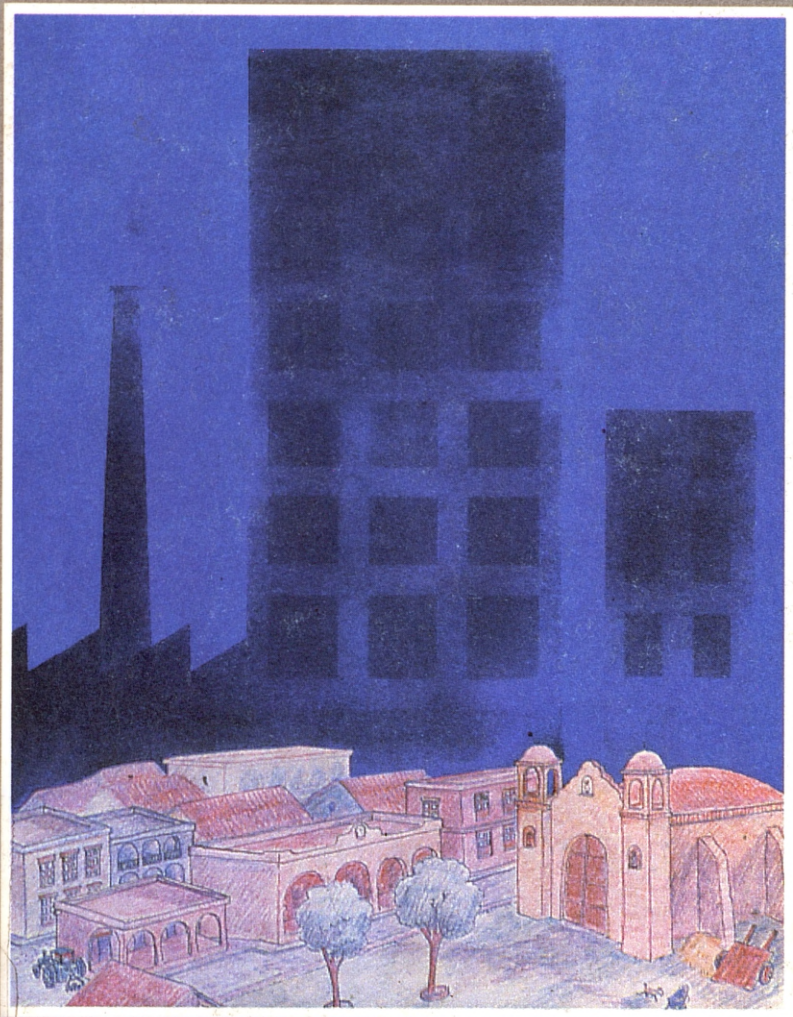


CIUDADES PROVINCIANAS DE MÉXICO

HISTORIA, MODERNIZACIÓN Y CAMBIO CULTURAL

Víctor Gabriel Muro
Coordinador



EL COLEGIO DE MICHOACÁN

CIUDADES PROVINCIANAS DE MÉXICO
HISTORIA, MODERNIZACIÓN Y CAMBIO CULTURAL

Víctor Gabriel Muro
Coordinador



El Colegio de Michoacán

ÍNDICE

Siglas	11
Agradecimientos	13
Introducción <i>Víctor Gabriel Muro</i>	15
URBANIZACIONES PROVINCIANAS: HISTORIAS	
Hacia una renovación de la historia urbana <i>Hira de Gortari Rabiela</i>	27
Las ciudades michoacanas: continuidad y cambios entre dos siglos (1880-1920) <i>Gerardo Sánchez Díaz</i>	31
La ciudad de Guanajuato a principios del siglo xx. Una hegemonía en entredicho <i>Francisco Javier Meyer Cosío</i>	45
Chan Santa Cruz: de ciudad sagrada a cabecera municipal <i>Martha H. Villalobos González</i>	65
Aguascalientes: de la pequeña ciudad a la ciudad media explosiva <i>Fernando I. Salmerón Castro</i>	79
CONTEXTUALIZACIONES TEÓRICAS DEL DESARROLLO URBANO PROVINCIANO	
Comentarios sobre los procesos de globalización y las políticas nacionales en las ciudades provincianas <i>Luz Nereida Pérez Prado</i>	97

