



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN

LOS VIDEOJUEGOS DE
CARA AL SIGLO XXI

282250

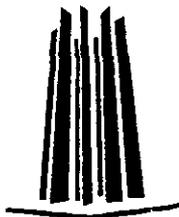
T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO
P R E S E N T A N :

ARACELI MAURICIO RUIZ
LUIS ENRIQUE CERVANTES RUIZ

ASESOR: LIC. MARIO EFRAÍN LÓPEZ SÁNCHEZ

MÉXICO, D.F.

2000.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CAMPUS ARAGÓN

SECRETARÍA ACADÉMICA

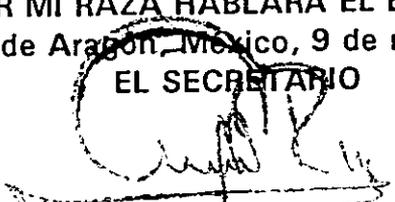
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Lic. MARTHA PATRICIA CHÁVEZ SOSA
Jefe de la Carrera de Comunicación y Periodismo,
Presente.

En atención a la solicitud de fecha 8 de marzo del año en curso, por la que se comunica que los alumnos ARACELI MAURICIO RUIZ y LUIS ENRIQUE CERVANTES RUIZ, de la carrera de Licenciado en Comunicación y Periodismo, han concluido su trabajo de investigación intitulado "LOS VIDEOJUEGOS DE CARA AL SIGLO XXI", y como el mismo ha sido revisado y aprobado por usted, se autoriza su impresión; así como la iniciación de los trámites correspondientes para la celebración del Examen Profesional.

Sin otro particular, reitero a usted las seguridades de mi atenta consideración.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
San Juan de Aragón, México, 9 de marzo del 2000
EL SECRETARIO


Lic. ALBERTO IBARRA ROSAS

c c p Asesor de Tesis.
c c p Interesado.

AIR/MCA/vr

*Recibido
22 03 2000*



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CAMPUS ARAGÓN

SECRETARÍA ACADÉMICA

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Lic. MARTHA PATRICIA CHÁVEZ SOSA
Jefe de la Carrera de Comunicación y Periodismo,
Presente.

En atención a la solicitud de fecha 8 de marzo del año en curso, por la que se comunica que los alumnos LUIS ENRIQUE CERVANTES RUIZ y ARACELI MAURICIO RUIZ, de la carrera de Licenciado en Comunicación y Periodismo, han concluido su trabajo de investigación intitulado "LOS VIDEOJUEGOS DE CARA AL SIGLO XXI", y como el mismo ha sido revisado y aprobado por usted, se autoriza su impresión; así como la iniciación de los trámites correspondientes para la celebración del Examen Profesional.

Sin otro particular, reitero a usted las seguridades de mi atenta consideración.

Atentamente
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
San Juan de Aragón, México, 9 de marzo del 2000
EL SECRETARIO

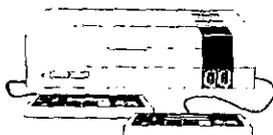

Lic. ALBERTO IBARRA ROSAS

c c p Asesor de Tesis.
c c p Interesado.

AIR/MCA/vr


22 03 2000

***Este trabajo
esta dedicado
con mucho cariño a:***



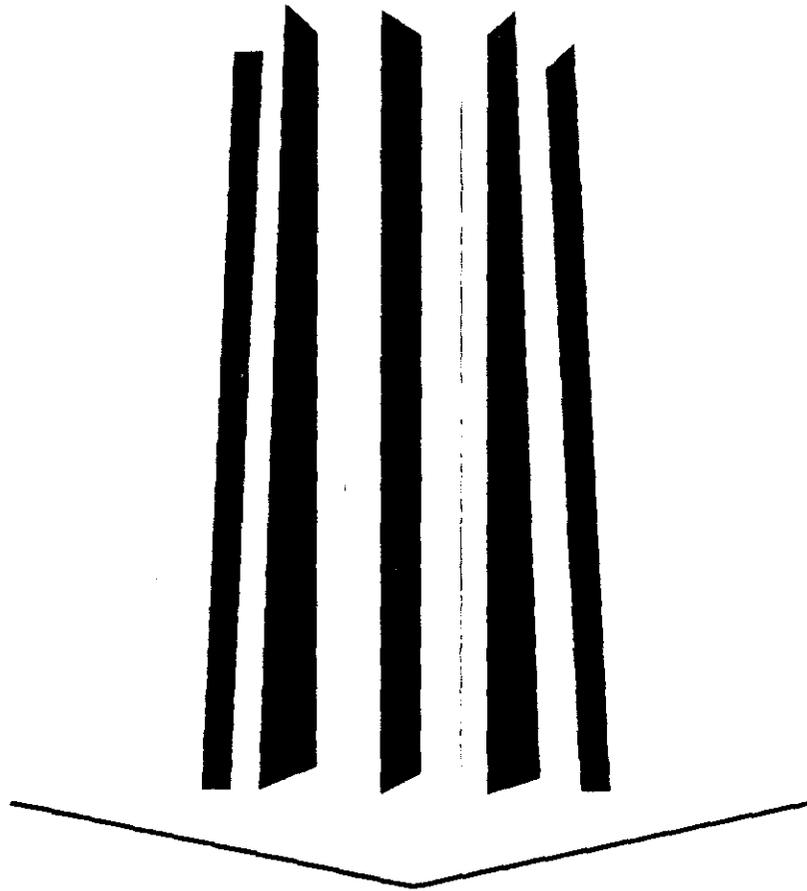
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i - ii
CAPÍTULO I: HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS	1
1.1. Definición de los videojuegos.	2
1.2. Clasificación y niveles de los videojuegos.	5
1.2.1 Super Marrio Bros.	8
CAPÍTULO II: LOS VIDEOJUEGOS EL SIGUIENTE PASO DE LA TELEVISIÓN EN DIVERSIÓN	13
2.1. Los videojuegos y su conexión con la televisión	15
2.1.1. Adicción	21
2.1.2. Violencia y agresión	24
2.1.2.1. Teorías	28
2.1.3. Ventajas y desventajas	30
CAPÍTULO III: REALIDAD VIRTUAL	36
3.1. Surgimiento de la realidad virtual	37
3.2. Definición de realidad virtual	43
3.3. Aplicaciones de la realidad virtual	46
CAPÍTULO IV: DISEÑO DE PROGRAMA	
"Las palancas y los sonidos"	49
CAPÍTULO V: GUIÓN "LAS PALANCAS Y LOS SONIDOS"	69



CONCLUSIONES	90
GLOSARIO	93
ANEXOS	96
FUENTES DE CONSULTA	176





INTRODUCCIÓN



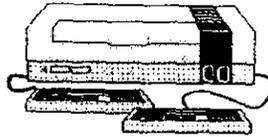
Exponer un tema como el de los videojuegos es de gran importancia por el hecho de que estos se han constituido como un elemento más de nuestra vida cotidiana.

La presente investigación pretende ser un documento informativo tanto para la comunidad estudiantil (primaria, secundaria, bachillerato, universidad), así como para la sociedad en general.

En la investigación se conocerán textos de diversos autores relacionados con el tema, testimonios de personas especializadas y con los mismos usuarios de los juegos electrónicos además de echar mano de todos los medios auditivos para lograr la completa satisfacción y cumplimiento de nuestros objetivos.

Siendo una investigación netamente informativa y por ser una de las modalidades para lograr la titulación de la carrera, nos apoyaremos del radio reportaje para la difusión de la misma, dicho género informativo se conformará con fragmentos de entrevistas, cápsulas y una gran variedad de efectos de sonido, elemento vital en la estructura de los juegos de video.

Todo trabajo debe llevar un nombre, y este no podía ser la excepción, por lo tanto nosotros lo hemos titulado **LOS VIDEOJUEGOS DE CARA AL SIGLO XXI**. Esto porque los videojuegos han tenido una gran aceptación en la sociedad, son utilizados por niños, jóvenes y adultos de diferentes clases sociales, también se debe tener presente que se está a un paso del tercer milenio y el avance tecnológico ha ido en aumento día con día.



Los videojuegos son entretenimiento por televisión donde el usuario debe de tratar de destruir a algún personaje o elemento para seguir jugando, con esto la televisión pasa a ser un sistema diabólico de distorsiones mentales y colectivas si no se tiene un control de lo que se esta jugando.

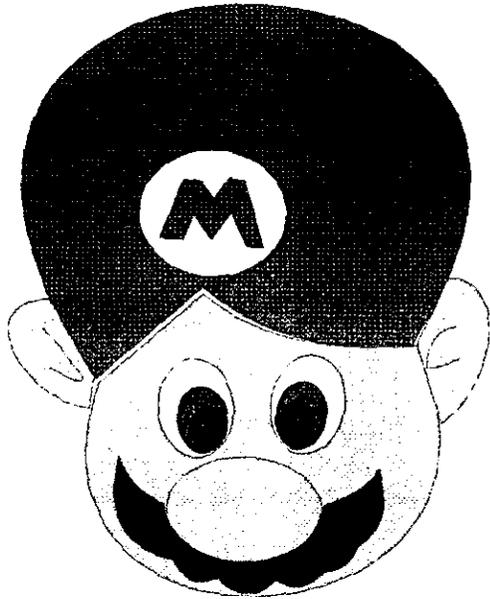
La mayoría de los usuarios de los juegos electrónicos son adolescentes y niños sin hacer a un lado a las personas adultas. La industria de los juegos de video ha ido creciendo tanto que ha llegado a reportar en la actualidad más ganancias que el mismo *Hollywood*.

Juegos como *Mario Bros. Mortal Kombat, Tetris, Word Cup Fut bol*, son sólo algunos de los títulos más representativos de este tipo de entretenimiento. Se pueden encontrar cartuchos, cassettes y discos compactos tan violentos que según sus detractores, corrompen las mentes y la moral de miles de usuarios en todo el mundo, así como juegos didácticos que estimulan la mente y los reflejos de quienes los usan.

Múltiples críticas de organizaciones de padres de familia al respecto, hicieron que las grandes empresas comercializadoras de videojuegos clasificaran sus productos por temas éticos y morales, como uso del alcohol y tabaco, utilización de palabras altisonantes, vandalismo entre lo más sobresaliente.

Estas clasificaciones van marcadas desde cero a 10 años; la segunda de 11 a 14 años, otra de 15 a 17 y, por último de 18 en adelante.

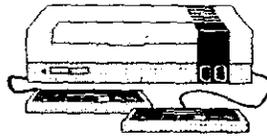
Estos son algunos aspectos generales que da a conocer la investigación.



Nintendo

SEGA

CAPÍTULO I
HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS



El presente capítulo pretende dar a conocer la historia de los videojuegos, las diversas definiciones que han presentado diferentes investigadores en la materia, de igual manera se mencionaran los niveles en que se clasifican los juegos de video. Así como las principales características de *Mario Bros.*, considerado el juego más conocido en todo el mundo.

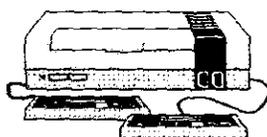
1.1. DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGOS.

Para lograr una mejor comprensión del tema se debe entender a la Comunicación como: "El proceso mediante el cual una, dos o más personas evocan en común un significado."¹

Los videojuegos son coloridas imágenes, escenarios intergalácticos, figuras en tercera dimensión y curiosos personajes; además de ser el primer medio en el que se combinan el dinamismo visual con una participación activa de los usuarios.

"Los videojuegos han sido adoptados por todos los niños y adultos como su juguete favorito y medio de distracción, logrando tener su auge a finales de la década de los 80 en México y desde su llegada en 1979, han ofrecido al consumidor una amplia gama de opciones: desde los que se reconocen como juegos violentos (en los cuales el usuario sistemáticamente tiene que matar, eliminar o destruir para ganar), hasta aquellos que se catalogan como educativos por estimular la fantasía de los niños, desarrollan habilidades y destreza y

¹ Paoli, Antonio. Comunicación. México. p. 14.



proporcionan conocimientos académicos en forma divertida, en materias como Matemáticas, Física, Geografía, Inglés o Francés.”²

Logran introducir al niño en el mundo de los microordenadores en una época en donde las computadoras van aumentando en importancia para muchas profesiones y para la vida cotidiana.

La naturaleza interactiva de los videojuegos y de los ordenadores obliga activamente a los niños a crear estímulos e información y no a consumirlos simplemente.”³

Con la aparición de la televisión se han ido cambiando las formas de entretenimiento en la sociedad. Pasa a ser un sistema diabólico de distorsiones mentales y colectivas, si se deja para un mal servicio de la sociedad de consumo.

“Esta evolución ha ido creando infinidad de sistemas de entretenimiento o de distracción como son los videojuegos; teniendo presente que estos pueden ser `entretenimiento` o más bien un dominio tecnológico por televisión donde se debe de tratar de destruir un personaje para seguir jugando”.⁴

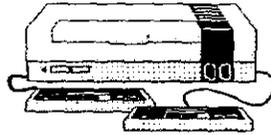
Por lo tanto el esquema comunicativo queda:

Persona – juego – funciones – máquina.

² Cruz, Ma. Guadalupe. Revista del Consumidor. No. 236. p.51.

³ Idem

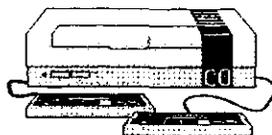
⁴ Santacruz, Lino. Sexo, violencia y groserías ... para niños. Revista mexicana de comunicación. México, año siete. No. 34. p. 32.



Donde la persona es el emisor, el juego pasa a ser el medio; la relación entre palancas, botones y funciones que le dan movimiento al dibujo animado es el código y el receptor es la máquina.

La mayoría de los usuarios de tales juegos son niños, adolescentes y un gran número de adultos. La industria de los videojuegos ha ido creciendo y reporta en la actualidad más ganancias que el mismo **Hollywood**; **Super Mario Bros**, **Street Fighter II**, **Mortal Kombat** y **las Tortugas Ninja** son sólo algunos de los juegos más violentos que corrompen la mente y la moral de millones de individuos en todo el mundo.

Pero los adelantos y las aplicaciones de la electrónica no siempre son negativos; algunos juegos electrónicos como el **Tetris**, **Pac Man**, **Juegos de ajedrez**, etc., poseen características positivas; estos ayudan a desarrollar la velocidad de los reflejos y estimulan la atención y la memoria; hay quienes argumentan que son un paso intermedio antes de llegar a la computación.



1.2. CLASIFICACIÓN Y NIVELES DE LOS VIDEOJUEGOS.

Cuantas veces, se pasa por una farmacia, una tienda de autoservicio o la tiendita de la esquina y se ve que hay una gran cantidad de niños y jóvenes esperando turno para poder jugar con la máquina de videojuegos.

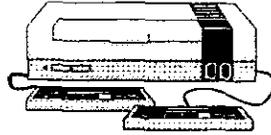
Pero cuantas de esas veces se piensa en el contenido de los mismos, en muchas ocasiones se cree que es bueno y no se repara en ver que existe una gran variedad de clasificaciones de los juegos.

El presente capítulo, permitirá conocer las principales características que determinan, que tipo de juego de video es, y cual es su clasificación.

Las compañías comercializadoras de videojuegos clasifican por edades los videos que están a la venta, esto por serías críticas que recibieron de asociaciones de padres de familia.

La clasificación está basada en temas éticos y morales, como uso del alcohol y tabaco, utilización de palabras altisonantes, vandalismo de contenidos violentos en general.

