad de México el 17 de mayo de 2002.

LÓPEZ, Ricardo

Paidopsiquiatra de la planta médica del Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro.
Entrevista realizada en el Hospital Psiquiátrico Infantil Juan N. Navarro el 8 de marzo de 2003.

Luis Ignacio

Usuario de videojuegos de 18 años.
Entrevista realizada en Plaza Aragón el 1 de marzo de 2003.

MARQUÈS GRAELLS, Pere

Psicólogo, investigador y docente de la Universidad Autónoma de Barcelona, UAB, de España.
Entrevista por correo electrónico realizada el 12 de mayo de 2002 y publicada en Internet en la página: <http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>

PALOMINO BARAJAS, Rubén

Psicólogo, investigador y docente de la Escuela Nacional Preparatoria No. 3, Justo Sierra, UNAM.
Entrevista realizada en la Escuela Nacional Preparatoria No. 3, Justo Sierra, UNAM, el 14 de mayo de 2002.

REGIL, Laura

Pedagoga, investigadora y docente de la Universidad Pedagógica Nacional, UPN de México.
Entrevista realizada en la UPN el 4 de junio de 2002.

ROJAS LÓPEZ, Julio César

Docente de la materia de Cibernética pedagógica en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales, ENEP, Aragón.
Entrevista realizada en la ENEP Aragón el 7 de marzo de 2003.

SÁNCHEZ, Óscar

Paidopsiquiatra, miembro de la Asociación Mexicana de Psiquiatría Infantil, A.C. y docente en la Facultad de Psicología de la UNAM.
Entrevista realizada en el hotel Fiesta Americana Reforma el 15 de marzo de 2003.

SOTELO, Edgar Ricardo

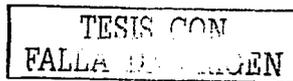
Usuario de videojuegos de 17 años.
Entrevista realizada en el domicilio de Edgar el 2 de marzo de 2002.

TAPIA, Arturo

Programador y director de diseño de la compañía *Radical Studios*.
Entrevista realizada en el World Trade Center, Ciudad de México el 17 de mayo de 2002.

TAPIA, Leonardo

Usuario de videojuegos de 5 años.



Varios padres de familia

Entrevistas realizadas en diferentes días en: Plaza Aragón, Center Plaza y en el World Trade Center, Ciudad de México.

Varios usuarios de videojuegos

Entrevistas realizadas diferentes días en: Plaza Aragón, Plaza Oriente, Center Plaza, Plaza Río, diversos tianguis, mercados de colonia, Harmon Hall Valle de Aragón y World Trade Center, Ciudad de México.

ANEXO "A"



CIUDAD DE MÉXICO

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

Órgano del Gobierno del Distrito Federal

DECIMA PRIMERA EDICIÓN

28 DE OCTUBRE DE 2001

No. 126

INDICE

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.	
SECRETARÍA DE GOBIERNO	
REGULACIÓN DE CLASIFICACIONES DE TÍTULOS, CONTENIDOS Y OPERACIONES DE VIVIENDAS	2
SECRETARÍA DE FINANZAS	
TASAS DE RECARGOS VIGENTES PARA EL MES DE NOVIEMBRE DEL 2001	6
TESORERÍA DEL DISTRITO FEDERAL	
RESOLUCIÓN POR LA QUE SE VALIDAN LOS LINEAMIENTOS PRESENTADOS POR LA	
TESORERÍA DEL DISTRITO FEDERAL	
CONSEJERÍA JURÍDICA Y DE SERVICIOS LEGALES	7
AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA ADHESIÓN AL CONVENIO DE SUPLENENCIA	
NOTARIAL, DEL SOLARIO 32 CON LOS TITULARES DE LAS NOTARIAS 195 Y 196 DEL DISTRITO	
FEDERAL	10
CONVOCATORIAS Y LICITACIONES	11
SECCIÓN DE AVISOS	
CONTROLADORA PROSA, S. A. DE C. V.	56
PROMOCIÓN Y OPERACIONES, S. A. DE C. V.	58
EXHIBIDORES TROPICAL S. S. DE RL	59
CONTRALCIONES DEL DIFUSIVOS Y CAPACITACION INTEGRAL, S.A. DE C.V.	60
61	
FABRICANTES DE MUEBLES PARA LA INDUSTRIA ALIMENTICIA, S.A. DE C.V.	62
63	
ANALISIS TECNOLÓGICO EN INFORMÁTICA, S. A.	63
64	
SAN JUAN DE LLERANORTE, S.A. DE C.V.	63
64	
SERVITO INTERNACIONAL DE COMPONENTES Y PARTES, S.A. DE C.V.	63
64	
UNION DE CREDITO PARA LA COSTADURIA PUBLICA, S.A. DE C.V.	64
64	
VIGILANMIROS, S.A.	64
65	
INMOBILIARIA MARISCAL, S.A. DE C.V.	