Nuevas tendencias en el análisis urbano regional y sus implicaciones para el estudio de las ciudades medias en México <i>Manuel Perló</i>	101
Los cambios de la política macroeconómica y sus impactos en el desarrollo de las ciudades medias <i>Jesús Arroyo Alejandre y Rubén A. Chavarín Rodríguez</i>	123
ECONOMÍA, INDUSTRIALIZACIÓN Y CAMBIO SOCIODEMOGRÁFICO DE LAS CIUDADES PROVINCIANAS	
El impacto socioeconómico de la industrialización en las ciudades medias de México. Los casos de las zonas metropolitanas de Aguascalientes, San Luis Potosí y Toluca <i>Adrián Moreno Mata</i>	149
Economía y desarrollo urbano en Veracruz. Notas para una aproximación <i>Hipólito Rodríguez</i>	171
Las trayectorias laborales de los ciudadanos en ciudades medias de Jalisco y Colima <i>Jean Papail y Luis A. Velázquez Gutiérrez</i>	201
El desarrollo económico del Soconusco y el crecimiento demográfico y territorial de Tapachula, 1880-1990 <i>Francisco Javier Camas Reyes</i>	219
MODERNIZACIÓN DE LAS CIUDADES PROVINCIANAS	
El proyecto de modernización de Hermosillo <i>Eloy Méndez Sáinz</i>	243
Enclave moderno y contradicciones sociales de la apertura: ciudad Lázaro Cárdenas, Michoacán <i>Daniel Hiernaux Nicolas</i>	253

Pachuca: del enclave colonial a la modernización incierta <i>Pablo Vargas González</i>	269
Nuevas tendencias de urbanización y problemática urbana en una ciudad media: el caso de Morelia <i>Patricia Ávila García</i>	283
El paisaje residencial de Lagos de Moreno <i>Luis Felipe Cabrales Barajas</i>	297
Chetumal: una ciudad fronteriza ante el reto del Tratado de Libre Comercio <i>Gabriel Aarón Macías Zapata</i>	315
FACTORES ECONÓMICOS Y CAMBIO CULTURAL	
Las ciudades pequeñas en el cambio regional. Estructura del empleo, 1970-1990 <i>Adrián Guillermo Aguilar y Boris Graizbord</i>	335
Ciudades y metrópolis en México. Algunos desafíos <i>Mario Bassols Ricárdez</i>	353
Configuración y cultura en el México urbano contemporáneo <i>Luis Jesús Galindo Cáceres</i>	363
Una apercepción de las percepciones de un investigador <i>José Lameiras Olvera</i>	377
Ciudades y ciudades: pequeña brújula provinciana <i>Rossana Reguillo</i>	383
Tijuana: pasado y presente. Del crecimiento acelerado a la tragedia urbana <i>Víctor Alejandro Espinoza Valle</i>	391

Turismo y cambio sociocultural: Valladolid y su región <i>Ella F. Quintal A.</i>	405
Comentario <i>Robert V. Kemper</i>	417
PODER, RESISTENCIA, RELIGIÓN Y NUEVAS COSTUMBRES	
Ciudades provincianas de Puebla: ¿Crisoles de cambio o enclaves de resistencia? <i>Jaime Castillo y Elsa Patiño</i>	423
La participación de grupos de poder en la diferenciación del espacio urbano de Uruapan <i>Daniel Hernández Palestino y Gerardo Mora Camacho</i>	453
Cambio religioso y recomposición espacial: los territorios de evan- gelización en la diócesis de Zamora, Mich., en vísperas del segundo milenio <i>Miguel J. Hernández M.</i>	465
Nuevas costumbres y viejos hábitos de la clase media de la ciudad de Querétaro <i>Carmen Icazuriaga Montes</i>	479
Comentario <i>Sergio Quesada Aldana</i>	495
El impacto de los videojuegos en las ciudades pequeñas y medianas visto a través de noticias y reglamentos <i>Óscar González Seguí</i>	501

EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CIUDADES PEQUEÑAS Y MEDIANAS VISTO A TRAVÉS DE NOTICIAS Y REGLAMENTOS

Óscar González Seguí
El Colegio de Michoacán

El tema de los videojuegos suscita discusión y se da por sentado que éstos influyen en la educación y forman parte de la socialización de los niños y jóvenes de hoy. Los efectos de los videojuegos son motivo de preocupación para padres y educadores en muchos países, incluyendo México. Existe una controversia parecida a la desatada por los efectos de los programas de televisión, aunque este tema ha sido más investigado.

¿Qué se sabe al respecto? La investigación es escasa, en relación con la abundancia y ubicuidad de los juegos y la magnitud del negocio (Fling *et al.* 1992 y Funk 1993). En los Estados Unidos hubo un auge temprano de preocupación sobre los efectos de los videojuegos. En 1982 el Secretario de Salud, Everett Koop, advirtió que jugar videojuegos podría contribuir a la psicopatología.¹

Las empresas de videojuegos comenzaron a subvencionar investigaciones mostrando los efectos positivos. A principios de los años ochenta, la empresa Atari patrocinó una reunión en Harvard, de la que resultaron artículos marcando los efectos benéficos de los videojuegos, y las críticas se aquietaron² (Funk 1993:86). Las investigaciones de los últimos años se publicaron, sobre todo, en revistas de medicina, especialmente de pediatría y de psicología. Hay muy pocos trabajos antropológicos o sociológicos sobre este tema; en México las investigaciones son, hasta ahora, periodísticas.³

1. *The New York Times*, noviembre 10, 1982: A-16, citado en Funk 1993.
2. *Symposium on Video Games and Human Development*, Cambridge MA: Monroe C. Gutman Library, Harvard Graduate School of Education.
3. En México, el trabajo más notable es periodístico. La nota de Patricia Ruvalcaba Gama, "Los videojuegos, símbolos omnipresentes de una nueva cultura del entretenimiento", en *La Jornada*, México, 5 de enero de 1993, p. 39 y 6 de enero, p. 24, mereció una mención en la Feria Internacional del Libro de Guadalajara en 1992.