Estos juegos se clasifican desde la edad de cero a 10 años, de 11 a 14 años; otra de 15 a 17, y por último mayores de 18 años. Las clasificaciones actuales son: violencia, sexo y lenguaje en diversos niveles tales como según lo da a conocer Lino Santacruz, colaborador de la Revista Mexicana de Comunicación.



A) VIOLENCIA

Nivel 1, se observa maltrato o destrucción de seres vivos no humanos.

Nivel 2, lesiones o muerte de seres vivos, incluyendo humanos.

Nivel 3, destrucción de seres humanos, con sangre de por medio e incluso apuñalamiento.

Nivel 4, acto de crueldad, violencia gratuita, tortura y violaciones.

Este tipo de clasificación la podemos encontrar en los juegos: **The King of fighters**, **X - Men Vs. Street Fighters** y **Laser Ghost**, entre otros.

B) SEXO

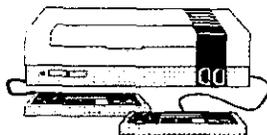
Nivel 1, se muestran besos apasionados y vestimentas incitantes.

Nivel 2, exposición de nalgas y muestras breves de los senos, así como contacto físico con ropa.

Nivel 3, el desnudo de frente, pero sin exhibición del sexo, y actividad sexual no explícita.

Nivel 4, se observa desnudez provocativa de frente y actividad explícita, así como crímenes sexuales.

Ejemplo: **Cruisin, World**, de la compañía **SNK**.



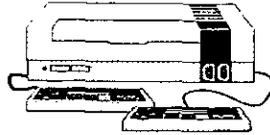
C) LENGUAJE

Nivel 1, impresiones modernas y referencias anatómicas no sexuales.

Nivel 2, lenguaje fuerte y gestos obscenos.

Nivel 3, palabras obscenas y referencias sexuales crudas o explícitas."⁵

⁵ Clasifican juegos de video. Excélsior. Diario. México, D.F. a 14 de febrero de 1994. p.20^a.



1.2.1. SUPER MARIO BROS.

Con la evolución de la tecnología y los medios electrónicos los videojuegos han tenido un gran desarrollo en cuanto a su contenido y grado de dificultad; desde las tradicionales consolas, donde solo eran un par de rayas y una pelota, pasando al famoso **Atari**, con juegos de no muy buena definición en cuanto a proyección en el monitor y llegando al primer **NINTENDO** que trajo consigo al juego más representativo de los últimos tiempos, **SUPER MARIO BROS.**

Las características que se tomarán en cuenta para el estudio son las siguientes:

En *Mario Bros.* 1 y 2 se sabe que los personajes **Mario** y **Luigi**, devolvieron la paz al reino de los hongos. Naturalmente el Rey **Bowser** no se quedó con los brazos cruzados y quiere ir a causar desorden a otro sitio pacífico de este mundo.

Bowser ha enviado a sus siete molestas crías a robar la varita mágica del Rey en cada uno de los siete países del mundo de los Hongos. Ya robadas las siete varitas mágicas, las utilizo para convertir a los reyes en varios animales.

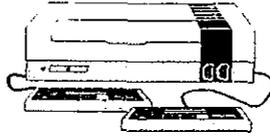
Mario y **Luigi** deciden partir en su tercera hazaña para restablecer la paz. Su misión: recuperar las siete varitas mágicas, convertir a los reyes otra vez en reyes y vencer al perverso Rey **Bowser**.

Para poder llegar con el perverso rey, deberán viajar por ocho mundos, estos son:



El país del césped, el país del desierto, el país acuático, el país gigante, el país celestial, el país helado, el país de los tubos y el país de las tinieblas.

A continuación presentamos los puntos más representativos del juego **Mario Bros**, para facilitar a la persona que lo utiliza una guía práctica de todo lo que puede encontrar en dicho juego.



A) PODERES DE MARIO BROS.

“MARIO: Miniaturizado.

SUPER MARIO: Es un Mario fortachón.

MARIO ÍMPETUOSO: Super Mario lanza bolas de fuego.

MARIO MAPACHE: Super Mario con una mortífera colita y además tiene la habilidad de volar.

MARIO RANA: Mario se convierte en rana para poder nadar.

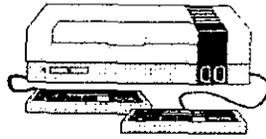
MARIO MARTILLO: Este poder le permite a *Mario Bros* lanzar martillos a sus enemigos.

MARIO SUPER PODER: Al ponerle este poder a Mario tiene la habilidad de volar, aplastar y hacerlo inmune a todo, durante cinco segundos.

B) ENEMIGOS DE LOS HERMANOS BROS.

Estos son los siete enemigos de **Mario y Luigi Bros.** a los que tendrán que vencer.

*Larry koopa Roy koopa Lemmy koopa Iggy koopa
Wendy o. Koopa Morton koopa jr. Ludwig Von koopa*



C) GUIA DE JUEGO.

1.- OPRIMIENDO Y GANANDO

Los hermanos **Bros.** tienen algunos poderes en este juego que no tenían en los últimos. Uno es el poder de sujetar a un **koopa** volcado y poder correr con él.

Esto ayudará a que más adelante se puedan derribar bloques y matar enemigos.

2.- MONEDAS.

En el mundo 1 y 3 muy cerca del comienzo del tablero está una gran cantidad de bloques con un par de **blocks** con notas mágicas, las cuales se ven claramente. Hay que subir a la estructura y bailar sobre el **koopa**, esto hace que salga volando en contra de los bloques despejando el camino, entonces encuentra el **power-up** que está oculto en uno de los bloques que quedan. Después de eso, salta por todos lados, en el espacio que el **koopa** dejó.

Va a aparecer un **block** de notas mágicas se salta para quedar sobre la nota y poder volar hasta lo más alto. Como en Mario I y II.



“3.- POWER-UP (ELEVAR EL PODER)

“Cada que se entra y se sale de una puerta sea lo que hubiere en ambos lados de la puerta reabastece. Por ejemplo, todas las monedas y bloques de **power-up** son restituidas.”⁶

⁶ Braceras, Saúl . OK Consolas, No. 6, noviembre de 1992. p.51.



CAPÍTULO II

**LOS VIDEOJUEGOS
EL SIGUIENTE PASO DE LA
TELEVISIÓN EN DIVERSIÓN**



Los juegos de video no son solamente cajas negras donde uno pasa tiempo muerto frente al televisor o los muebles con monitor y palancas presentes en centros comerciales, farmacias, tiendas y centrales de autobuses. De hecho se han transformado en una forma de vida alrededor de la que ha surgido un universo paralelo de revistas, artículos de todo tipo, programas de radio y televisión, así como de una nueva manera de hablar y de sentir la existencia entre aquellos nacidos bajo el manto de los héroes electrónicos.

Ahora los videojuegos han tomado la batuta, la calle dejó su preponderancia en el juego y ha sido remplazada por las consolas de tercera dimensión; ello alienta el juego en solitario; las grandes distancias y la inseguridad llevan a la gente a quedarse en casa más tiempo y a consumir entretenimiento dentro de las cuatro paredes del hogar.

Los juegos de video no son malos o buenos por sí solos, forman parte de la cultura postmoderna. Sólo podemos comprenderlos a medida que el tiempo termine de poner en evidencia sus efectos en la cultura y la sociedad moderna.



2.1. LOS VIDEOJUEGOS Y SU CONEXIÓN CON LA TELEVISIÓN.

En los últimos años, la televisión ha sido la distracción principal de los niños y jóvenes, tanto la TV como los juegos de video utilizan la pantalla para presenta movimiento visual.

Esta acción visual es un importante factor para atraer la atención de toda la sociedad, los populares juegos electrónicos imprimen una enorme acción visual y eso puede ser un gran gancho para llamar la atención y es la principal fuente de atracción.

La gente que ve mucha televisión adquiere gran experiencia en captar información de los hechos, mucha más de la que obtuvieron generaciones socializadas con los medios masivos como la prensa y la radio.

Con el paso del tiempo nos hemos podido percatar que los mayores atractivos de la televisión para chicos y grandes son la gran variedad de colores, sonidos y efectos que podemos percibir en ella y los videojuegos se basan principalmente en este sentido para lograr más adeptos día con día; ya que en la actualidad la mayoría prefieren los juegos de video a la TV. De hecho la actividad que reemplaza el uso de los juegos es la de ver televisión.

Los nocivos efectos que los medios electrónicos pueden ejercer sobre los niños no son intrínsecos a los propios medios, sino que se producen por la manera de usarlos. Gran parte del contenido de los anuncios televisivos pueden ejercer un efecto negativo sobre las actitudes sociales infantiles.



Este tipo de publicidad utiliza sofisticadas técnicas para manipular a los televidentes y hacerles desear determinados productos y los niños no poseen defensas contra ellas. Ver televisión puede convertirse en una actividad pasiva, paralizante, si los adultos no guían a los niños en su contemplación y les enseñan a adoptar una actitud crítica con respecto a los que ven y aprenden a partir de lo que están contemplando.

La televisión y los medios electrónicos, son constantemente utilizados poseen un gran potencial de aprendizaje y desarrollo, estos proporcionan a los usuarios capacidades mentales diferentes de las desarrolladas mediante la lectura y la escritura.

La TV supone un mejor medio que el texto impreso para transmitir determinados tipos de información y hace que el aprendizaje sea accesible para grupos de niños y jóvenes que no logran adaptarse bien a las situaciones escolares tradicionales e incluso para personas que no pueden leer.

Los videojuegos nos ofrecen mecanismos psicológicos para la resolución de conflictos relacionados con la expresión de agresión y competitividad. Esto es de particular importancia si el usuario, en su entorno social, se ve imposibilitado en expresar estos impulsos sin consecuencias negativas.

Los juegos de video, proporcionan a los jóvenes y niños una actividad en la que mejora su habilidad y coordinación según el tiempo que le dedica. El usuario se siente capaz de socializarse y con eso puede lograr el dominio de sus actividades diarias.



Ha persistido durante mucho tiempo la creencia de que el contenido violento generaría comportamiento violento. Y otra vez nuestra sociedad descubre un nuevo medio que aporta también dicho contenido y también resulta casi insaciable su demanda.

“Al igual que cualquier medio, los videojuegos, tienen su propio patrón de puntos fuertes y débiles, de ventajas e inconvenientes. Así por ejemplo, los juegos de acción con tiempo real pueden fomentar capacidades de procesamiento paralelas y un tiempo de reacción rápida, pero asimismo puede impedir la reflexión.”⁷

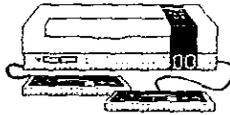
Los videojuegos introducen a las personas en el mundo de las computadoras, en una época en donde éstas van aumentando en importancia para muchas profesiones y para la vida cotidiana.

La naturaleza interactiva de los juegos de video y de las computadoras obliga activamente a los niños a crear estímulos e información y no a consumirlos solamente.

Estudios preliminares indican que los juegos de video, tenderían a incrementar la agresividad en los jóvenes de una manera semejante a como lo hace la televisión violenta. Sin embargo, poco sea podido encontrar acerca de los peligros físicos y psicológicos asociados con estos.

“Aparece el comportamiento en todos los ámbitos, escuela, hogar, en casa de compañeros o de otros miembros de la familia o en ambientes públicos a parte de la escuela, tales como iglesia, tiendas y centros comerciales.

⁷ Greenfield, Patricia. El niño y los medios de comunicación, p. 133.



“Se deben reducir la presencia de modelos agresivos. Esto puede ser particularmente difícil si los padres son los principales modelos.. De igual manera disminuir los modelos agresivos en la comunidad y en programas televisivos. Se deben proveer modelos tales como entrenadores deportivos, profesores, padres de otras familias, asimismo reducir estímulos agresivos.”⁸

“Al jugador se le premia por sus habilidades al destruir, bombardear y comer diferentes objetivos. Estos juegos no requieren de un alto grado de tolerancia a la frustración, porque proveen retroalimentación instantánea y continua en la forma de conocimiento inmediato de los puntos, además de que estos no dependen del desempeño de otros.”⁹

Los premios de los juegos deben ser una parte íntegra del proceso del juego. A diferencia de la televisión, los videojuegos son interactivos: El jugador influye en ellos no es solo un espectador, sino también un protagonista.

En el caso de la televisión es la acción y no la violencia en la pantalla la que atrae la atención de los espectadores; pero esta acción agresiva llama más atención de los masculinos que de las feminas.

Muchos niños pasan un promedio de tres a cuatro horas diarias viendo televisión, esta puede ser una influencia muy poderosa en su desarrollo de sus de valores, en la formación del carácter y en su conducta.

⁸ Charlton, M H. Televisión y Epilepsia, p. 11.

⁹ Greenfield, Patricia. Acción de los videojuegos y la educación informal. p. 128.



Desafortunadamente la programación de la televisión mexicana y en la de todo el mundo, se transmiten programas con un alto índice de violencia. Muchos especialistas (psiquiatras) han estudiado los efectos de la violencia en la TV, estos pueden ser:

- Imitar la violencia que ven en la televisión.
- Identificarse con ciertos tipos, caracteres, víctimas y/o victimarios.
- Gradualmente aceptar la violencia como manera de resolver problemas.

En ocasiones, el ver sólo un programa violento pueden aumentar la agresividad, los niños que ven espectáculos en los que la violencia es presentada de forma muy realista, retenida, o sin ser castigada, tienen mayor probabilidad de imitar lo que ven.

El impulso de la violencia a través de la televisión puede reflejarse en la conducta de los televidentes de una manera inmediata o manifestarse más adelante en su desarrollo.

Esto no quiere decir que la violencia que se ve en la televisión es la única causa de conducta violenta o agresiva, pero no hay duda de que es un factor significativo.

“Los padres pueden proteger a los jóvenes del exceso de violencia en la televisión:

- Prestando mayor atención a los programas que ven los niños.
- Estableciendo límites en el tiempo que pasan viendo la televisión.
- Evitando que vean aquellos programas conocidos como violentos.
- Cambiando de canal, apagando el televisor cuando aparecen



escenas ofensivas, y señalarle al niño aquello que consideran como malo de un programa.

- Explicar al niño que aunque el actor no se lastimó, hirió o murió, durante el programa, la violencia puede producir dolor o muerte si sucede en la vida real.
- Desaprobando los episodios violentos que suceden frente a los niños, enfatizando el hecho de que esa no es la mejor forma de resolver un problema.
- Para contrarrestar la presión que ejercen los padres, compañeros y amigos, deben comunicarse con otros padres para poner en vigor reglas similares sobre el tiempo y tipo de programa que deben ver los niños.¹⁰

Los padres deben utilizar estas medidas para prevenir los efectos dañinos que la televisión puede tener en otras áreas como en el racismo o la sexualidad.

El comportamiento agresivo puede verse en ambos géneros y a todas las edades como una variante normal del desarrollo. Esto aunado a la falta de guías claras para determinar el punto en el cual la agresión normal se convierte en patológica, dificulta el manejo clínico de comportamientos agresivos en los niños.

¹⁰ Aston U. Videos violentos y los niños. p. 324.



2.1.1. ADICCIÓN.

“Existen muchas experiencias a las cuales la gente se puede sentir adicta. Están en todos los aspectos de la vida, todo tipo de objetos, situaciones e involucramientos que la gente pudiera encontrar en la vida diaria.

Podemos definir dos tipos de adicción en particular para tratar de describir sus posibles causas, estas son: adicción a procesos y adicción ingestiva.

Las adicciones ingestivas incluyen comportamientos como: alcoholismo, drogadicción, comer de más, fumar y bulimia. Esta categoría incluye cualquier comportamiento que involucra la introducción de cualquier sustancia en el cuerpo.