Continúa en la Pág. 82

65

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

REGLAMENTO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS, CONTENIDOS Y OPERACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

(Publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el 23 de octubre de 2001)

(Al margen superior izquierdo un escudo que dice: CIUDAD DE MÉXICO.- JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL)
ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, con fundamento en los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 8°, fracción II, 67, fracción II y 90 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 14, 15, fracción I y 23, fracciones XX y XXII de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal y 1°, 3°, 4°, 5°, 9, fracción XX, 33, fracción IV, 34, 35 y Título Sexto de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal, he tenido a bien expedir el siguiente:

REGLAMENTO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS, CONTENIDOS Y OPERACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

CAPÍTULO I Disposiciones Generales

Artículo 1°.-

Las disposiciones del presente Reglamento, son de orden e interés público y tienen por objeto, establecer las normas para la clasificación de títulos y contenidos de videojuegos, así como su operación en establecimientos mercantiles que cuenten con licencia de funcionamiento debidamente autorizada o que se encuentren en el supuesto del artículo 65, primer párrafo de la Ley.

Los títulos y contenidos, así como los sistemas de videojuegos diseñados para uso particular, no serán sujetos de las disposiciones del presente Reglamento.

Artículo 2°.-

Para efectos de este Reglamento, se entenderá por:

- I. **Secretaría:** la Secretaría de Gobierno, quien actuará por sí o a través de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública;
 - II. **Establecimiento:** El local ubicado en un inmueble en donde una persona física o moral desarrolla el giro mercantil de videojuegos;
 - III. **Ley:** La Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal;
 - IV. **Titulares:** Las personas físicas o morales que obtengan una Licencia de Funcionamiento, para desarrollar el giro mercantil de videojuegos; y
 - V. **Verificador:** El Servidor Público de la Administración Pública del Distrito Federal cuya función es practicar visitas de verificación para comprobar que los particulares observen los ordenamientos legales y reglamentarios vigentes.
-

Artículo 3°.-

La Secretaría de Gobierno, tendrá las siguientes atribuciones:

- I. Dictaminar sobre la clasificación de los títulos y contenidos de videojuegos, para su operación comercial;
- II. Elaborar el catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos, mismo que periódicamente revisará y actualizará, conforme a los nuevos videojuegos que en el comercio se ofrezcan;
- III. Autorizar la operación comercial de los títulos y contenidos de videojuegos en los establecimientos;
- IV. Coordinar, supervisar y evaluar el cumplimiento de las disposiciones jurídicas y administrativas aplicables en materia de uso y explotación de videojuegos;
- V. Verificar físicamente los datos que para clasificar y autorizar los Títulos y Contenidos de videojuegos, le presenten los particulares; y
- VI. Las demás que le señale otras disposiciones jurídicas y administrativas aplicables.

Para llevar a cabo las atribuciones antes señaladas, la Secretaría podrá solicitar la opinión de otras dependencias y entidades de la Administración Pública del Distrito Federal, así como de los sectores privado y social relacionados con la materia.

Artículo 4°.-

Corresponde a los Órganos Político-Administrativos llevar a cabo las visitas de verificación, para comprobar el cumplimiento del presente Reglamento, conforme a las disposiciones legales y administrativas aplicables.