Veamos brevemente algunos antecedentes de la bibliografía inglesa y la norteamericana sobre los efectos que producen los videojuegos.

BENEFICIOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Hay autores que argumentan sobre su utilidad como artefacto educativo.⁴ Los videojuegos se han empleado para la rehabilitación física, para contrarrestar efectos de la quimioterapia y para el tratamiento de algunos desórdenes mentales. Llega a mencionarse una “video invasión de la rehabilitación” (Adriaenssens 1988, citado por Funk 1992) o una “videojuego terapia” (Lynch 1983, citado por Griffith 1993).

Sin embargo, parecen aplicables a estos usos de los videojuegos las reservas que hace Orozco para las computadoras personales en la educación oponiéndose a la tendencia a “absolutizar” la computadora de modo que llega a subordinarse la educación a las posibilidades que la tecnología ofrece (Orozco 1987:19).

EFFECTOS NEGATIVOS

Conductas violentas

Los juegos son en su mayoría violentos; ya en 1983 se informaba que de una muestra de 28 juegos, 85 por ciento era violento. En 1991, de 47 juegos Nintendo, solamente siete no eran violentos. Provenzo informaba en 1991 –y cualquiera de nosotros puede comprobarlo– que los juegos de computadora están poblados de terroristas, mercenarios, equipos SWAT y policías robóticos. Las mujeres son víctimas y los extranjeros son malos. De aquí concluye que los videojuegos valoran el sexismo, la violencia y el racismo condicionando a los niños a ver el mundo del modo que se ve en las pantallas de los juegos (Provenzo 1991:127). Aquí empieza la polémica entre los especialistas acerca de los términos que se emplean: ¿qué se entiende por “violento”? Según los

4. Hubbard (1991) informa que los juegos de computadoras son vistos en los Estados Unidos “como un aparato motivante, un medio para proveer estímulos comprensibles y un catalizador de la práctica comunicativa y la negociación de significado” (1991:220). La consideración del juego como educativo depende, sin embargo, de un número de factores que influyen: edad, género, nivel de desempeño y antecedentes culturales.

Cuadro 1
Descripción de categorías de videojuegos

Deporte:	Cualquier clase, incluyendo carreras diversas.
Entretenimiento general:	Juegos de habilidad en los que la lucha y destrucción no son el punto principal.
Educativos:	Tienen por fin conseguir nueva información o usarla de otra manera.
Violencia de fantasía:	La acción principal es un cuento. Una caricatura u otro personaje de fantasía destruye o evita ser destruido para lograr una meta, rescatar a alguien o escapar de algo.
Violencia humana:	La acción principal es un cuento. Un personaje humano debe luchar o destruir cosas y evitar ser matado o destruido mientras trata de alcanzar una meta, rescatar a alguien o escapar de algo.

Fuente: Funk, 1993:87.

Cuadro 2
Preferencias de adolescentes norteamericanos de clase media

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Violencia de Fantasía	208	31.9
Deportes	192	29.4
Entretenimiento general	129	19.7
Violencia humana	111	7.0
Educativos	12	1.8
Total	652	

Fuente: Funk, 1993.

psicólogos, un programa de TV como Tom y Jerry es violento, pero no lo es si se usan las definiciones operativas de las investigaciones sobre medios de comunicación.

Un estudio reciente en una ciudad norteamericana (Dallas quizás) logró una clasificación de los juegos avalada por los usuarios adolescentes (cuadro 1). A partir de esa clasificación se vio la preferencia de los usuarios como se ve en el cuadro.

Casi siempre los estudios concluyen en que los niños se ponen más agresivos después de jugar un juego violento. Pero un trabajo, aún en prensa, de Mark Griffith, psicólogo social británico, sostiene que hay mucha especulación sobre si las formas de medir la agresión son válidas y confiables.

Actualmente se sabe poco sobre los efectos a largo plazo a causa de jugar videojuegos violentos, pero se ha insistido en que los juegos de computadora pueden tener un efecto adverso mayor que la televisión a causa del involucramiento activo de los niños (Griffith 1993).

Su conclusión es:

La evaluación de la evidencia disponible parecería sugerir que los efectos a largo plazo de la exposición a los videojuegos sobre conductas agresivas subsiguientes siguen siendo, en el mejor de los casos, especulativos" (*ibidem*).

LAS CONSECUENCIAS FÍSICAS ADVERSAS DE LOS VIDEOJUEGOS

Con cierta frecuencia aparecen en los diarios y revistas informaciones sobre afecciones físicas que contraen algunos jugadores de videojuegos: desde 1983 se había informado de males reumáticos como el "codo *Pac-man*" o la "venganza de los *Space Invaders*". En algunos casos se ha informado de elevación en la presión arterial.