La adicción a procesos incluirá cosas como: ejercicio, sexo, romance, trabajo, ver televisión, uso de videojuegos y apostar.”¹¹

Otra exigencia cognitiva de habilidad en los videojuegos es captar de un modo simultáneo información procedente de varias fuentes: contrasta con el procesamiento en serie, en el que la mente capta información a partir de una sola fuente, de un modo sucesivo.

La estrategia de integrar variables interactuantes puede constituir una importante capacidad que adquieren los jugadores de video a través de la práctica con los juegos.

¹¹ Kestembaum, Gerald. Personalidad, psicopatología y temas de desarrollo de videojuegos. p. 329.



La labor experimental confirma que los juegos que requieren que el jugador deduzca las relaciones existentes entre múltiples variables interactuantes resultan difíciles para muchas personas.

Aprender a realizar este tipo de juegos, fomenta importantes capacidades como la flexibilidad y una orientación hacia logros independientes.

Muchos juegos de computadora requieren la habilidad de coordinar información visual procedente de múltiples perspectivas.

Los juegos de video requieren de capacidades especiales de integración, estimulan el pensamiento creador en los jugadores.

Cuando los usuarios se convierten en expertos, descubren nuevas propiedades. Sin embargo llega el día final cuando alcanza el grado en el que el ordenador ya no tiene respuesta más elevada; lo que sucede es que se repite el patrón más complejo, la actitud es sencilla, el usuario deja de jugar. Parece ser, que lejos de conformarse o buscar juegos que exijan menos esfuerzo intelectual, el usuario desea aquellos que supongan un reto a sus capacidades.

La existencia de múltiples niveles de riesgo en los videojuegos, puede ser también responsable de las causas formadoras de adicción de los juegos, ya que siempre va a existir un nivel más difícil de superar y dominar.

Lo que podemos aprender en este sentido, no es hacer los juegos menos adictivos, sino conseguir que experiencias de aprendizaje, sobre todo la escuela, sean capaces de producir adicción.



La continúa controversia acerca de los posibles daños ocasionados por los juegos de video, y se cree que es el más grave según los especialistas es el robo. Un estudio revelo que un niño de escasos 12 años de edad, había robado a sus padres, parientes y amigo, cerca de 150 mil dólares, tanto con la falsificación de cheques, sustrayendo dinero del monedero de la mamá, y la falta constante de asistir a la escuela.

Otros aspectos de la adicción es la perdida del sentido del tiempo y de la gente que lo rodea cuando esta al frente de una máquina de videojuegos.

Para algunos niños el jugar videojuegos es una de varias actividades recreativas, mientras que para otros, la atracción hacia los mismos, llega a tener magnitudes de afición consumiendo muchas horas y sobre todo una buena cantidad de dinero. Además, los juegos requieren la coordinación viso - motora, la cual invariablemente se mejora con la práctica, permitiendo al jugador una mejora continua, dando la experiencia de 'maestría' y competencia.



2.1.2. VIOLENCIA Y AGRESIÓN.

Los comportamientos agresivos son universales durante la niñez. A la vez que un niño avanza a través de la infancia, dan voz a sus frustraciones a través de actos hostiles, argumentos y agresividad.

“El comportamiento explosivo de coraje entre los más jóvenes, hasta los dos años de edad, pueden incluir; patear brincar, tirarse al piso, retener la respiración jalonear, luchar, gesticular, lanzar objetos, arrebatarse, morder, golpear, llorar y gritar..

Entre las edades de 2 y 5 años, estos actos se hacen más deliberados y a menudo son dirigidos a algo o a alguien. Estas explosiones normalmente duran menos de 5 minutos y frecuentemente son generadas por la privación de atención, conflictos sobre la hora de ir a dormir, bañarse y como respuesta a castigos o prohibiciones.”¹²

“A pesar de una reducción con la edad, algunos niños continúan demostrando comportamiento agresivo. Comportamientos en jóvenes entre 4 y 16 años con síndrome de agresión incluyen: crueldad, comportamiento abusivo o vileza con los demás; demandas de atención; desobediencia en casa, celos frecuentes; pleitos frecuentes; ataques físicos contra los demás; gritos, terquedad, malhumor o irritabilidad; cambios bruscos de humor, molestar frecuentemente a los demás; berrinches o mal temperamento; amenazas hacia los demás y excesivamente ruidoso o estrepitoso.”¹³

¹² J. Anthony. La reacción de adultos y adolescentes ante los videojuegos. pp. 42-48.

¹³ Ibidem, pp. 50-51.



“Numerosos estudios documentan que los niños con comportamiento extremadamente agresivo, cuando son comparados con niños ‘normales’, demuestran un incremento de conflictos en la adolescencia y como adultos.

Entre los padres con niños de comportamiento agresivo se ha mostrado que alientan y son modelos de agresión sus actitudes y su uso de castigos físicos o privación. Las dos mayores causas de agresión fueron la hostilidad del padre hacia su hijo.

Los niños aprenden comportamientos a través de modelos, o sea, por observación y repetición. Comparados con los padres de los niños normales, los padres de los niños con comportamiento agresivo tienden a tener, no solo comportamiento más agresivo, sino también otros comportamientos inapropiados, incluyendo: alcoholismo, criminalidad, promiscuidad sexual y psicosis.

Varios factores ambientales pueden actuar tanto como modelos que el niño imita y como fuente de reforzamiento. La comunidad familiar y su aceptación de la agresión la relación con los hermanos, y la tolerancia de agresión de parte de los otros miembros de la familia, son algunos de los factores a considerar.”¹⁴

Normalmente, los niños muestran comportamiento agresivo de manera predecible, en ciertos momentos, bajo ciertas circunstancias, hacia ciertos objetos o individuos, o como respuesta a ciertos estímulos.

¹⁴ Estallo, Martí. *Videojuegos, personalidad y conducta*. pp. 181-190.



Daniel Anderson señala, los videojuegos tienen un contenido violento, la televisión tiene contenidos violentos, los `tebeos` tienen contenidos violentos, las películas tienen contenidos violentos.

Recientemente investigadores han descubierto que los juegos de video agresivos, para dos jugadores, ya sean cooperativos o competitivos, reducen el nivel de agresividad en el usuario.

Un juego violento utilizado por dos participantes produce un efecto catártico o relajante. Además parece ser que los videojuegos son el punto de entrada al mundo de las computadoras para la mayoría de los consumidores.

El comportamiento agresivo es, a menudo, un síntoma de un mal psiquiátrico no diagnosticado, incluyendo, entre otros, la depresión, psicosis o dislexia.

“Basado en la naturaleza de los juegos y en la teoría del desarrollo, se supuso que la utilización de videojuegos toma un papel importante en el manejo de conflictos durante el desarrollo, particularmente en cuanto a descarga de agresión y la expresión abierta de la competitividad, además, se opinó que no hay incremento en la incidencia de neurosis, distanciamiento social, o escape de la realidad.”¹⁵

La utilización de juegos de video agresivos, pero a la vez competitivos no tuvo ningún efecto apreciable sobre el comportamiento cooperativo subsecuente.

¹⁵ Gross, Roland. Videojuegos violentos y agresión en el trabajo de los adolescentes. p.337.



Por otra parte, también se dice que, los aumentos a corto plazo de agresión parecen ser promovidos por los juegos electrónicos, pero el impacto a largo plazo es desconocido.



2.1.2.1. TEORÍAS.

Especialistas, estudiosos, críticos, etc., dicen que existen ciertas teorías que explican el comportamiento agresivo de la sociedad, estas son:

• TEORÍAS DE FRUSTRACIÓN / AGRESIÓN.

“Una de las primeras teorías acerca de la agresión, es que la agresión es una respuesta a la frustración, esta se define como el bloqueo de actividad continua hacia una meta: la agresión es el comportamiento consecuente, dirigido hacia infringir daño.”¹⁶

“Este modelo se aplica a frustraciones que surgen de las siguientes circunstancias: bajo el nivel económico, desventajas por pertenecer a un grupo de minoría, o un hogar caótico, donde la frustración puede ocurrir debido a las inequidades de la situación y el ambiente.”¹⁷

• TEORÍAS DE APRENDIZAJE SOCIAL.

Hay dos componentes de influencia en la agresión, estas son: factores causativos y de investigación y factores que sustentan comportamientos agresivos se dice que son adquiridos con la experiencia directa o al observar el comportamiento de otras personas.

¹⁶ Hong-Sook, Lee. Uso de los videojuegos en casa. pp. 55-68.

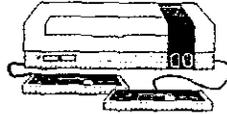
¹⁷ Idem. p.70.



Los padres directamente por medio de estrategias de educación de los hijos, o bien, indirectamente por ser los modelos a seguir, son críticos en la formación de comportamientos agresivos.

Las investigaciones incluyen:

- a) Negligencia de padres al condicionar habilidades sociales, tales como el uso de lenguaje para expresar emoción;
- b) Rebosamiento positivo de comportamiento agresivo y coercitivo;
- c) Utilización inconsistente de castigos, y
- d) Débiles castigos condicionantes.



2.1.3. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS.

En la década de los ochenta cuando empezaron a proliferar las máquinas de videojuegos diversas autoridades así como algunas asociaciones de padres de familia empezaron a satanizar las "maquinitas". Como se les ha nombrado.

Se ha visto que la mitad de los asistentes a los establecimientos donde hay maquinitas sólo pasa la mitad del tiempo jugando, el resto permanece en el local desarrollando actividades sociales, como platicar y convivir. "Los locales de videojuegos, proveen un punto de reunión social y no son un lugar donde se requiere jugar obsesivamente. Sin embargo, por su instalación y ambiente físico, algunos de estos locales no resultan sitios sanos para que se reúnan los jóvenes."¹⁸

Los juegos de video pueden causar adicción, y se habría reflejado en el incremento de horas dedicadas a jugar, esto ha venido a sustituir el ver televisión.

Un aspecto más que podemos destacar es que los niños gastan menos dinero que los adultos, esto es por la simple razón de que ellos dominan más los juegos y con una sola moneda pueden pasar jugando hasta hora y media sin la necesidad de echarle otra moneda a la máquina.

Las capacidades o habilidades para jugar se desarrollan en los participantes, no depende totalmente de juego, ya que la presencia de

¹⁸ Op cit. Greenfield, Patricia.



una meta, es un factor importante para determinar su popularidad; entre estos van inmersos el recuento automático de los puntos, los sonidos, los elementos de azar, la intriga, la rapidez con que se debe jugar, entre otros.

Los videojuegos son revolucionarios: con los inicios de la interacción humana con la inteligencia artificial.

En los juegos electrónicos todos los participantes deben ir descubriendo poco a poco los secretos y las reglas que los rigen, caso contrario en los juegos de mesa que lo primero que debes hacer es la lectura del catálogo y el reglamento.

Los rasgos motivacionales de los videojuegos se han comenzado a aplicar con mayor ímpetu en el aspecto educacional. Los datos procedentes de las primeras investigaciones han ido demostrando que los usuarios van aprendiendo conforme a la utilización de los mismos.

Un excesivo consumo de videojuegos puede traer trastornos emocionales como el darnos cuenta que el mundo real no es como el mundo que se aprecia en el de los juegos electrónicos. Este posible riesgo ha de ser, sin embargo, contestado con los efectos positivos de logro y control en aquellos niños que, por cualquier motivo, carece de competencia y capacidad de predicción en otros sectores de la vida.

Los crecientes niveles de violencia en la sociedad, la incapacidad de los estudiantes de bachillerato para escribir bien, así como otros aspectos negativos, se atribuyen a las largas horas que las recientes generaciones de niños han pasado frente a la pantalla de televisión.



A continuación se darán a conocer algunos aspectos benéficos que aportan los videojuegos:

- a) "Proveen mecanismos psicológicos para la resolución de conflictos relacionados a la expresión de agresión y competitividad.
- b) Los videojuegos, por su naturaleza, proporcionan al joven una actividad en la que mejora su habilidad y coordinación según el tiempo que le dedica."¹⁹

Los juegos de video también pueden ser utilizados para tratamientos terapéuticos de la agresión.

El tratamiento del comportamiento agresivo de los infantes requiere del acercamiento entre padres e hijos, y en algunos casos la escuela.

A los padres de familia se les puede entrenar para interactuar de manera distinta con sus hijos. Esto con la suposición de que el comportamiento agresivo es resultado de una relación defectuosa entre padres e hijos.

Técnicas a implementar pueden incluir, establecer reglas a seguir para niños, dar castigos de forma suave, como la suspensión de alguna actividad placentera por un tiempo determinado según la infracción cometida.

La mayoría de los adultos creen que los videojuegos representan un conflicto de los mismos acerca de su capacidad, se supone que estos sustituyen a otras actividades de los adolescentes.

¹⁹ Brooks, B D. Videojuegos y desarrollo humano. p. 77.

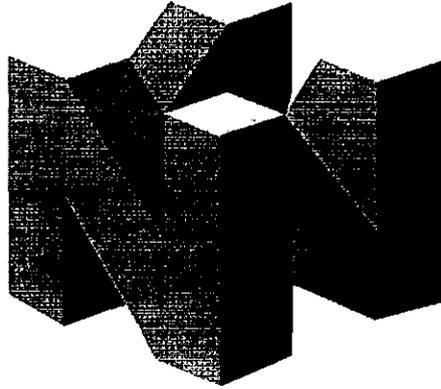


Los juegos de video reciben de la comunidad científica un fuerte apoyo, ellos argumentan que son benéficos para la salud mental de las personas, lejos de promover la agresión, los juegos permiten la descarga de frustración de los usuarios.

También aumentan las habilidades cognitivas, y tienen efectos remediales en impedimentos cognitivos.

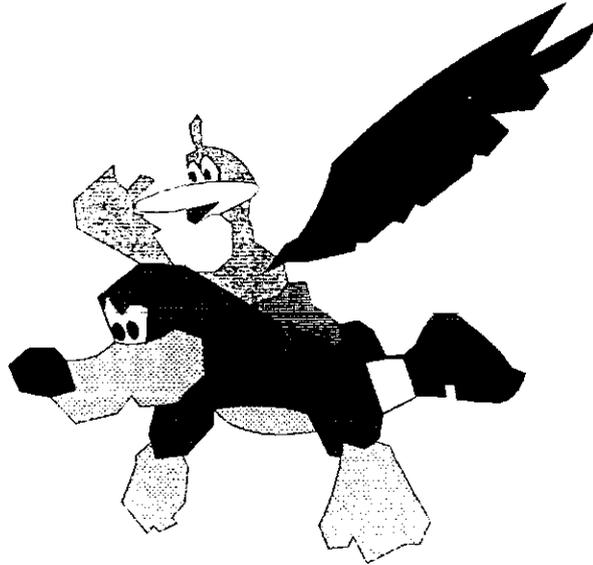
Visto de esta manera se puede catalogar a los videojuegos como un "guardián" subconsciente al cual se acude durante periodos de estrés en el curso del desarrollo humano y que ofrece un ambiente de fantasía para resolver conflictos.

Contrario a las aseveraciones de los críticos de videojuegos, que el uso intensivo de estos no conlleva un daño psicológico y por lo tanto no tiene relación con, el incremento en sentimientos de agresión, aislamiento de la sociedad, el uso de la fantasía como escape, ni en incremento de neurosis en general.