CAPÍTULO II De la Clasificación

Artículo 5°.-

La clasificación de videojuegos por contenido o grado de violencia contenida, será la siguiente:

- I) Clasificación A:
 - a) Los deportes, excepto el box, luchas y todos aquellos deportes cuyo objetivo es golpearse, derribarse o herirse físicamente;
 - b) Las carreras de automóviles, motocicletas o cualquier vehículo, siempre y cuando no se muestren gráficas con sangre o personas accidentadas;
 - c) Aquellos videojuegos que muestren seres ficticios que tengan que ir alcanzando objetivos en un ambiente de fantasía sin matar de manera gráfica a otros seres;
- II) Clasificación B:
 - a) Aquellos que muestren seres animados que no sean humanos y que no presenten peleas, golpes, ni derramamiento de sangre o líquido que haga creer que es sangre, aun cuando no sea roja; y
 - b) Los que presenten persecuciones espaciales, terrestres, aéreas o marítimas con o sin derribamiento de objetivos sin vida, o que tengan vida pero de que ninguna forma representen un ser humano;
- III) Clasificación C:
 - a) Aquellos deportes excluidos del tipo A;

- b) Aquellos que presentan seres animados, incluidos humanos que tengan que derribarse, luchar o eliminar al contrincante utilizando la fuerza física y/o armas, pero siempre y cuando no haya imágenes o gráficas donde se muestren cuerpos desmembrados, mutilados o derramamiento de sangre; y
 c) Aquellos juegos interactivos y simuladores que no excedan estos criterios de clasificación en cuanto a su contenido; y

IV) Clasificación D:

- a) Aquellos en los que hay peleas, competencias o persecuciones con el uso de armas, violencia y derramamiento de sangre e incluso mutilaciones o desmembramientos; y
 b) Aquellos juegos interactivos y simuladores que sean excluidos del tipo C.

En caso de que algún videojuego contenga elementos, que causen confusión respecto de la clasificación que le corresponde, se optará siempre por la clasificación que tenga mayor contenido o grado de violencia.

Artículo 6°.-

En ninguna clasificación de videojuegos a que se refiere el artículo anterior, se podrán mostrar imágenes o gráficas de actos erótico-sexuales con seres desnudos o semidesnudos..

Artículo 7°.-

Los videojuegos que excedan los criterios de clasificación del presente Reglamento, no podrán ser operados en establecimientos mercantiles en el Distrito Federal.

CAPÍTULO III
De la Autorización de los Títulos y Contenidos

Artículo 8°.-

El titular o quien sus intereses legalmente represente, deberá solicitar por escrito en el formato que para tal efecto emita la Secretaría, la autorización y dictamen de clasificación del título del videojuego que pretenda explotar, a la solicitud deberá agregar bajo protesta de decir verdad, la documentación descriptiva y explicativa del mismo y su opinión de clasificación. La Secretaría emitirá un dictamen y responderá por escrito en un plazo de 5 días hábiles a partir de la solicitud, si transcurrido el plazo no existe respuesta, se entenderá que la solicitud fue negada, sin perjuicio para el titular de volver a presentar su solicitud.

Artículo 9°.-

La autorización y dictamen de clasificación emitido por la Secretaría, para la operación comercial de videojuegos en establecimientos mercantiles autorizados, se entenderá válido en todo el territorio del Distrito Federal, para lo cual se publicará en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y se informará a los Organos Politico-Administrativos del Distrito Federal, para efectos de su verificación.

Artículo 10.-

Serán sujetos de clasificación los títulos y contenidos de videojuegos que cuenten con los permisos legales para su explotación en establecimientos mercantiles.

Artículo 11.-

La Secretaría podrá, cuando así lo considere, reclasificar los títulos y contenidos de videojuegos ya autorizados.

Artículo 12.-

Se entenderán prohibidos para su explotación en establecimientos, todos aquellos títulos y contenidos de videojuegos y sistemas diseñados, que por ser de uso particular no se encuentren en el catálogo autorizado por la Secretaría.

CAPÍTULO IV
De las normas básicas de operación

Artículo 13.-

En los establecimientos se deberán colocar en la parte superior frontal de cada una de las máquinas de videojuegos, la letra que corresponda a su clasificación, misma que tendrá un tamaño de por lo menos 15 centímetros de alto y ancho, misma que deberá distinguirse y ser visible en todo momento, observando lo siguiente:

- I. Para la clasificación A, grado inofensivo, apto para todas las edades, la letra a colocar será de color verde fosforescente;
 - II. Para la clasificación tipo B, grado poco agresivo, para uso exclusivo de mayores de 13 años, la letra a colocar será de color amarillo fosforescente;
 - III. Para la clasificación tipo C, grado violento, para uso exclusivo de mayores de 15 años, la letra a colocar será de color naranja fosforescente; y
 - IV. Para la clasificación tipo D, grado altamente violento, para uso exclusivo de mayores de 17 años, la letra a colocar será de color rojo
-

Artículo 14.-

La colocación de las letras de acuerdo a la clasificación, será con el propósito de que ningún usuario utilice un videojuego de clasificación distinta de la permitida para su edad.