En 1983 se informó de tres casos de *space invaders obsession* (Ross, Finestone y Lavin 1982), similar a una "catatonia de computadora" (Nilles 1983). También está citada una epilepsia de las computadoras de la que hay noticias periodísticas y sólo hallamos una cita científica.⁵

5. Griffith (en prensa) menciona un artículo aparecido en el *Sunday Times* del 10 de enero de 1993, sección 5, p. 5. No he encontrado el tema en periódicos mexicanos, aunque hubo informes por televisión. La cita en revista científica es: Maeda *et al.* (1990) mencionada por Funk (1992).

Adicción a los videojuegos

Una investigación importante en el tema de las adicciones ha sido la llevada a cabo por Shotton que, a lo largo de cinco años en Inglaterra, siguió a un conjunto de 127 individuos (mitad niños y mitad adultos, 96% varones) autorreferidos como enganchados (*hooked*) en juegos caseros de computadoras al menos durante cinco años. Frente a dos grupos de control, 75 de ellos fueron comparados como “highly intelligent, motivated and achieving people but often misunderstood”. Luego de cinco años, Shotton encontró que a la cohorte joven le había ido bien en educación, ingresando a la universidad y luego a tareas bien remuneradas (Shotton 1989).

Sin embargo, uno de los mayores problemas es todavía definir la adicción a los videojuegos en sentido no metafórico. Siguiendo los hallazgos de McIlwraith (1990) sobre las formas en que los académicos han tratado de explicar la adicción a la televisión, Griffith propone reformular los cuatro modelos teóricos:

- 1) La adicción es función de los efectos que el jugar excesivo tiene sobre la imaginación y la vida de fantasía: la gente que juega mucho tiene una pobre imaginación.
- 2) La adicción es función del efecto ya sea excitante o tranquilizante que ejerce sobre el jugador.
- 3) La adicción es una manifestación de una personalidad oral dependiente o adictiva. La gente se hace adicta para no tener dependencias externas.
- 4) La adicción a los videojuegos es un patrón distintivo de usos y gratificaciones asociadas con el medio de los videojuegos. Los adictos juegan para gozar el acto de jugar o juegan sólo cuando están aburridos.

El mismo Griffith señala que su información de Gran Bretaña le sugiere que el segundo modelo parece de aplicación: cree encontrar dos tipos de adictos: uno que es atraído por la máquina, una adicción primaria, dada a partir de la necesidad de probar habilidades y por la excitación que produce. El otro tipo aparece como una forma de escapismo. La máquina es una clase de amigo electrónico y el juego es agradable por sus efectos tranquilizantes. Se podría decir que se trata de una adicción secundaria para escapar de un problema “primario” familiar, de relaciones, etcétera.

Disminución de las interacciones con otras personas

Otro de los efectos señalado es que los videojuegos suplen la relación con personas:

Estos primeros hallazgos sugieren que jugar los videojuegos de arcada (locales públicos) es para muchos jóvenes más que sólo un pasatiempo frívolo. A medida que la revolución tecnológica se expande cada vez más rápido en esta cultura, uno debe comenzar a explorar no solamente lo que la integración de productos de alta tecnología en nuestras vidas puede hacer por nosotros, sino lo que puede hacernos a nosotros y lo que puede hacer con nosotros como individuos y como sociedad. Hay profundas implicaciones en la sugestión de que la capacidad interactiva de los dispositivos electrónicos [...] puede ofrecer la oportunidad para la satisfacción con gratificaciones que previamente sólo el contacto humano podría proveer. Tales resultados parece que han llegado a ser irrelevantes para la floreciente industria que crea estos productos. [No obstante] No deben escapar a los científicos sociales, humanistas y otros involucrados con la sociedad y sus componentes humanos. (Selnow 1987:59, traducción mía).

Para finalizar, citemos el estado de la cuestión desde la óptica de Jeanne Funk (que trabaja en un departamento de pediatría):

En resumen parece que jugar videojuegos puede tener una influencia importante sobre la vida de los jugadores, pero la investigación permanece preliminar:

1. Los informes de casos sugieren que jugar videojuego dispara ataques epilépticos en un pequeño número de niños susceptibles [...] Se requiere más investigación para determinar otros riesgos de salud tales como aumentos en el pulso y la presión de la sangre [...]
2. Basándose en estudios de laboratorio, el involucramiento en videojuegos agresivos y violentos parece incrementar el gusto por las conductas agresivas y disminuir las conductas prosociales.
3. No se ha encontrado relación entre el juego frecuente de videojuego y el desarrollo de psicopatologías significativas, aunque es posible que tendencias preexistentes puedan ser exacerbadas [...]
4. El uso de los videojuegos domésticos puede tener menos impacto adverso sobre el funcionamiento académico que el juego en locales comerciales (Funk 1992:54).