CAPÍTULO III

REALIDAD VIRTUAL





El surgimiento de la Realidad Virtual se encuentra en los estudios realizados por el departamento de defensa de los Estados Unidos, y se ha desarrollado a partir de la primera computadora electrónica digital que obtuvo el ejército en la década de los 40, hasta los experimentos de la fuerza aérea sobre los **displays** de cabeza de los años 80.

La Realidad Virtual y la tecnología que la acompaña, han estado ligadas a los propósitos militares, en donde encontró sus primeras aplicaciones: los simuladores de vuelo. El fin de estos es la posibilidad de supervivencia de un piloto de combate, y, al mismo tiempo, nulificar la posibilidad de supervivencia del enemigo.

“La Realidad Virtual se nutre de las aportaciones de la teoría de la información, la cibernética y posteriormente la informática. Esta tecnología parte de los principios teóricos aportados por los estudios de la información, y particularmente recupera el estudio de las relaciones entre el hombre y la máquina. De este modo, la teoría de la información esta en el centro de las ciencias computacionales.”²⁰

La Realidad Virtual, caracterizada por ser un mundo de simulación que intenta hacer aparecer como real un ambiente sintético creado por imágenes computarizadas, la Realidad Virtual se ha convertido en interés primordial para un sin fin de profesionistas: arquitectos, médicos, físicos, computólogos, literatos, pintores, videoastas, cineastas, diseñadores, publicistas, editores, ecólogos.

²⁰ Lumbreras, Jorge. Lógicas de organización del conocimiento en el estudio de lo comunicacional y de los medios de comunicación, Curso Teorías de la Comunicación Universitario Abierto - UNAM. Inédito. pp. 63 -83.



La democratización de técnicas de simulación permiten imaginar juegos extraordinarios:

Conducir aviones, una nave espacial, revivir una batalla, y más. **Nintendo** y **Sega**, líderes mundiales en consolas de juego se interesan por las técnicas de Realidad Virtual.

Cada una ha comercializado una versión simplificada del **dataglove** (guante), y únicamente esperan incrementar el poder de sus soportes lógicos para ir mas lejos.

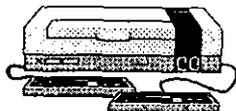


3.1. SURGIMIENTO DE LA REALIDAD VIRTUAL.

1958. "Philco corporación crea el primer HMD (*Head Monted Display*) un dispositivo compuesto por una telecámara estéreo y un sistema de visualización de endozamiento. *General Electric* crea el simulador de vuelo que incorpora la función electrónica en los vuelos virtuales.
1962. Morton Heilig diseño la máquina sensorama, dispositivo multisensorial que sirve para estimular los sentidos (vista, tacto, oído y olfato del operador).
1965. Ivan Sutherland, investigador de la Universidad de *Utah*, y "miembro de *Sun Microsystem*", publica un artículo en el cuál teoriza sobre la ciencia de un *display* que interactua directamente con el usuario. "Surge el término Realidad Virtual."
1967. Da inicio la primera conferencia de *Siggraph* (reunión anual de graficación por computadora), la cual constituye en la actualidad uno de los espacios anuales donde se pueden conocer los rumbos que seguirá la Realidad Virtual.
1968. Ivan Sutherland, crea la espada de *Damocles*, un HMD en los laboratorios de *Saltlake City, Utah*, se crea el primer prototipo que entra en funciones, la cual consistía en dos diminutos tubos de rayos catódicos mediante los cuales podían contemplarse imágenes gráficas sobre impresionadas en la escena real gracias un sistema de espejos." "Este mismo año se funda también la sociedad.



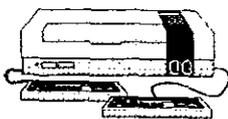
1969. **Evans & Sutherland.** Creando los aceleradores de *hardware* para el sistema de gráficos.
1970. En el centro de arte de **Milwaukee, Wisconsin Myron Krueger**, creador del concepto de realidad artificial da a conocer al público *videoplace*, una estancia dotada con telecámara, sensores y pantalla, que interactúa actualmente con los visitantes.
1979. Manuín Minski, experto en la inteligencia artificial da a conocer el término telerobótica o telepresencia.
1982. Thomas Zimmerman, patenta el *dataglove*, electroguante que inventó mientras investigaba cómo controlar un instrumento musical virtual y esto, porque consideraba que la parte fundamental para funcionar como dispositivo de entrada gestual a un sintetizador musical es la mano humana. Cuatro años más tarde el electroguante comenzaría a ser comercializado por la empresa californiana VPL.
1983. La fuerza aérea de los Estados Unidos experimenta con el HMD, con el fin de mejorar la percepción visual de sus pilotos.
- El escritor de ciencia-ficción William Gibson acuña el término ciberespacio virtual interior del cual se mueve el protagonista de su novela *Neuromante*.



1985. El **Redwood City**, California se funda **VPL**, una empresa que se dedica de manera masiva a la Realidad Virtual.
1987. El número de octubre de **Scientific American** dedica su portada y su interior a una largo artículo sobre Realidad Virtual. La compañía inglesa **SuperScape**, desarrollo un **software** llamado **freescape** para construir sonido en mundos tridimensionales sobre PC.
1988. En **Leicester**, Inglaterra, se funda la **W Industries** evocada a las cuestiones de Realidad Virtual.
1990. La compañía **Mattel** lanza al mercado el **power glove** un **data glove** económico.
1991. La **W Industries** comercializa el sistema de artefactos de Realidad Virtual.
1992. En la conferencia del centro Olimpia en Londres se efectúa la segunda edición del **virtud reality international**. Salón internacional dedicado a abordar todos los fenómenos relacionados con la Realidad Virtual.²¹

En 1984 William Gibson, escritor norteamericano de ciencia-ficción publicó **Neuromante**. Ya en ese año y en esa novela, Gibson propuso el concepto de ciberespacio y los programadores de computadoras; rápidamente repuestos de la fascinación parieron la Realidad Virtual.

²¹ Sánchez, Antulio. Origina, El mundo de la comunicación. pp 7 - 11.

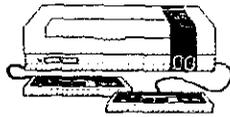


Un punto de inflexión histórico para el hombre. A partir de ese momento es posible cambiar de posición respecto de la computadora. Tan Sólo dejar de tocar botones. Con sólo poner un programa, calzarse guantes especiales, gafas computarizadas y auriculares podrá "vivir" el mundo que quiera. Recorrer vertiginosamente las calles de Nueva York, contemplar la campaña francesa o jugar al tenis involucrando todos los sentidos. Es un mundo creado de 360 grados, donde se puede caminar en torno de los objetos y verlos sobre todos los ángulos posibles.

El ocio, por supuesto, no escapa al avance.

Legalizando para siempre lo que será una manera de vivir, o quizá una nueva droga.

"Jonathan Waldern, presidente de *W. Industries Ltd*; impresiona por su juventud y la pasión que pone a la hora de hablar de la criatura que ha salido de su empresa: *Virtuality*. No es más ni menos que una computadora que permite vivir juguetonamente dentro de un mundo absolutamente creado por el que lo quiera habitar. Se fabrica en formato de posición sentado o de pie. Este último está diseñado para una persona que está parada o se mueve en una zona explorada por un ordenador. El modelo sentado es una consola de alta calidad, desde donde se conducen o pilotean vehículos simulados en un mundo virtual.



Virtuality es una computadora integrada por **Animette**, un sistema de *software* de simulación intermedia desarrollado para ofrecer una solución flexible a una amplia gama de necesidades de simulación tridimensional.

Animette suministra gráficos a todo color que aplican tecnología de punta y sonido digital cuadrafónico con instrucciones verbales, efectos de sonido y tiene una salida de aceleración de movimiento total.

El ordenador de **Virtuality Expality**, es un económico sistema multiprocesador y multimedia totalmente conectable a redes.

Proporciona imagen, sonido multicanal, seguimiento de cabeza y manos. Un CD-ROM y un disco duro constituyen su memoria de masa. El visor, **Visette**, es el principal comunicador del usuario con el mundo virtual. Aísla absolutamente el exterior. Tiene sistema de visión estereoscópica. Sistema auditivo por cuatro canales para proporcionar un sonido vectorizado especial, así como un sensor de seguimiento controla ininterrumpidamente la posición de la cabeza, facilitando una visión correcta del mundo que incluye arriba, bajo y los costados. Este sistema de visión se llama **Ergolok**.

Visette tiene como campo de visión estéreo configurable entre 90 y 120 grados, según el solapamiento binocular.



Para poder jugar con *virtuality*, sólo hay que tomar una tarjeta intercambiable con el juego que nos interesa, como quien escoge un videocassette. Se instala con sólo enchufarla. Los jugadores no necesitan ningún entrenamiento previo. La interrelación entre maquinas permite jugar en familia o en grupo. En Gran Bretaña ya son muy conocidas. Cuestan 20 libras (40 dólares).

Quienes observan por dónde va el mundo con sus inventos dicen que, después de la televisión, este es el mayor hallazgo de la humanidad.²²

²² <http://www.altavista.digital.com/c...s&q=REALIDAD+VIRTUAL&search=Search>



3.2. DEFINICIONES DE LA REALIDAD VIRTUAL.

El objetivo de la Realidad Virtual es crear un mundo posible, poblarlo con objetos, definir la relación entre ellos y la naturaleza de las interacciones entre los mismos.

Pero en muchas ocasiones nos hemos preguntado en si que es la Realidad Virtual o RV como algunos la llaman.

De la misma forma en que algunos científicos han encontrado que la simulación por medio de computadoras es una alternativa viable para la experimentación o teorización acerca de un proceso dado, los niños de hoy día primero experimentan y saborean el triunfo en un ambiente virtual.

“El concepto RV es bastante viejo, quizás sus orígenes modernos hemos de buscarlos en las novelas de ciencia-ficción, sin embargo el término Realidad Virtual en muy joven, data de la década de los 80 cuando fue acuñado por Jaron Lanier, para así distinguir de manera clara entre las simulaciones tradicionales por computadora y el tipo de mundos que él estaba creando.”²³

La Realidad Virtual, conocida también como (RV), alude a una combinación de elementos tecnológicos capaces de transportar al usuario a un mundo virtual o en su caso artificial, creado en la computadora, este recibe el nombre de ciberespacio, y consiste en una interacción de la estereotipia y la simulación para interactuar en él, explorarlo o practicar técnicas que, de acuerdo a su naturaleza, ha de desempeñar en el mundo real. La Realidad Virtual, es una experiencia en la que se crea la sensación de estar sumergido en un

²³ Op cit



mundo artificial sintético generado por el ordenador. En él, el individuo puede tocar y utilizar los objetos que ve, y sin embargo sólo existen virtualmente en su imaginación, aunque, por otro lado, se crean realmente en la memoria del ordenador.

“La RV es un mundo que guarda semejanza con la realidad. La virtualidad se comprende como la creación de un sistema de representación cuya existencia es potencial en la inmersión no real, y sólo persigue una simulación, a través de la interacción en un ambiente tridimensional.”²⁴

Podemos definir también lo virtual, a algo que “párese estar presente, pero en realidad no lo está; por su parte lo real tiene existencia verdadera y efectiva, es la combinación de la potencia de una computadora de alta velocidad, con imágenes, sonidos y efectos especiales”²⁵.

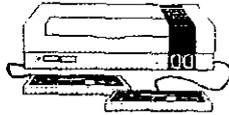
“La Realidad Virtual es una nueva tecnología de amplias expectativas de la que se espera un gran desarrollo en el futuro. Esta tecnología puede ser aplicada en juegos, comunicaciones, entretenimiento, simulación de procesos, diseño de productos, educación, medicina, trabajo a distancia, consulta de información, visitas virtuales, etc.

“El potencial de la RV y los entornos en 3D radica en la capacidad que tiene esta nueva tecnología para hacernos sentir ciertas experiencias y sensaciones a través del desarrollo de ambientes tridimensionales que han sido creados de manera artificial y que nos permite movernos y actuar en escenarios creados por un ordenador.”²⁶

²⁴ Cercman telematic.edu.pe

²⁵ Op cit.

²⁶ <http://148.201.1.19/virtual/01^2.html>



Otras definiciones de Realidad Virtual pueden ser:

RV es un modelo matemático que describe un 'espacio tridimensional', dentro de este espacio están contenidos objetos, estos pueden representar cualquier cosa, que van desde una simple entidad geométrica, hasta una forma sumamente compleja.

Nosotros definimos como Realidad Virtual, a la manera mediante la cual los humanos visualizan, manipulan e interactúan con computadoras y datos extremadamente complejos. Es la posibilidad de jugar con lo real y lo imaginario, a través de un medio tan sofisticado y especializado, que nos ayuda a crear los escenarios necesarios para conseguirlo.



3.3 APLICACIONES DE LA REALIDAD VIRTUAL.

Gracias al gran avance tecnológico, este tipo de sistemas tiene un sin número de aplicaciones, a continuación se mencionaran unas cuantas, según los describe Jorge Lumbreras, en su manual de Cursos Teorías de la comunicación.

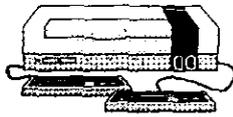
ENTRETENIMIENTO

Este es uno de los campos que más ha explotado esta nueva tecnología, ha servido para que las grandes compañías del entretenimiento tengan ganancias inimaginables y extraordinarias.

Pero es en la década de los 80 cuando infinidad de personas utilizó los videojuegos en los Estados Unidos que se tuvieron que hacer programas o juegos con más impacto en cuanto a imágenes y sonidos, esto trajo como consecuencia que las ganancias fueran más elevadas, e incluso a las ganancias registradas en *Hollywood*.

El aumento de ganancias le ha concedido su participación en el progreso de las últimas tecnologías.

El cine, es otro de los beneficiados por la RV, con películas como las Guerras de las galaxias, Perdidos en el espacio o *Toy History*, entre otras. El público pasa de ser sólo un espectador a un participante invisible del mundo virtual que simula un filme.



EDUCACIÓN

La Realidad Virtual contribuye como un excelente medio educativo, los avances son inmensos y significan un cambio sustancial en la manera de impartir la educación, ya que fomenta la creación de foros de debate entre los estudiantes, mediante entornos compartidos por los usuarios conectados en la red.

Se ha llegado a pensar que en un lapso no mayor de treinta años este tipo de tecnología va a sustituir a las aulas y en consecuencia a las instituciones, ya que los estudiantes podrán hacer sus prácticas desde la comodidad de su hogar y a la hora que ellos quieran.

APLICACIONES MILITARES

El aspecto militar es otro de los campos favorecidos por la RV, desde sus orígenes, aportado gran ayuda, gracias a los simuladores de vuelo que se hacían.

Las técnicas tridimensionales de simulación incorporan paneles de armamento no reales, a esto se le denominó campos de prueba, y es la simulación virtual de los campos de batalla.

Estas son sólo algunas de la áreas y campos en donde la Realidad Virtual juega un papel importante en nuestros tiempos y en nuestra sociedad; como podemos ver la RV nos ayudará a solucionar problemas en un sin número de nuestras tareas.



APLICACIONES GEOLÓGICAS

“En geología, se utiliza la realidad virtual para lograr obtener resultados de posibles proyectos y saber así cuál sería la mejor decisión en una excavación. En este campo se utiliza información de puntos de exploración, intersecciones geológicas y texturas del terreno.