Artículo 15.-

El titular o responsable del establecimiento, vigilará que los usuarios exclusivos de las clasificaciones A y B, acudan en compañía de una persona adulta.

Artículo 16.-

El servicio de videojuegos, atendiendo a su clasificación, deberá prestarse en áreas delimitadas mediante líneas divisorias, desniveles, muros, cancelos o mamparas, con el espacio de uso suficiente y de tal forma, que sólo permanezcan en el interior de cada área los usuarios que correspondan a la edad de la misma y el adulto, en el caso del artículo anterior.

Artículo 17.-

La agrupación de los videojuegos se hará de la siguiente forma:

- I. En espacios específicos para cada una de las letras de la clasificación;
 - II. Por separación en dos grupos: uno con videojuegos de clasificación A, B, y C y otro para videojuegos de clasificación D;
- En el establecimiento deberán operarse igual número de videojuegos por cada una de las clasificaciones.
-

Artículo 18.-

El anuncio informativo de la clasificación de videojuegos tendrá por lo menos un metro cuadrado y con letra de 5 centímetros de alto y de ancho y deberá colocarse en el sitio en donde se expiden o distribuyen las fichas o monedas para videojuegos, debiendo quedar dicho anuncio perfectamente visible para el usuario.

Artículo 19.-

El titular del establecimiento, además de las obligaciones que señala la Ley, tendrá las siguientes:

- I. Que el responsable o encargado del establecimiento, sea siempre una persona mayor de edad;
 - II. Suspender el videojuego, cuando detecte que algún usuario utilice un videojuego de clasificación distinta a la permitida para su edad, sin la obligación de devolver el importe que se haya pagado por las fichas o monedas que se hayan insertado en la máquina de dicho videojuego;
 - III. No vender e impedir el consumo de bebidas alcohólicas en el establecimiento; y
 - IV. Colocar en el establecimiento, una anuncio visible de no fumar y vigilar su cumplimiento
-

Artículo 20.-

Toda el área que comprenda el establecimiento, deberá permanecer siempre iluminada con luz tipo día, ya sea artificial o natural, para evitar trastornos en la salud del usuario.

CAPÍTULO V
De la Verificación Administrativa y de las Sanciones

Artículo 21.-

La verificación administrativa que lleven a cabo los Órganos Político-Administrativos en el ejercicio de sus atribuciones, se instrumentará de conformidad con lo dispuesto en los ordenamientos jurídicos y administrativos aplicables.

Artículo 22.-

El verificador tendrá la facultad de solicitar al titular del establecimiento, la documentación que ampare el legal funcionamiento del mismo.

Artículo 23.-

Para efectos de resolver controversias sobre la debida explotación de cualquier título o contenido de videojuegos en establecimientos, el verificador deberá mostrar el catálogo vigente de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos autorizado por la Secretaría.

Artículo 24.-

Es responsabilidad del titular el cumplimiento del presente Reglamento, lo contrario, será sancionado de conformidad con lo establecido en la Ley y demás disposiciones aplicables.

TRANSITORIOS

PRIMERO.-

El presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO.-

Los formatos a que se refiere el presente Reglamento, deberán expedirse por la Secretaría, en un término de 30 días naturales, contados a partir de la entrada en vigor del presente ordenamiento.

TERCERO.-

El Catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos a que se refiere este Reglamento, se publicará en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, para su mayor difusión.

CUARTO.-

Las actualizaciones y modificaciones al Catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos, se harán trimestralmente y se publicarán en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

RÚBRICA

Dado en la Residencia Oficial del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los treinta días del mes de agosto del año dos mil uno.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, JOSÉ AGUSTÍN ORTIZ PINCHETTI.- FIRMA.**

PUBLICACIÓN Y REFORMAS

Publicación: G.O. 23oct01

No. de Reformas: 0

Fecha y Publicación de Reformas: Ninguna.