PREOCUPACIONES EN LA PROVINCIA MEXICANA

Mientras los académicos discuten y las autoridades más bien desconocen los efectos de los videojuegos, muchas personas, entre las que se cuentan sacerdotes, psicólogos, maestros y padres de familia, sostienen que sin duda los videojuegos son perjudiciales y emprenden con frecuencia acciones para influir en la reglamentación municipal de su funcionamiento.

La información que sigue proviene de las noticias y reglamentos de distintas localidades del país. Comencemos por Jalisco:

Tonalá, Jalisco

En julio de 1992, el presidente municipal de Tonalá, Timoteo Campechano Silva

pidió un estudio minucioso sobre los negocios de maquinitas, que se han convertido en un vicio dañino para los niños, pues se han instalado precisamente cerca de las escuelas, los templos y las plazas según denunció el edil Jaime Martínez Galván.

El presidente municipal lamentó que no exista un reglamento municipal para permitir o negar este tipo de negocios, pero dijo que por lo pronto se verá cuáles de éstos funcionan de manera irregular, según las quejas de los propios padres de familia. (Fuente: "Sesión de Cabildo en Coyula, Tonalá", Ocho Columnas, 23 de julio de 1992).

Ciudad Guzmán, Jalisco

Donde operan 139 establecimientos, se realizó el año pasado un Foro de Análisis de los videojuegos al que

asistieron aproximadamente cien personas, observándose que un 90% estuvo en contra de las "maquinitas" [y] solicitaron al Presidente Municipal, así como al Jefe de Reglamentos, se disminuyan las licencias para este tipo de negocios y se reglamenten los ya existentes.

Estas son algunas de las opiniones registradas en ese Foro.

Opiniones adversas:

Los videojuegos son problemas sociales del individuo, crean problemas en el aprendizaje y reducen la capacidad de raciocinio.

Se debería legislar el uso de los videojuegos, ya que en Japón están desapareciendo las maquinitas, porque sí afecta al individuo.

En lugares donde hay maquinitas ocurren robos a los niños, por parte de personas mayores que ellos.

[Uno de los asistentes identificado como "el usuario"] reconoció haber amenazado a niños para obtener dinero; faltaba a la escuela y descuidaba otras obligaciones. Actualmente no acude a lugares donde hay videojuegos, comprendió que sólo perjudican.

Provocan esquizofrenia.

Provocan ataques epilépticos.

Sería favorable que se clausuraran negocios de videojuegos.

Afectan directamente al salario, los ingresos que percibe el padre de familia en un día, el niño lo gasta en una hora.

Opiniones favorables

De haber existido cuando se jugaba con resorteras, se evitaría matar a algunas aves, ahora con el avance de la tecnología tenemos las maquinitas que no causan daño.

No afectan el aprendizaje, intelectualmente son muy efectivas las maquinitas.

(Resumen del Foro realizado en la Casa de la Cultura de Ciudad Guzmán)

Como consecuencia de este Foro, el ayuntamiento resolvió no autorizar nuevas licencias de videojuegos y modificar los reglamentos existentes (8 *Columnas* 11 de agosto de 1992, p. 2E).

Morelia, Michoacán

El Director de Reglamentos Municipales, doctor Dagoberto Silva, luego de la clausura, de un

establecimiento de “maquinitas” que había sido suspendido por permitir cruzar apuestas y propiciar la deserción escolar [...] dicha dependencia está empeñada en terminar con este tipo de negocios “ya que representan una amenaza social, además de que están controlados por un monopolio de gentes [...] (Nota de Teresa de la Torre: “Se propone Reglamentos Municipales combatir establecimientos de videojuegos”, en *Cambio de Michoacán*, 3 de febrero de 1993, p. 2).

Coatzacoalcos, Veracruz

El encargado del área de psicología del DIF de Coatzacoalcos, Víctor Manuel Mella, sostiene

que actualmente se ha incrementado el índice de pacientes menores –de 7 a 13 años–, quienes presentan problemas de reprobación escolar, rebeldía y neurosis que tiene sus orígenes en la constante incidencia de los niños por los juegos electrónicos, llamados las maquinitas, mismos que sus propios padres consienten y fomentan (Vicente Martínez Blanco “DIF-Coatzacoalcos: Diversifican sus Actividades”, en *Política*, Veracruz, 7 de agosto de 1992).

San Cristobal de las Casas, Chiapas

La síndico municipal, Josefa López de Ladadaga, asegura que “estas máquinas ponen en cautiverio el tiempo mental de los niños y jóvenes e impiden el desarrollo de la creatividad en perjuicio de su propio futuro”. La nota dice que

hizo un llamado a ciudadanos y particularmente a los padres de familia para que coadyuven en la campaña de cierre de los videojuegos y a la vez promover los centros recreativos y los parques, ya que son lugares más sanos para el esparcimiento de la juventud y la niñez (Claudio Téllez, “Los videojuegos ponen en cautiverio el tiempo mental de los niños. La síndico municipal emprende campaña para erradicarlos”, en *La Voz del Sureste*, 2 de febrero de 1992, p. 1).