MEDICINA

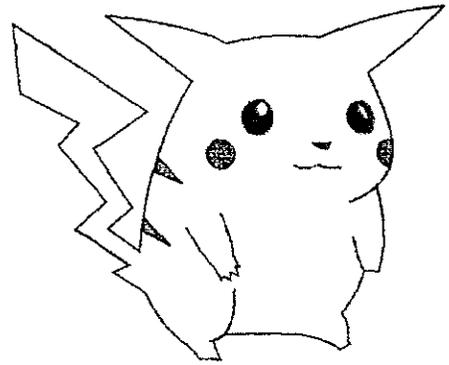
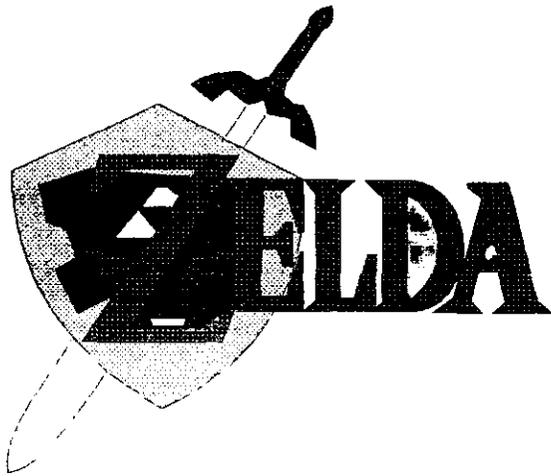
Cuando decimos que la medicina se beneficia con la realidad virtual, estamos hablando de la posibilidad de hacer retratos en tercera dimensión de órganos internos como el corazón y las ventajas de conocer el funcionamiento o respuesta de los mismos en diferentes condiciones.”²⁷

Más allá de ser una tecnología de juegos, algo que divierte e impacta, la realidad virtual se ve en el mundo científico como un avance importante para lograr investigaciones que implicarían mucho riesgo en el mundo real.

Si bien es cierto que la realidad virtual ha dado miles de beneficios en muchos campos, podemos asegurar que hay algo que nunca va a poder experimentar esta.

Nunca se podrá tener un sentido total del tacto, no será poseedora de sentimientos ni emociones. Eso sólo resultará del contexto de quien la mire.

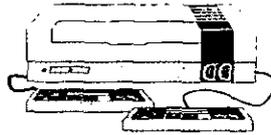
²⁷ La realidad virtual se convierte en un simulador de la actualidad. El Universal. México, D.F. a 21 de febrero de 2000. P. 16.



CAPÍTULO IV

DISEÑO DE PROGRAMA

“LAS PALANCAS Y LOS SONIDOS”



1.- NOMBRE.

“ Las palancas y los sonidos”



2.- LEMA.

“Ayer una ilusión, hoy una realidad”



3.- JUSTIFICACIÓN.

3.1.- NOMBRE.

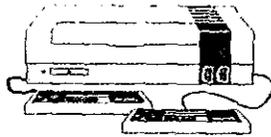
Por ser las palancas y los sonidos unos de los principales elementos de los videojuegos.

3.2.- PROGRAMA.

Por no existir gran difusión del tema en el medio radiofónico, además de ser un tema interesante en cuanto avance tecnológico se refiere, ya que los videojuegos hacen un gran uso de este avance.

3.3.- LEMA.

La mayoría de nuestros padres o abuelos, no creían que el modo de distraerse de las nuevas generaciones sería por medio de una caja que emitiera sonidos y llegará a lo más profundo de nuestras emociones.



4.- OBJETIVOS.

4.1.- GENERAL.

- Informar de una manera general al radioescucha sobre el tema del programa tratado y lograr cubrir sus expectativas.

4.2.- PARTICULARES.

- Orientar al consumidor sobre los videojuegos considerados por especialistas como agresivos y educativos.
- Dar a conocer los avances de la industria del juego de video, desde sus orígenes hasta la llamada realidad virtual.
- Entretener al auditorio proporcionando información de actualidad.



5.- ANTECEDENTES.

5.1.- TEMÁTICA.

- Con la llegada de los videojuegos los niños tienen un primer acercamiento con las computadoras y el mundo electrónico. Donde la mayoría de los pequeños están inmersos en cuestiones de modernidad que los aleja de otras formas de entretenimiento, por lo cual en un futuro se podrá hablar de niños que en lugar de ver miles de horas de televisión al año, estarán frente a la computadora divirtiéndose infinitas horas con toda clase de juegos.

5.2.- SERIE.

- En particular no hemos escuchado ningún programa radiofónico que hable sobre el tema, lo que si hay es mucha información escrita que nos ha permitido hacer esta investigación.

Infinitas de artículos publicados en revistas como: la del Consumidor, Muy Interesante, La Revista Mexicana de Comunicación, etc.



6.- TEMPORALIDAD.

6.1.- PERIODICIDAD.

- La transmisión del programa será el miércoles; por ser el día intermedio de la semana y por considerarlo el día en que el público se encuentra con una mejor distribución de sus actividades.

6.2.- HORARIO DE TRANSMISIÓN.

- El mejor horario para la transmisión del programa será entre las 19:00 y 21:00 horas. Ya que es un horario en el que la gente está en sus hogares, o es la salida de su trabajo y va en su vehículo escuchando la radio.

6.3.- DURACIÓN.

- El tiempo de duración de cada transmisión será de 30 minutos. Se considera este tiempo por que serán emisiones informativas y es el tiempo justo para cubrir las expectativas de los radioescuchas, ya que si fuera más extenso el auditorio se aburriría y no se cumpliría nuestro objetivo.

6.4.- PERMANENCIA.

- Este proyecto es una serie compuesta de emisiones especiales, donde se tratarán temas de interés general.



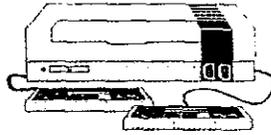
7.- MODALIDAD DE PRODUCCIÓN.

- El programa será grabado por las correcciones que pudieran presentarse, para hacer trabajos con calidad.



8.- GÉNERO RADIOFÓNICO.

- Se utilizará el radio reportaje informativo; por ser un género que merece investigación y es un gran medio de difusión.



9.- PÚBLICO META.

9.1.- EDAD.

- De 10 a 20 años. Existe interés por cubrir al público infantil, juvenil así como padres de familia que cuenten con hijos de estas edades.

9.2.- SEXO.

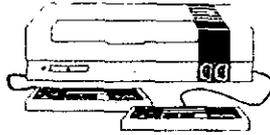
- Indistinto.

9.3.- NIVEL SOCIOECONÓMICO.

- Será dirigido a gente de clase media, ya que son los principales consumidores y radioescuchas.

9.4.- OCUPACIÓN.

- Pretendemos que el público meta serán niños y jóvenes, si consideramos que son los principales consumidores.



10.- ESTRUCTURA.

- Informar al auditorio temas de interés durante programas especiales de 30 minutos de duración, este programa contará con una voz institucional, entrevistas al público y a expertos en el tema.

Presentación.

- Primera parte:

Antecedentes de los videojuegos, se dará a conocer la definición, características e historia.

- Segunda parte:

Descripción de lugares donde se exhiben estos juegos, reglamentación de dichos lugares.

Entrevistas a consumidores.

Cápsulas.

Información adicional e importante para el radioescucha sobre juegos de video.

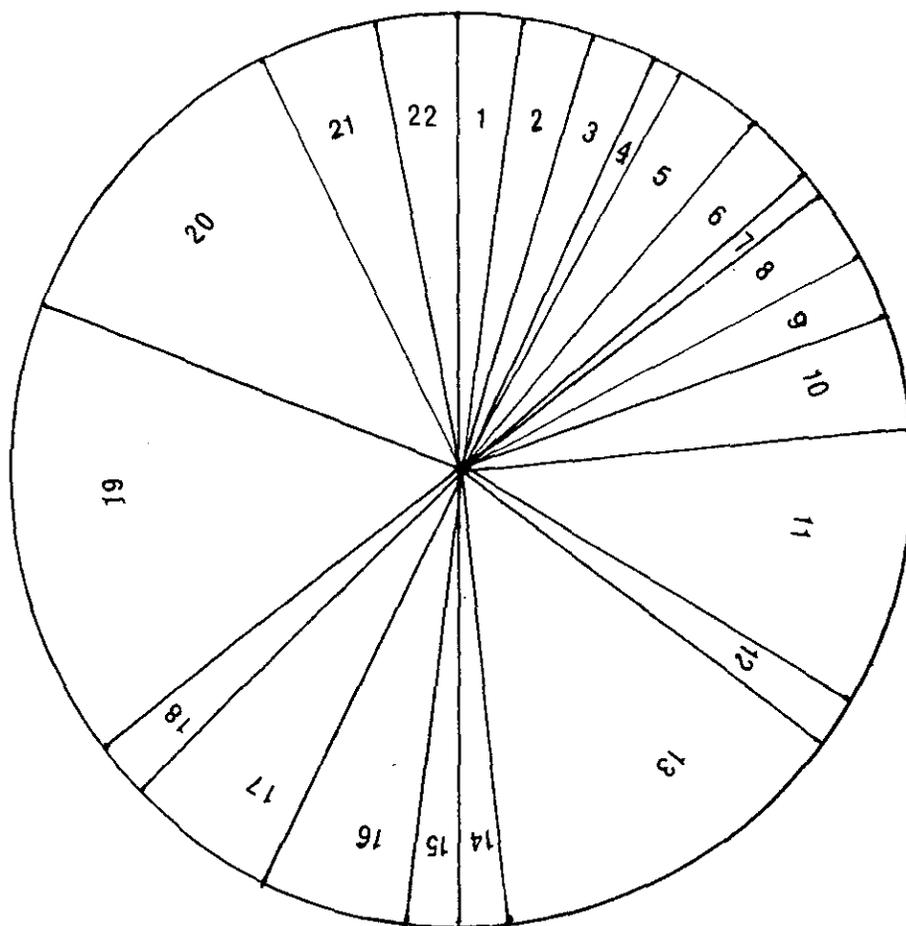
- Tercera parte:

Surgimiento de la realidad virtual, definición y aplicaciones de la misma.

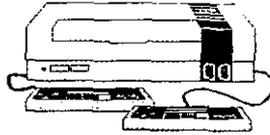
Conclusiones.



11.- RELOJ DE PRODUCCIÓN.



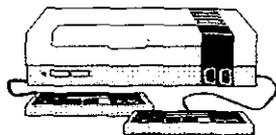
1.- RÚBRICA	40"	8.- ENTREVISTA III	43"	15.- BLOQUE VII	38"
2.- ENTRADA	43"	9.- BLOQUE IV	46"	16.- ENTREVISTA VI	1'36"
3.- BLOQUE I	43"	10.- ENTREVISTA IV	1'14"	17.- BLOQUE VIII	1'42"
4.- ENTREVISTA I	22"	11.- BLOQUE V	3'02"	18.- CÁPSULA II	37"
5.- BLOQUE II	49"	12.- CÁPSULA I	31"	19.- BLOQUE IX	8'55"
6.- ENTREVISTA II	52"	13.- BLOQUE VI	4'24"	20.- ENTREVISTA VII	5'42"
7.- BLOQUE III	12"	14.- ENTREVISTA V	1'04"	21.- BLOQUE X	1'24"
				22.- SÁLIDA	1'02"



12.- RECURSOS HUMANOS.

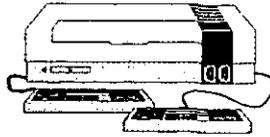
12.1.- CREATIVOS.

PRODUCTORES	LUIS E. CERVANTES RUIZ Y ARACELI MAURICIO RUIZ
DIRECTOR	LUIS ENRIQUE CERVANTES RUIZ
GUIONISTAS	LUIS E. CERVANTES RUIZ Y ARACELI MAURICIO RUIZ
EFFECTISTA	ARACELI MAURICIO RUIZ
MUSICALIZADOR	LUIS E. CERVANTES RUIZ
VOCES	LUIS E. CERVANTES RUIZ Y ARACELI MAURICIO RUIZ



12.2. TÉCNICOS.

OPERADOR	ANTONIO SERRANO



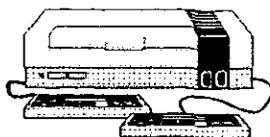
13.- REQUERIMIENTOS MATERIALES.

13.1.- EQUIPO ELECTRÓNICO.

1	REPRODUCTOR DE DISCOS COMPACTOS
1	GRABADORA DE CARRETE ABIERTO
1	PROCESADOR DE VOZ
3	MICROFONOS
1	APARATO DE EFECTOS ESPECIALES
1	DECK
1	DAT
1	MINIDISC
1	CONSOLA DE 16 CANALES

13.2.- RECURSOS MATERIALES.

- 100 HOJAS T/CARTA.
- 5 Lápices
- 2 Gomas
- 1 Correctores
- 2 Litros de agua

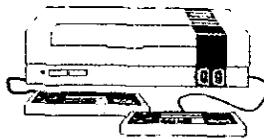


14.- PRESUPUESTO.

"Tarifa clase " C " en estaciones de amplitud modulada con un raiting medio (sin prestaciones incluidas)."²⁷

PRESUPUESTO POR DÍA	
Productor	\$ 125.00
Guionista	\$ 300.00
Locutor o voz	\$ 105.00
Operador	\$ 69.00
RECURSOS TÉCNICOS	
Renta de cabina	\$ 800.00 X hora
Control remoto	
Locutor	\$ 300.00
Operador	\$ 170.00
* Transporte incluido	

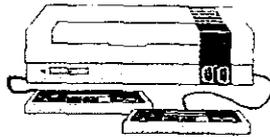
- ✓ FUENTE: Tabulador "Cambio 1440"
- ✓ PERÍODO: De 1998 a 1999



15.- PATROCINIO.

Nuestra producción buscará los patrocinios de empresas relacionadas con los juegos de video, tales como Nintendo, Sega, IBM, Pentium Intel; así como de otras empresas que tengan que ver con la diversión, ejemplo: Haspro y Mattel.

Pero uno de nuestros principales patrocinadores sería la Asociación Mexicana de Operadores de Videojuegos A.C., AMOVAC.



16.- EMISORA.

16.1.- Se transmitirá en una emisora que tenga políticas sin restricciones y con un formato hablado.

16.2.- La emisora debe contar con gente con suficiente experiencia y de preferencia jóvenes, además de contar con un buen dominio del lenguaje.

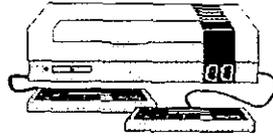


17.- COBERTURA.

Se visitaran lugares que cuenten con aparatos de videojuegos, mejor conocidos como máquinatas, en el perímetro de la delegación Cuauhtémoc.

Estos lugares serán por ejemplo:

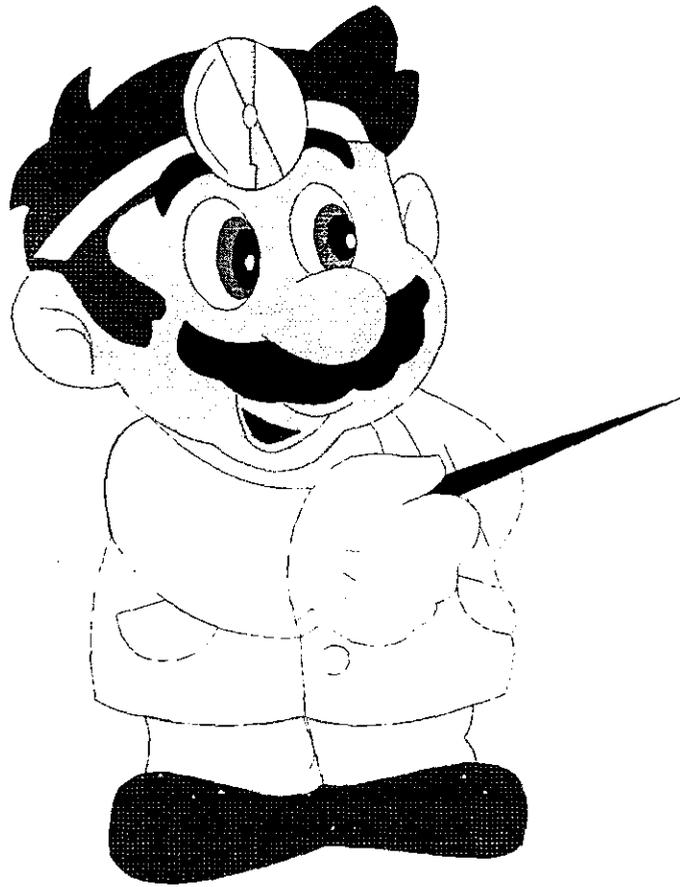
Plazas comerciales, tiendas con juegos de video o en cualquier lugar donde se encuentren estos aparatos.