Guanajuato

Hablando de deserción escolar,

El Secretario de Educación, Cultura y Recreación del Estado aseguró que serán atacados otros factores de abandono, como son los “modernos antros”, llamados “maquinitas” o juegos de video, localizados en las inmediaciones de los centros educativos. Para ello, explicó, se solicitará a las autoridades su intervención para prohibir la instalación de este tipo de establecimientos, cerca de los planteles escolares”. (Miguel A. Meza, “Desertaron 243 000 alumnos del nivel básico este ciclo en Guanajuato: SECyR”, en *Excelsior*, 24 de junio de 1992, p. 1S).

Apodaca, Nuevo León

Aquí hubo un incidente entre las autoridades del ayuntamiento y los propietarios de videojuegos debido a la reglamentación de los negocios de diversión infantil: a mediados de abril de 1992 el Cabildo aprobó el reglamento para negocios de diversión infantil y [según declaraciones del alcalde Raymundo Flores Elizondo] en él se descartó la presencia de videojuegos en el municipio.

Todo fue, a petición de los mismos padres de familia [...] los niños no acuden a las escuelas por dedicarse a jugar en dichos negocios [...] incluso llegan al grado de robar en sus propias casas o vender algunos objetos para conseguir monedas y acudir a jugar. Afirmó que el municipio no está de acuerdo en la instalación de este tipo de negocios, porque fomentan el pandillerismo y el ausentismo escolar. En Apodaca no debe existir ningún negocio de este tipo —dijo—, pues el municipio descartó la posibilidad de expedir permisos. (Juan José Ruvalcaba, “Incautarán videojuegos en Apodaca, por carecer de autorización y violar reglamentos”, en *El Porvenir*, 28 de abril de 1992, p. 1).

Este caso continuó cuando los propietarios de videojuegos movilizaron a la CTM local y un mes después solicitaron que se les extendieran los permisos. El 28 de mayo

[...] en sesión ordinaria de Cabildo, el secretario del Ayuntamiento, Roel Guajardo, dio lectura a un oficio de la Unión de Comerciantes de Juegos Electrónicos, en el que demandaba la reglamentación de dicha actividad y la expedición de permisos. [Sin embargo], la solicitud fue desechada por la mayoría de regidores y funcionarios municipales, por considerar que dichos negocios atentan contra la integridad familiar y la buena conducta de los menores de edad. (Juan José Rivalcaba, “Niegan permisos para videojuegos. Los comerciantes afectados piden reglamentar la actividad. Considera el Cabildo de Apodaca que dichos negocios atentan contra la buena conducta de los menores de edad”, en *El Porvenir*, 29 de mayo de 1992, p. 7).

LOS REGLAMENTOS PARA LOCALES DE VIDEOJUEGOS

Tratando de conocer la normatividad en el funcionamiento del negocio, como parte del trabajo que realizamos, se envió una solicitud de reglamentos a 25 localidades del occidente de México. Se recibieron algunas respuestas. He aquí algunos puntos notables de estos reglamentos sobre los establecimientos de videojuegos:

Reglamento del Distrito Federal

Se refiere a “juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video”.

Fecha: fue publicado en el *Diario Oficial de la Federación* el 31 de julio de 1989.

Los locales no pueden ubicarse a menos de 200 metros de escuelas primarias o secundarias.

No se permite la entrada a menores de 14 años en días y horarios escolares.

Las instrucciones de los aparatos deben estar en idioma español.

Prohibido fumar e ingerir alcohol en los locales.

El ruido no debe rebasar el máximo permitido.

Reglamento de Zamora, Mich.

Se refiere a “Máquinas de video, futbolitos, billares, juegos mecánicos y similares”.

Fecha: Noviembre de 1992.

Horario autorizado: de 9 a 21 hs.

Estar a no menos de 100 m., de oficinas de gobierno, hospital, iglesia o escuela.
No podrán tener otro giro comercial.

Reglamento de Uruapan, Mich.

Se refiere a “Máquinas electrónicas, juegos de video, fut-bolitos y demás aparatos mecánicos similares”.

Fecha: 31 de enero de 1991.

Horario de 12 a 20 hs.

“Ante las solicitudes de clausura de este tipo de negocios, formuladas por grupos de padres de familia, clubes de servicio, organizaciones educativas y sindicales, el Ayuntamiento podrá aprobarlas una vez analizada la solicitud y causas si así se protegen los intereses sociales, específicamente los de la niñez y de la juventud.” (art. 8).

Prohibido organizar apuestas y, a los propietarios, ofrecer premios a los usuarios. Prohibida la venta de bebidas alcohólicas “así como cualquier tipo de juegos que atenten contra la moral y buenas costumbres” (art. 12).

Prohibido el acceso “a personas armadas o en estado de ebriedad, o bajo el influjo de sustancias tóxicas” (art.13).

Reglamento de Ciudad Guzmán, Jalisco

Se refiere a “máquinas de juegos electrónicas”.

Fecha: sin fecha. Vigencia actual, probablemente elaborado luego del Foro de julio de 1992.