18.- PROMOCIONES.

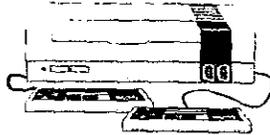
Se proporcionaran cortesías para eventos, artículos promocionales tales como, gorras, llaveros, plumas, encendedores, mochilas, etc.

CAPÍTULO V



GUIÓN

LAS PALANCAS Y LOS SONIDOS



ARACELI MAURICIO RUIZ
LUIS ENRIQUE CERVANTES

OP. ENTRA "RUBRICA", ENTRA CD 1 TRACK 1 PERMANECE DE FONDO A CUE.

LOC. LOS VIDEOJUEGOS DE CARA AL SIGLO XXI, TE INVITAN DURANTE LOS SIGUIENTES 30 MINUTOS A ENTRAR EN EL MUNDO DE ...

OP. PUENTE MISICAL.

LOC. LAS PALANCAS Y LOS SONIDOS

OP. SUBE PUENTE MUSICAL DURA 15" Y DESAPARECE.

LOC 1: COLORIDAS IMÁGENES...

OP. ENTRA CASSETTE 1 LADO A "EFECTO DE MONEDA"

LOC 1: ESCENARIOS Y SONIDOS INTERGALÁCTICOS...

OP. ENTRA CHISPA DE EFECTO NAVE ESPACIAL.

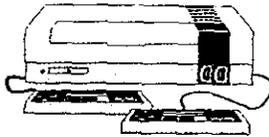
LOC 1: FIGURAS EN TERCERA DIMENSIÓN ...

OP. ENTRA CHISPA DE EFECTO TETRIS.

LOC 1: COMBINACIÓN DEL DINAMISMO VISUAL Y UN MEDIO ELECTRÓNICO...

OP. ENTRA CHISPA DE EFECTO COCHE DE CARRERAS.

LOC 1: TIENEN COMO CONSECUENCIA LA CREACIÓN DE ...

**OP. ENTRA CASSETTE 1 LADO A "EFECTO DE GOLPE"**

LOC 1. LOS VIDEOJUEGOS.

OP. ENTRA CASSETTE 1 LADO A "EFECTO DE EXPLOSIÓN"

LOC 2: MÉXICO, PAÍS QUE HA IDO ADOPTANDO NUEVAS
TECNOLOGÍAS, QUE POCO A POCO HAN IDO
DESPLAZANDO LAS FORMAS TRADICIONALES DE
ENTRETENIMIENTO.

OP. ENTRA EFECTO DE BALERO

LOC 2: EL BALERO, EL TROMPO Y EL YOYO SE VIERON
SUPERADOS POR EL GRAN DESARROLLO DE LOS
MEDIOS ELECTRÓNICOS.

**OP. ENTRA CASSETTE 2 LADO A "LOS NIÑOS NO QUIEREN
ESTAR.... Y NO SE QUE TANTO ROLLO".**

LOC 2: CON LA LLEGADA DE LA TELEVISIÓN SE HAN IDO
COMBINANDO LAS FORMAS DE ENTRETENIMIENTO
EN LA SOCIEDAD... PASANDO A SER ESTA UN
SISTEMA DE DISTORCIONES MENTALES.

OP. ENTRA CD 1 TRACK 4 SUBE PERMANECE DE FONDO A CUE.

LOC 1 1979, AÑO EN QUE LLEGA A NUESTRO PAÍS UN
NUEVO SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO PARA NIÑOS,
JÓVENES Y ADULTOS; LLAMADOS JUEGOS DE
VIDEO...



PERO NO ES, SINO HASTA EN LA DÉCADA DE LOS 80 CUANDO LOS VIDEOJUEGOS OFRECEN AL CONSUMIDOR UNA AMPLIA GAMA DE OPCIONES; DESDE LOS QUE SE RECONOCEN COMO JUEGOS VIOLENTOS... EN LOS CUALES EL USUARIO SISTEMÁTICAMENTE TIENE QUE MATAR, ELIMINAR, O DESTRUIR PARA GANAR,

OP. ENTRA CASSETTE 5 LA ENTREVISTA, “PUES YO ACOSTUMBRO JUGAR... ESTE TIPO DE VIDEOJUEGOS”.

LOC 1 HASTA AQUELLOS QUE SE CATALOGAN COMO EDUCATIVOS POR ESTIMULAR LA FANTASÍA, ASÍ COMO EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DEL USUARIO... LOGRANDO INTRODUCIRLO EN EL MUNDO DE LOS MICROORDENADORES.

OP. ENTRA CASSETTE 5 LA ENTREVISTA, “ SON BUENOS JUEGOS...AYUDA AL DESARROLLO” ENTRA EFECTO DE TETRIS

LOC 2: LA NATURALEZA INTERACTIVA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS ORDENADORES OBLIGA ACTIVAMENTE AL USUARIO A CREAR ESTÍMULOS E INFORMACIÓN Y NO HA CONSUMIRLOS SIMPLEMENTE... LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS SE HAN CONVERTIDO EN UN GRAN NEGOCIO Y GANCHO PARA ATRAER LA ATENCIÓN DE LAS NUEVAS GENERACIONES DE CONSUMIDORES... LO QUE ALGUNA VEZ PARECIO SER UNA MODA PASAJERA, CON EL ATARI Y SUS JUEGOS COMO EL PAC-MAN O EL DONKEY KONG, SE HA CONVERTIDO EN UNA MÁQUINA GLOBAL PARA HACER DINERO.



OP. ENTRA CASSETE 1 LADO A PUENTE DE "EFECTO DE PAC-MAN" Y DESAPARECE.

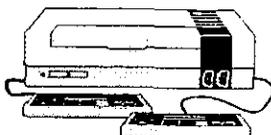
LOC 1. LOS VIDEOJUEGOS POR SU NATURALEZA PROPORCIONAN AL USUARIO UNA ACTIVIDAD EN LA QUE MEJORA SU HABILIDAD Y COORDINACIÓN, SEGÚN EL TIEMPO QUE LE DEDIQUE, ESTA ES LA VISIÓN DE LA LIC. ANA VALAY, PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN MEXICANA DE OPERADORES DE VIDEOJUEGOS.

OP. ENTRA CASSETE 3, LADO A, "AL DESARROLLO PSICOMOTOR...AUTOESTIMA

LOC 1. ASÍ MISMO... SE CUENTA CON UN DECRETO EN EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLCEMIENTOS MERCANTILES EN EL DISTRITO FEDERAL... QUE ENTRÓ EN VIGOR EL PASADO 22 DE MAYO DE 1998... POR ORDENES DEL INGENIERO CUAUHEMOC CARDENAS... GOBERNADOR DE LA CIUDAD DE MÉXICO

LOC 2. EN EL ARTÍCULO 35 FRACCIÓN III... SE ESPECIFICA QUE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN LOS QUE SE PRESTE EL SERVICIO DE JUEGOS MECÁNICOS... ELECTRÓNICOS... ELECTTRICOS Y DE VIDEO... FUNCIONARÁN SUJETÁNDOSE A:

OP. ENTRA CASSETTE 3, LADO A, SUBE PERMANECE DE FONDO A CUE.



LOC 1. UNO... IMPEDIR EL ACCESO A LOS MENORES DE 12 AÑOS DE EDAD QUE NO VENGAN ACOMPAÑADOS DE UN ADULTO RESPONSABLE DEL MISMO.

OP. SUBE PUENTE MUSICAL

LOC 2. DOS... DAR AVISO AL PÚBLICO USUARIO SOBRE LAS EDADES APTAS PARA LOS REFERIDOS JUEGOS... TOMANDO PARA TAL EFECTO LAS ESPECIFICACIONES DEL FABRICANTE.

OP. SUBE PUENTE MUSICAL

LOC 1. TRES... TENER AGRUPADOS EN ÁREAS ESPECÍFICAS... LOS JUEGOS DE ACUERDO A LAS EDADES PARA LAS QUE SON APTOS.

OP. SUBE PUENTE MUSICAL

LOC 2. CUATRO... MANTENER PERFECTAMENTE ILUMINADAS LAS ÁREAS DONDE ESTÉN INSTALADOS LOS JUEGOS EVITANDO LA UTILIZACIÓN DE SISTEMAS DE ILUMINACIÓN QUE PUDIERAN GENERAR TRANSTORNOS EN LA SALUD DE LOS USUARIOS.

OP. SUBE PUENTE MUSICAL BAJA Y DESAPARECE.



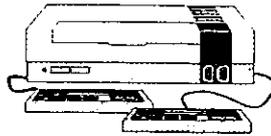
LOC 1. LA EXISTENCIA DE UNA META ES UNO DE LOS FACTORES MÁS IMPORTANTES PARA DETERMINAR LA POPULARIDAD ENTRE LOS JUGADORES... DE IGUAL MANERA LA EXISTENCIA DE PODERES MÚLTIPLES SON UNA CARACTERÍSTICA POPULAR EN LOS JUEGOS... EL PROGRESO ES EVIDENTE Y PUEDE AUMENTAR EL SENTIDO DEL CONTROL.

OP. ENTRA PUENTE MUSICAL CD 1, TRAKC 2.

LOC 1. LOS JUEGOS DE FANTASIA Y SIMULACIÓN OFRECEN LA EXPERIENCIA DE PELIGRO... REQUIEREN DE UN ALTO GRADO DE CONCENTRACIÓN... DAN EL SENTIDO DE ESTAR CERCA DEL RIESGO, PORQUE COMO SUCEDE EN SITUACIONES PELIGROSAS... NO HAY TIEMPO DE DESCANSAR Y EN LAS CONSECUENCIAS DE FALTA DE ATENCIÓN... NO EXISTE TOLERANCIA PARA EL ERROR... Y ASÍ EL JUGADOR TOMA TOTAL RESPONSABILIDAD DE CADA ACTO.

OP. ENTRA PUENTE CD2, TRAKC 12.

LOC 1. SON BASADOS EN FANTASÍA... NO TIENEN QUE REYNAR LAS LEYES DE LA GRAVEDAD Y EL TIEMPO PUEDE TRANSCURRIR AL REVES HASTA SE PUEDE TENER NUEVE VIDAS, LA TRANSFORMACIÓN MÁGICA ES POSIBLE, LOS CERDOS PUEDEN VOLAR... LA GENTE DESAPARECER ANTE LOS OJOS DE UNO O SER TRANSFORMADOS EN MUTANTES... SIN EMBARGO MÁS ALLÁ DE LA FANTASÍA SIEMPRE HAY REGLAS.



OP. ENTRA CASSATTE 1, LADO A "CAPSULA UNO".

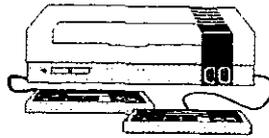
LOC 2. APRENDER A JUGAR SACA A RELUCIR HABILIDADES IMPORTANTES COMO LA FLEXIBILIDAD Y UNA ORIENTACIÓN HACIA LOS LOGROS INDEPENDIENTES, SE INVOLUCRAN HABILIDADES ESPACIALES... REPRESENTACIÓN DE DOS DIMENSIONES TIENEN QUE SER REINTERPRETADAS EN TRES DIMENSIONES... SE TIENEN QUE COORDINAR VARIOS PUNTOS DE VISTA PARA LOGRAR LA INTEGRACIÓN ESPACIAL.

OP. PUENTE CD 3, TRAKC 4.

LOC 1. PARA ALGUNOS USUARIOS LA HABILIDAD PARA USAR VIDEOJUEGOS PUEDE OFRECERLES UN SENTIDO POSITIVO DE LOGRO... AUMENTO EN LA AUTOESTIMA Y CONTROL QUE RARAVEZ EXPERIMENTAN EN OTROS AMBITOS... INCLUSO UN NIÑO PEQUEÑO PUEDE COMPETIR POTENCIALMENTE CONTRA UN ADVERSARIO MÁS GRANDE Y MÁS FUERTE.

OP. ENTRA CASSETTE 3, LADO A, "MARIO CUANDO DE HACE GRANDE"

LOC 2. A PERSISTIDO DURANTE MUCHO TIEMPO LA CREENCIA DE QUE EL CONTENIDO VIOLENTO GENERARIRA COMPORTAMIENTO VIOLENTO... Y OTRA VEZ NUESTRA SOCIEDAD DESCUBRE UN NUEVO MEDIO Y APORTA TAMBIÉN DICHO CONTENIDO Y ADEMÁS RESULTA CASI INSACIABLE SU DEMANDA.



LOC 1. AL IGUAL QUE CUALQUIER MEDIO... LOS VIDEOJUEGOS... TIENE SU PROPIO PATRÓN DE PUNTOS FUERTES Y DÉBILES... DE VENTAJAS E INCONVENIENTES. ASÍ POR EJEMPLO... LOS JUEGOS DE ACCIÓN CON TIEMPO REAL PUEDEN FOMENTAR, CAPACIDADES DE PROCESAMIENTO PARALELAS... Y UN TIEMPO DE REACCIÓN RÁPIDO... PERO ASI MISMO PUEDE IMPEDIR LA REFLEXIÓN.

*** OP. ENTRA CASSET 11 EFECTO DE X MAN. DURA 10”.**

LOC 2. AL JUGADOR SE LE PREMIA POR SUS HABILIDADES AL DESTRUIR... BOMBARDEAR Y COMER DIFERENTES OBJETIVOS. ESTOS JUEGOS NO REQUIEREN DE UN ALTO GRADO DE TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN... PORQUE PROVEEN RETROALIMENTACIÓN INSTANTÁNEA Y CONTINUA EN LA FORMA DE CONOCIMIENTO INMEDIATO DE LOS PUNTOS, ADEMÁS DE QUE ESTOS NO DEPENDEN DEL DESEMPEÑO DE OTROS.

OP. DRAGON BOLL.

LOC 1. DESAFORTUNADAMENTE EN LA PROGRAMACIÓN DE LA TELEVISIÓN MEXICANA Y EN LA DE TODO EL MUNDO... SE TRANSMITEN PROGRAMAS CON UN ALTO INDICE DE VIOLENCIA. MUCHOS ESPECIALISTAS HAN ESTUDIADO LOS EFECTOS DE LA VIOLENCIA EN LA TELEVISIÓN... ESTOS PUEDEN SER:

OP. ENTRA GOLPE CASSETTE 3, LADO A “PAC-MAN”.



LOC 2. IMITAR LA VIOLENCIA QUE VEN EN LA TELEVISIÓN.

OP. ENTRA GOLPE CASSETTE 3, LADO A "PAC-MAN".