A no menos de 300m de las escuelas primarias o secundarias y 200m de otro establecimiento.

Deben exhibir la “Prohibición de fumar y proferir palabras altisonantes” (art. 4).
Local independiente.

Horario: 10 a 14 y 16 a 20 hs. Opción a 2 hs. extra sábados y domingos

“Los juegos electrónicos no deberán ser bélicos o que inspiren violencia” (art.8).

Reglamento de Colima

Se refiere a “juegos electrónicos, futbolitos y similares”.

Fecha: 27 de noviembre de 1984.

No se venderán bebidas alcohólicas o cigarrillos.

No se harán apuestas.

Horario: 10 a 20 hs. de lunes a domingo.

Los encargados “cuidarán que los niños y jóvenes guarden la compostura adecuada dentro del mismo” (art. 4°).

Distancia mínima de 300 m de centros escolares.

Irapuato, Guanajuato

No existe reglamento específico. La referencia es un punto general sobre “juegos, aparatos mecánicos, sinfonolas, tocadiscos, sistemas de sonido y cintas magnetofónicas”.

No deben estar cerca de escuelas.

LA OTRA CARA DE LA MONEDA

Hay grupos que defienden los videojuegos de manera acérrima. Los más notables son los comerciantes ligados a los negocios de maquinitas. A principios de año, los de México D.F. solicitaron la modificación del Reglamento que contempla los juegos de video. Éstos son algunos de los cambios que solicitaron:

Que los negocios no requieran licencia de funcionamiento.

Que el local pueda destinarse simultáneamente a otros rubros.

Que se elimine la prohibición de niños menores de 14 años en horario escolar y se reemplace por la prohibición de entrada de niños con uniforme escolar.

Entre sus argumentaciones está que los juegos son

una sana diversión, accesible a los niños actuales, que están viviendo una realidad diferente a la de las generaciones pasadas. El videojuego es el resultado del avance tecnológico y por medio de él los niños de hoy tienen acceso a la computación. Es el primer contacto que establecen con el lenguaje de las máquinas. Adquieren una habilidad que de otra manera les sería difícil desarrollar [...] al facilitar el acceso a esta tecnología a niños de escasos recursos de alguna manera estamos haciendo justicia social.⁶

PARA EMPEZAR OTRA DISCUSIÓN

Las noticias y reglamentos ilustran la preocupación de gente de distintos lugares del país que comprueba, cree o presiente que los videojuegos son contrarios

6. “La reglamentación del videojuego”, Entrevista con el Sr. Ricardo Ruiz López, Secretario de Prensa y Difusión Social de FENAPPROVI, en *Inter Video*, abril de 1993, pp. 39-41.

a la educación de los niños. La periodista Patricia Ruvalcaba en su nota de enero de 1993 señalaba que en México no se encuentra debidamente reglamentada la actividad más allá de lo que aquí se ha mencionado.

La preocupación gubernamental sobre los efectos de los videojuegos se ha centrado en aspectos económicos antes que culturales. Las compañías internacionales ejercen presiones para que los funcionarios aduanales vigilen especialmente el pago de patentes a los fabricantes de juegos y aparatos.⁷ La magnitud económica del rubro es grande: Sega y Nintendo denunciaron en 1992, ante la Procuraduría General de la República, la pérdida de más de 30 millones de dólares a causa de la piratería.⁸

Las seguridades de los investigadores especializados (siempre de otros países, recordemos) son pocas y se refieren a temas muy específicos. Las preocupaciones de los padres y maestros, como hemos visto, son muchas.

Los juegos, como el teléfono, la televisión, la videocassetera (VCR), las computadoras personales, integran el conjunto de tecnologías que en el siglo veinte influyeron y cambiaron las relaciones cotidianas de sus integrantes dentro y fuera de sus hogares.

En el nivel doméstico la llegada de nuevos artefactos afecta centralmente lo que se ha llamado “la economía moral de los grupos domésticos” (Silverstone *et al.* 1992). La adopción de estas novedades siempre tiene efectos, aunque las respuestas son diversas. Varios autores proponen considerar como asunto central que **la gente** incorpora sólo parte de los significados y mensajes. Hacen énfasis en **que la actividad** y los creadores de propaganda o mercancías (videojuegos o cualesquiera otras) logran, si acaso, sólo una parte de lo que se proponen. Desde luego, lo que hace falta es investigación. Hay muchas diferencias de un hogar a otro y, aunque no se hayan desarrollado formas de medirlas, posiblemente, como en otros terrenos, los desposeídos sean más que los ricos. No todas las familias tienen recursos educativos, culturales, materiales ¡y tiempo! como para poder asimilar creativamente lo nuevo. Parecería –al menos es

7. El vicepresidente ejecutivo de la *American Amusement Machine Association* (AAMA), Robert Fay, señala en una entrevista que en México se dio comienzo a un programa anticopias que se extenderá a otros países. Este exagente del FBI comanda el programa para detectar y detener la producción de los juegos copia. Los japoneses invierten gran cantidad de dinero para financiar el programa en el que se contratan agentes que han trabajado en las embajadas de los Estados Unidos. También se entrena a agentes aduanales de cada país, pagándoles los gastos. (“Entrevista con el Señor Robert Fay”, en *Inter Video*, abril de 1993, pp. 6-8).
8. Patricia Ruvalcaba Gama, “Los videojuegos, símbolos omnipresentes de una nueva cultura del entretenimiento”, en *La Jornada*, 5 de enero de 1993, p. 39.

mi opinión hasta el momento— que la posición de la mayoría de las familias y sus integrantes es de desventaja frente a los productores de tecnología, aun aceptando que procesan activamente las novedades y las informaciones.