LOC 2. IDENTIFICARSE CON CIERTOS TIPOS, CARACTERES, VÍCTIMAS Y VÍCTIMARIOS.

OP. ENTRA GOLPE CASSETTE 3, LADO A "PAC-MAN".

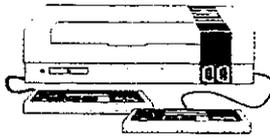
LOC 2. GRADUALMENTE ACEPTAR LA VIOLENCIA COMO MANERA DE RESOLVER PROBLEMAS.

OP. CD 1 TRACK 6 SUBE Y PERMANECE DE FONDO.

LOC 1. EXISTEN MUCHAS EXPERIENCIAS A LAS CUALES LA GENTE SE PUEDE SENTIR ADICTA. ESTAN EN TODOS LOS ASPECTOS DE LA VIDA. TODO TIPO DE OBJETOS... SITUACIONES E INVOLUCRAMIENTOS QUE LA GENTE PUDIERA ENCONTRAR EN LA VIDA DIARIA.

LOC 2. OTROS ASPECTOS DE LA ADICCIÓN ES LA PERDIDA DEL SENTIDO DEL TIEMPO Y DE LA GENTE QUE LO RODEA... CUANDO ESTA AL FRENTE DE UNA MÁQUINA DE VIDEOJUEGOS.

LOC 1. PARA ALGUNOS NIÑOS EL JUGAR VIDEOJUEGOS ES UNA DE VARIAS ACTIVIDADES RECREATIVAS... MIENTRAS QUE PARA OTRAS... LA ATRACCIÓN HACIA LOS MISMOS... LLEGA A TENER MAGNITUDES DE AFICIÓN CONSUMIENDO MUCHAS HORAS Y SOBRE TODO UNA BUENA CANTIDAD DE DINERO.



LOC 2. LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO AGRESIVOS... PERO A LA VEZ COMPETITIVOS NO TUVO NINGUN EFECTO APRECIABLE SOBRE EL COMPORTAMIENTO COOPERATIVO SUBSECUENTE.

*** OP. ENTRA CASSETTE 5 LB ENTREVISTA**

“CONSTANTEMENTE HAY JOVENES... QUE ES EL AUTOR DE ESA VENGANZA CONSTANTE, SUBE FONDO DE CD1 TRACK 6, ENTREVISTA “SI LAS EMOCIONES SON... ANALIZARLA DE LA MEJOR MANERA”

LOC 2. VISTO DE ESTA MANERA SE PUEDE CATALOGAR A LOS VIDEOJUEGOS COMO UN “GUARDIAN” SUBCONSIENTE AL CUAL SE ACUDE DURANTE PERIODOS DE ESTRÉS EN EL CURSO DEL DESARROLLO HUMANO Y QUE OFRECE UN AMBIENTE DE FANTASÍA PARA RESOLVER CONFLICTOS.

LOC 1. BASADO EN ESTO PROPONEMOS CONTRARIO A LAS ASEVERACIONES DE LOS CRITICOS DE VIDEOJUEGOS... QUE EL USO INTENSIVO DE ESTOS NO CONLLEVA UN DAÑO PSICOLÓGICO Y POR LO TANTO NO TIENE RELACIÓN CON EL INCREMENTO EN SENTIMIENTOS DE AGRESIÓN... AISLAMIENTO DE LA SOCIEDAD EL USO DE LA FANTASÍA COMO ESCAPE... NI EN INCREMENTO DE NEUROSIS EN GENERAL.



OP. ENTRA CASSETTE 4, LADO A, "UN NIÑO QUE PASA LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO. ENTRA CASSETTE 5 LA ENTREVISTA " EN CUESTIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS... MUCHO TIEMPO SE ENVICIAN".

LOC 1. PARA LOGRAR QUE ESTOS JUEGOS SEAN MÁS ATRACTIVOS... SURGE LA LLAMADA REALIDAD VIRTUAL.

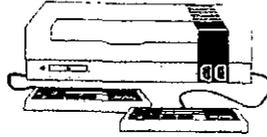
OP. ENTRA CD 3, TRACK 2, SUBE PERMANECE BAJA Y DESAPARECE.

LOC 2. CARACTERIZADA POR SER UN MUNDO DE SIMULACIÓN INTENTA HACER PARECER COMO REAL UN AMBIENTE SINTÉTICO CREADO POR IMÁGENES COMPUTARIZADAS. ADEMÁS PERMITE IMAGINAR JUEGOS EXTRAORDINARIOS COMO: PILOTEAR AVIONES O NAVES ESPACIALES... REVIVIR UNA BATALLA... PARTICIPAR EN UNA CARRERA.

OP. ENTRA EFECTO DE AVIÓN.

LOC 1. A PARTIR DE ESTE MOMENTO DEJAS DE TOCAR BOTONES... CALZA GUANTES ESPACIALES... GAFAS COMPUTARIZADAS Y AUDÍFONOS; PARA VIVIR EL MUNDO QUE QUIERAS... RECORRER VERTIGINOSAMENTE LAS CALLES DE NUEVA YORK... CONTEMPLAR LA CAMPIÑA FRANCESA O JUGAR TENIS INVOLUCRANDO TODOS TUS SENTIDOS.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



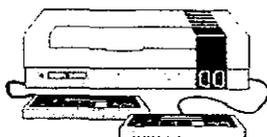
LOC 2. ES UNA COMPUTADORA QUE PERMITE VIVIR JUGUETONAMENTE DENTRO DE UN MUNDO CREADO POR EL QUE LO QUIERA HABITAR... ES EL PRINCIPAL COMUNICADOR ENTRE EL USUARIO Y EL MUNDO VIRTUAL... TE AISLA ABSOLUTAMENTE DEL MUNDO EXTERIOR.

OP. ENTRA CASSETTE 2. LADO B, "CAPSULA 2"

LOC 1. ELEMENTOS TECNOLÓGICOS CAPACES DE TRANSPORTAR AL USUARIO A UN MUNDO ARTIFICIAL CREADO EN LA COMPUTADORA... ESTO ES LO QUE SE CONOCE COMO EL CIBERESPACIO... DONDE EL INDIVIDUO PUEDE TOCAR Y UTILIZAR LOS OBJETOS QUE VE SIN EMBARGO SÓLO EXISTE VIRTUALMENTE EN SU IMAGINACIÓN.

LOC 2. LAS APLICACIONES DE REALIDAD VIRTUAL SON VARIADAS PERO LAS MÁS IMPORTANTES SON EL RUBRO DE LA EDUCACIÓN... POR FOMENTAR LA CREACIÓN DE FOROS DE DEBATE ENTRE LOS ESTUDIANTES... MEDIANTE ENTORNOS COMPARTIDOS POR LOS USUARIOS CONECTADOS A LA RED INCLUSO DE HA LLEGADO A PENSAR QUE ESTE TIPO DE TECNOLOGÍA VA HA SUSTITUIR A LAS AULAS Y EN CONSECUENCIA A LAS INSTITUCIONES... YA QUE LOS ESTUDIANTES PODRAN HAER SUS PRÁCTICAS DESDE LA COMODIDAD DE SU HOGAR Y A LA HORA QUE ELLOS QUIERAN.

OP. CASSETTE 2 LADO A "BIENVENIDOS... UN ENCUENTRO CON EL CIBERESPACIO".



LOC 2. EL ASPECTO MILITAR ES OTRO DE LOS CAMPOS FAVORECIDOS POR LA REALIDAD VIRTUAL... YA QUE ES EN ESTE DONDE SURGE EN SI... GRACIAS A LOS SIMULADORES EMPLEADOS EN LA CREACIÓN DE CAMPOS DE GUERRA... PARA EL ADIESTRAMIENTO DE LOS CADETES.

OP. ENTRA CD2, TRAC 5, MEZCLA CD1 TRACK 3, SUBE PERMANECE Y BAJA DE FONDO A CUE.

LOC 1. DURANTE EL FORO "VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD DE CARA AL SIGLO XXI"... REALIZADO EN EL MES DE NOVIEMBRE DE 1998... POR LA COORDINADORA DE ORGANIZACIONES DE OPERADORES DE VIDEOJUEGOS E INDUSTRIALES, FABRICANTES DE EQUIPO DE DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO, SE ESTABLECIO EL PAPEL DE LOS VIDEOJUEGOS HOY EN LA REALIDAD SOCIAL... MITOS Y AMBIENTE FAMILIAR.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 2. EL DIPUTADO PERREDISTA... FRANCISCO SERNA... SEÑALÓ QUE CUANDO SE CONVIERTEN EN UNA ADICCIÓN PUEDE OCASIONAR DESORDENES PSIQUIÁTRICOS EN LOS JUGADORES... O PATOLÓGICOS TALES COMO: DEPRESIÓN PÁNICO E INTENTOS DE SUICIDIO... ASÍ COMO, CAMBIOS DE PERSONALIDAD.AL RESPECTO SEÑALÓ CONVENIENTE QUE LOS CONTENIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS NO SON ENTERAMENTE



RESPONSABILIDAD DE QUIENE LOS MANEJAN... SINO DE SUS CREADORES.

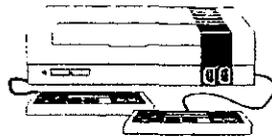
OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 1. EL NIÑO ANDRES HERRERA QUIEN CURSA EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA... EN SU INTERVENCIÓN DURANTE EL FORO DESTACO LA IMPORTANCIA DEL DERECHO DE LOS NIÑOS A JUGAR... DESCANSAR Y REUNIRSE CON SUS SEMEJANTES. SE REFIRIÓ A QUE LOS JUEGOS O MÁQUINITAS LES APORTAN UNA DIVERSIÓN... QUE A ELLOS LES PERMITE DESARROLLAR LA INTELIGENCIA PARA VENCER LAS DIFICULTADES DE CADA JUEGO. TAMBIÉN SEÑALÓ QUE NO ES VERDAD TODO LO MALO QUE DICEN EN LAS NOTICIAS SOBRE LAS MÁQUINITAS Y PIDIÓ QUE SE PIENSE EN LOS NIÑOS Y QUE LOS ESCUCHEN PARA TOMAR DECISIONES.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 2. POR SU PARTE LA MAESTRA DULCE MARIA GÓMEZ... EN SU INTERVENCIÓN PRECISÓ QUE LAS DIVERSIONES Y PASATIEMPOS SON PROVIIDENCIALES VALVULAS DE ESCAPE PARA LIBERAR LA ENERGIA REPRIMIDA A CAUSA DE LAS TAREAS FATIGANTES... POR LO QUE LA DIVERSIÓN DEBE PROPORCIONAR SATISFACCIÓN PROFUNDA Y AUTÉNTICA.

OP. PUENTE MUSICAL.



LOC 1. LA DOCTORA GULLERMINA BAENA PAEZ...
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN, CON
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Y CON
DOCTORADO EN ESTUDIOS LATINOAMERICANOS...
SEÑALÓ QUE SU POTENCIA CONSTITUYE UNA
INVESTIGACIÓN INICIAL QUE ENTRE OTRAS
SORPRESAS ENCONTRO QUE EL VIDEOJUEGO ES
UNA ADICCIÓN ASOCIADA A OTRAS Y QUE PUEDE
SER CAUSA DE DEPRESIONES Y SUICIDIOS...
ADEMÁS PUEDE CONSTITUIRSE EN UN FACTOR
DESENCADENANTE DE DIVERSOS TIPOS DE
EPILEPSIAS Y CONCLUYÓ ENTRE OTRAS COSAS
SEÑALANDO:

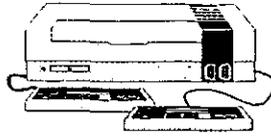
OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 1. SE DEBE PLENTEAR EL ASUNTO A LA COMISIÓN DE
DERECHOS HUMANOS POR TRATARSE DE UNA
VIOLACIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS.

LOS VIDEOJUEGOS DEBERAN FORMAR PARTE DE
LAS ADICCIONES Y ANALIZARSE EN EL CONSEJO
NACIONAL CONTRA LAS ADICCIONES.

SE DEBE DE SUPRIMIR LA VIOLENCIA Y MODIFICAR
LOS CONTENIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS PARA QUE
ESTOS TENGAN UNA APLICACIÓN DIDÁCTICA.

LA LEGISLACIÓN ACTUAL DEBE PERMANECER Y EN
TODO CASO HACERLAS MÁS RÍGIDAS.



SE DEBE CONTINUAR CON LAS INVESTIGACIONES MULTIDISCIPLIARIAS AL RESPECTO.

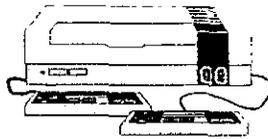
OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 2. POR SU PARTE OMAR TORRREBLANCA... MAESTRO EN PSICOLOGÍA CLÍNICA DE LA UNAM... EN SU TRABAJO MENCIONÓ QUE LOS VIDEOJUEGOS TIENEN UN GRAN POTENCIAL EDUCATIVO DEBIDO A LAS INOVACIONES TECNOLÓGICAS QUE SE HAN PROVADO CON ÉXITO EN EL CAMPO DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL... CON NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Y CON OTROS IMPEDIMENTOS. REFIRIÉNDOSE A LOS JUGADORES DE VIDEOJUEGOS AFIRMÓ QUE LOS JUGADORES DIARIOS CONSTITUYEN UN TERCIO DEL TOTAL DE JUGADORES... LA MAYORÍA EL DEDICAN DE DOS A TRES HORAS SEMANALES COMO PROMEDIO... ES DECIR MUCHO MENOS QUE VER TELEVISIÓN. POR OTRO LADO SEÑALÓ QUE LA MAYORÍA PREFERE JUGAR ACOMPAÑADO DE UN AMIGO.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 2. ENTRE LOS ASPECTOS NEGATIVOS MENCIONÓ LOS SIGUIENTES:

NO HAY UN DESARROLLO DE LOS ASPECTOS DE RAZONAMIENTO.



HAY POCOS JUEGOS EDUCATIVOS EN COMPARACIÓN CON LOS JUEGOS VIOLENTOS... ADEMÁS HAY MUCHOS JUEGOS RACISTAS Y SEXISTAS.

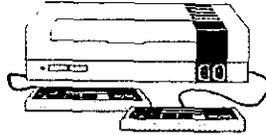
LA PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA ES MÍNIMA...PERO TAMBIÉN ASEGURÓ Y CONCLUYO QUE LA EPILEPSIA FOTOSENSITIVA NO ES GENERADA POR LOS JUEGOS DE VIDEO.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 1. LA INTERVENCIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA FUE REPRESENTADA POR EL SEÑOR ROBERTO SANCHEZ, TRABAJADOR DE LA MÁXIMA CASA DE ESTUDIOS Y DE OFICIO TAXISTA... SE MANIFESTÓ ABIERTAMENTE EN CONTRA DE LOS JUGADORES Y QUE ADEMÁS GENERAN FALTA DE IDENTIDAD NACIONAL... SON FUENTE GENERADORA DE VIOLENCIA Y PROPUSO QUE SE HAGAN JUEGOS CON TEMAS HISTÓRICOS Y CULTURALES.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC 2. EL LICENCIADO JOSÉ ALÁN ROMO... PROPIETARIO DE UN ESTABLECIMIENTO CON VIDEOJUEGOS MANIFESTÓ QUE HACEN FALTA MÁS ESTUDIOS SOBRE EL ASUNTO Y QUE POR MUCHO TIEMPO SE HA TACHADO AL GREMIO COMO NOCIVO SIN TOMAR EN CUENTA LA OPINIÓN DE PSICÓLOGOS... PEDAGOGOS... COMUNICÓLOGOS Y EN GENERAL PERSONAS CON EL CONOCIMIENTO Y AUTORIDAD



SUFICIENTTE... Y TAMBIEN SE MANIFESTO EN
CONTRA DE LAS NORMAS LEGALES.