Las notas periodísticas transcritas prueban la existencia de gente que reacciona invocando los efectos posibles de los videojuegos (que comprueban eventualmente los especialistas), pero reacciona también —y quizás principalmente— contra cambios en la cultura. Es bastante fácil descalificar sus argumentos, ya que en muchos casos los efectos que denuncia no están comprobados por investigadores entendidos.

Pero es difícil desconocer el cambio cultural que llega por el mercado. La tecnología es, según un especialista, “una fuerza misticante de primer orden sólo superada por el lenguaje en su potencial para suspendernos en redes de significados” (Pfaffemberger 1988:236). Sigue sin estudiarse el problema, tanto científico como social, del desplazamiento que los artefactos que llegan con pasaporte comercial realizan sobre la cultura. Hay un cambio sobre el conjunto de significaciones que, en el hogar o en la escuela, sostienen a su vez las relaciones y la autoridad internas y nada extraño tiene que esto sea vivido como amenaza —¡lo es!— aunque lo amenazado no sea exactamente lo que los denunciantes creen.

En los niveles más complejos de la sociedad, la autoridad está sostenida por otros poderes, otros símbolos y otras tecnologías. No es afectada, al menos en lo inmediato, por estos cambios de tecnología doméstica o comercial. Al parecer, en las pequeñas ciudades se reacciona más que en las grandes a la llegada de los nuevos artefactos.

Hay mucho por investigar empíricamente, no sólo en los efectos inmediatos sobre la psiquis, los hábitos y los comportamientos de los adolescentes, sino también sobre los efectos que los videojuegos y otras tecnologías similares tienen sobre la vida cultural de las comunidades. La preocupación que, como vemos, causan en localidades de provincia no es compartida por las autoridades más allá del nivel municipal buscando conocer en profundidad, y de manera independiente de los intereses comerciales, el impacto cultural de los videojuegos. Parece que el asunto se considera, pero no lo es de ninguna manera, una simple “cosa de niños”.

BIBLIOGRAFÍA

- ADRIAENSSENS, E.E., *et al.* "The video invasion of rehabilitation", en *Burns*, 14:417-419, 1988.
- FLING, S., *et al.*, "Videogames, Agression and Self-Esteem. A Survey", en *Social Behavior and Personality*, 20 (1) 39-45, 1992.
- FUNK, J.B., "Videogames, benign or malignant. Note", en *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics*, 13 (1) 53-54, 1992.
- _____, "Reevaluating the Impact of Video Games", *Clinical Pediatrics*, February, 1993, pp. 86-90.
- GRIFFITH, Mark, "Computer game playing in children and adolescents", en *The Psychologist, Bulletin of the British Psychological Society*, en prensa.
- HUBBARD, P., "Evaluating computer games for language learning", en *Simulation and Gaming* 22, 220-223, 1991.
- LYNCH, W.J., "Cognitive retraining using microcomputergames and commercially available software". Ponencia presentada en la reunión de la *Sociedad Neurológica Internacional*, México, D.F., 1983.
- MAEDA Y., KUROKAWA, T, SAKAMOTO, K. *et al.* "Electroclinical study of video-game epilepsy", en *Dev Med Child Neurol*, 32:493-500, 1990.
- MCILWRAITH, R., "Theories of television addiction", Ponencia presentada a la *American Psychological Association*, Boston, Agosto, 1990.
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo, "Computadoras y Educación Escolar ¿una vinculación inevitable?", en *Crisis y Comunicación en México*, Colima, Universidad de Colima/CONEIC, 1987, pp. 11-21.
- PFAFFEMBERGER, Bryan, "Fetishised objects and humanised nature: towards an anthropology of technology", en *Man* 23, 236-252, 1988.
- PROVENZO, E., *Video Kids*. Cambridge, Harvard University Press, 1991.
- SELNOW, Gary (1987) "The Fall and Rise of Video Games", en *Journal of Popular Culture*, v. 21 núm. 1, summer, pp. 53-61.
- SHOTTON, M., *Computer adiction?: A study of computer dependency*, Londres, Taylor and Francis, 1989.
- SILVERSTONE, Roger, Eric HIRSCH y David MORLEY, "Information and communication technologies and the moral economy of the household", en R. Silverstone & E. Hirsch, (eds.) *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*, Londres, Routhledge, 1992, pp. 15-31.