**OP. ENTRA CASSETTE 5 LA ENTREVISTA "SON MÁS
BENEFICOS... *****", ENTRA CD 1 TRACK 7 SUBE
PERMANECE Y BAJA DE FONDO A CUE.**

LOC 1. EN RESUMEN LOS VIDEOJUEGOS TIENE UN ALTO IMPACTO EN NIÑOS, JÓVENES Y ADULTOS DEBIDO A QUE LES OFRECEN UN MUNDO LLENO DE AVENTURAS Y EMOCIONES CON EL CUAL PUEDEN INTERACTUAR. EN EL MERCADO EXISTEN INFINIDAD DE TITULOS Y PRESENTACIONES CON LOS CUALES DEBEMOS ELEGIR CONJUNTAMENTE LOS MÁS CONVENIENTES PARA SU FORMACIÓN Y DESARROLLO... LAS MEDIDAS PROHIBITIVAS NO SURTEN EFECTO ALGUNO, PERO SI DEBEMOS LLEVAR A ACABO UNA SUPERVISIÓN Y EN LA MEDIDA DE NUESTRAS POSIBILIDADES JUGAR CON ELLOS. LOS VIDEOJUEGOS SON UN ELEMENTO QUE HA PERMITIDO A LOS USUARIOS UN ACERCAMIENTO NATURAL AL MUNDO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y A LOS MEDIOS DE INFORMACIÓN.

**OP. SUBE FONDO PERMANECE BAJA Y DESAPARECE, ENTRA
CD 1, TRACK 1 "SALIDA".**



LOC HEMOS ENTRADO HASTA ... AQUÍ...

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC AL MUNDO DE ... LOS VIDEOJUEGOS.

OP. PUENTE MUSICAL.

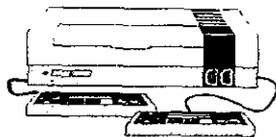
LOC ESTO FUÉ...

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC LAS PALANCAS Y LOS SONIDOS.

OP. PUENTE MUSICAL.

LOC PRODUCCIÓN Y VOZ...
ARACELI MAURICIO Y LUIS ENRIQUE CERVANTES
CONTROL TÉCNICO... ANTONIO SERRANO
UNIVERIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.



CÁPSULA I

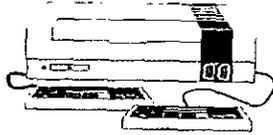
LOC:

¡ HEY! Amigo sabías que al adquirir un videojuego debes tomar en cuenta tu edad, tus gustos y el interés que tengas en cada videojuego.

Sí, porque estos se clasifican por edades y el grado de dificultad que tienen para manejarlos.

Por ejemplo, como el de las peleas y batallas que pueden usarse a partir de los nueve años, los de deportes son para niños y niñas de 14 años en adelante.

Pero ambos deben jugarse por tiempos cortos. ¡HE!



CÁPSULA II

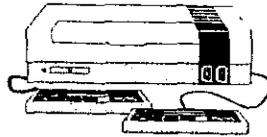
LOC.

¡GUAU!

Los juegos de video nos presentan un mundo de emociones en donde nos introducimos al fantástico universo de las computadoras, de los monitos y ruidos electrónicos; con los cuáles a parte de jugar ponemos a que nuestra memoria haga ejercicio.

¡GUAU!

CONCLUSIONES



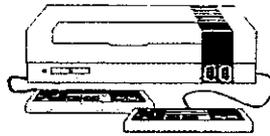
La complejidad de los videojuegos no sólo se ha incrementado en el aspecto tecnológico sino también en el artístico. Los juegos más exitosos ya no son desarrollados por una sola persona, sino que se tratan de proyectos en los que participan decenas de personas, entre programadores, artistas, diseñadores, escritores y encargados de pruebas.

Algunos videojuegos especialmente los de simulación y estrategia, provocan que los niños crezcan con nociones acaso no erróneas pero ciertamente nuevas acerca de las fronteras, que separan lo natural de lo artificial, lo vivo de lo inanimado.

Los padres de familia ven los videojuegos con recelo, porque se vuelven tan absorbentes como una droga, por no mencionar sus altísimos precios y la insaciabilidad de los consumidores por los nuevos productos.

Tienen un alto impacto en los niños y adolescentes debido a que les ofrecen un mundo lleno de aventuras y emociones con el cual pueden interactuar. En el mercado existen una infinidad de artículos y presentaciones de los cuales se deben elegir conjuntamente con ellos sobre todos que sean los más convenientes para su formación y desarrollo.

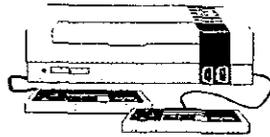
Las medidas prohibitivas no son buenas pero si se debe llevar acabo una supervisión y en la medida de nuestras posibilidades jugar con ellos. Son un elemento que ha permitido a nuestros hijos un acercamiento al mundo de las nuevas tecnologías.



En el terreno de las ventajas se argumenta que los juegos electrónicos ayudan al desarrollo de habilidades motrices y de pensamiento estratégico y que, a su manera son las puertas de acceso a las computadoras, ya que familiarizan al usuario con toda la parafernalia computacional y con aspectos como software y hardware.

Mientras esta discusión llega a un punto de acuerdo, el hecho es que millones de personas en todo el mundo seguirán invirtiendo su dinero y mucho tiempo frente a las consolas de juego o depositando de moneda en moneda las ilusiones de mundos fantásticos, costosos pero muy divertidos.

GLOSARIO



GLOSARIO.

Displays.- Un dispositivo compuesto por una telecámara estéreo y un sistema de visualización de endozamiento.

Videoplace.- Una estancia dotada con telecámara, sensores y pantalla, que interactúa con los visitantes.

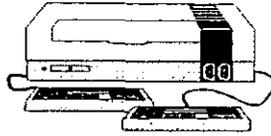
Freescape.- Construye sonidos en mundos tridimensionales sobre PC.

Virtuality.- Es una computadora que permite vivir dentro de un mundo absolutamente creado por el que lo quiere habitar.

Animette.- Suministra gráficos a todo color que aplican tecnología de punta y sonido digital cuadrafónico con instrucciones verbales, efectos de sonido y tiene una salida de aceleración de movimiento total.

Virtuality, Explality.- Es un económico sistema multiprocesador y multimedia totalmente conectable a redes.

Visette (visor).- Es el principal comunicador del usuario con el mundo virtual. Aísla absolutamente el exterior. Tiene visión estereoscópica.



Ergolok.- Sistema auditivo por cuatro canales para proporcionar un sonido vectorizado especial, así como un sensor de seguimiento, controla ininterrumpidamente la posición de la cabeza, facilitando una visión correcta del mundo que incluye arriba, abajo y los costados.

Dataglove, (guante).- Electroguante parte fundamental para funcionar como dispositivo de entrada gestual a un sintetizador musical es la mano humana.

Software.- Son todos los programas existentes para las computadoras.

CD- ROM.- Area de almacenamiento de solo lectura.

ANEXOS

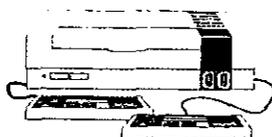


ANEXO "A"

¿Qué le va a pasar a tu negocio después del 5 de diciembre con las nuevas autoridades sino estas organizado?

En la década de los 80 cuando empezó a proliferar las máquinas de videojuego diversas autoridades así como algunas asociaciones de padres de familia empezaron a satanizar las "máquinas" como ellos las llaman, fue entonces cuando se empezó una casería de brujas contra los operadores de aquel tiempo. Afortunadamente varios de nosotros decidimos agruparnos y organizarnos formando diferentes asociaciones para hacer frente a las autoridades que no nos permitía trabajar, así logrando convenios políticos ante diferentes autoridades para que pudiéramos seguir operando.

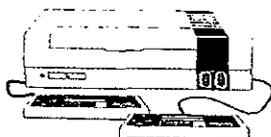
La fuerza que adquirieron estos grupos por medio de las asociaciones nos permitió que a través de los líderes, nos escucharan en la primera asamblea de representantes dando como resultado la integración del videojuego en el reglamento para el funcionamiento de establecimientos mercantiles y de espectáculos públicos de la Ciudad de México de 1989.



El reglamento de 1989, por desgracia, contenía diferentes fallas y confusiones en su elaboración que perjudicaba al videojuego no obstante se siguió trabajando con la segunda asamblea de representantes así como la primera asamblea legislativa que dio como resultado que se contemple en el actual reglamento de 1986 para establecimientos y espectáculos públicos en la Ciudad de México al videojuego como giro complementario en algunos casos.

El reglamento del 96 aunque más perfeccionado siguió teniendo grandes fallas ya que se le mantenía contemplando al videojuego como giro que requiere licencia de funcionamiento con todos los requisitos y problemas que esto implica, ya que siendo la licencia de uso de suelo uno de los requisitos principales y dado que el plan general de desarrollo de ecología no contempla o prohíbe en la mayoría de las delegaciones el giro de videojuegos es casi imposible obtener la licencia para una arcada al igual que para máquinas de ruta.

Y por si esto fuera poco en diciembre de 1996 se modificó el reglamento en el artículo 35 fracción primera, que señalaba que debería existir una distancia mínima de 200 metros, entre un negocio que opere máquinas de videojuego y centros escolares, aumentando a 500 metros, este hecho limita aún más las posibilidades de cumplir con el reglamento porque en nuestra ciudad existen por fortuna varias escuelas en una misma colonia.



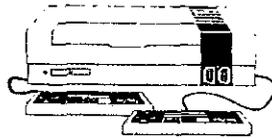
En la actualidad las asociaciones de operadores siguen dando la lucha para vencer todos estos problemas, además de brindar servicios y prestaciones a sus afiliados pero es necesario el apoyo de los operadores independientes y de los industriales para obtener mayor fuerza y para que de manera conjunta se luche para erradicar la extorsión y el chantaje de malos funcionarios que no les conviene que nuestros negocios se regularicen.

Por un reglamento justo y acorde a la realidad que estamos viviendo en nuestro país, que necesita de espacios que den trabajo y sustento a tantas familias de mexicanos.

AVISO IMPORTANTE

Se recuerda a todos los socios que nuestra organización te proporciona gratuitamente los siguientes servicios.

- 1.- Asesoría legal.
- 2.- Asesoría fiscal.
- 3.- Asesoría técnica.
- 4.- Directorio de fabricantes.
- 5.- Intercambio de tabletas.

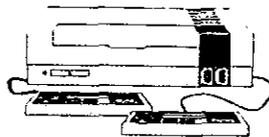


6.- Información actualizada de equipo y juegos.

7.- Seminario gratuitos de reparación de equipos.

8.- Asesoría gubernamental con autoridades varias (D.D.F.,
Gobernación, R.T.C., SECOFI y Hacienda).

**FOLLETO EMITIDO POR LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE OPERADORES DE
VIDEOJUEGOS, A.C.**



ANEXO "B"

VIDEOJUEGOS

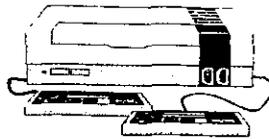
En efecto los videojuegos han facilitado el desarrollo de algunas habilidades motoras que consiste en la enajenación de objetos con más precisión, así mismo, ha favorecido la familiarización con las computadoras y en general con las nuevas tecnologías de información y comunicación.

Los videojuegos ofrecen a los usuarios grandes emociones producto de la interactividad. Las computadoras por su parte favorecen el desarrollo de los usuarios.

Las computadoras con multimedia permiten el acceso a programas educativos, como enciclopedias interactivas y en la simulación de objetos y fenómenos, sin embargo la característica más importante la constituye el contenido.

Los videojuegos contiene escenas con una gran dosis de violencia, los personajes y los títulos son variados pero en casi todos ellos el tema central es la violencia.

A través de los videojuegos muchos pueden participar en acciones que influyen significativamente en su estado de ánimo, estas situaciones son motivo de preocupación para los padres de familia quienes han prohibido su uso en casa.



Las escenas violentas no son exclusivas de los videojuegos también las vemos en la televisión y en las calles de las grandes ciudades lo que si es exclusivo de los videojuegos es la interacción.

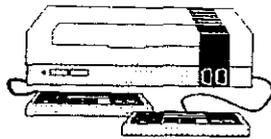
En los videojuegos el niño es un activo participe y en la televisión es solo un espectador.

Las escenas de violencia en los videojuegos influyen fundamentalmente porque simbolizan para el niño ----- dentro del núcleo familiar esto determina en gran estancia el problema fundamental en los niños con relación al mundo.

No es necesario la prohibición , ya que es la parte del mundo del niño y del adolescente; sino lo que necesitamos es darle el uso constante y continuo siempre acompañado de alguien.

El mercado de los videojuegos evoluciona a un ritmo acelerado, cada vez aparecen más títulos con la finalidad de satisfacer la gran necesidad de nuevas emociones y aventuras de los niños y adolescentes.

Así mismo, los videojuegos cuentan cada día con nuevas innovaciones, pues en su producción se justifican imágenes reales coordinadas con gráficos elaborados en computadora. Escenas tridimensionales que contribuyen a la mayor realismo a las escenas.



Los más avanzados se ofrecen bajo la modalidad de realidad virtual, lo que permite mayor grado de realismo e interactividad.

Constantemente el joven y el niño tienen la necesidad de la emoción, porque es el motor de su vida, esas son representadas en la agresión constante y en los momentos en el que, el tiene la emoción viva dentro de una cámara, un monitor de video, para él significa el ser actor de esa venganza constante que tiene contra el mundo.

Las emociones son importantísimas ya que esto tiene que ver constantemente con la forma de ser, con la autoestima del niño y es por eso que tenemos que canalizarlos de la mejor manera.

Los padres de familia deben de estar atentos sobre el tipo de videojuegos que más le gusten, conocer sus puntos de vista y en la medida de lo posible ser participe de ellos.

En el mercado no sólo existen videojuegos con un contenido donde su tema central sea la violencia, también existen aquellos que ponen a prueba su inteligencia, talento y conocimientos. Por esta razón es importante conocer la gran variedad de títulos y temas, que además de divertir pueden contribuir como un auxiliar en su formación.



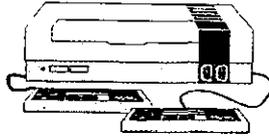
¿ Cómo logran esto?

Al adquirir un videojuego debemos tener presente la edad, gustos e intereses de nuestros hijos, así como sus preferencias.

Por ejemplo los juegos de destreza son muy populares entre los niños, porque ellos les permiten ponerse a prueba y competir con sus hermanos o sus amigos. Nuestros hijos pueden pasar horas de aventura y diversión aprendiendo de un modo diferente e incluso en familia.

El mundo de los videojuegos crece día con día y actualmente también es posible tener acceso a ellos a través de internet, lo que permite que participen personas que se encuentran en estos lugares y centros que cuentan con internet, favoreciendo así la sociabilidad de niños y adolescentes.

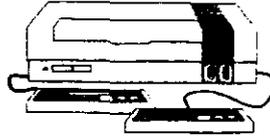
PROGRAMA DE TEVISIÓN TRANSMITIDO POR EL CANAL 22 EL DIA 28 DE JULIO DE 21998, A LAS 12:00 HRS.



ANEXO "C"

**Propietarios y responsables de establecimientos
mercantiles con declaración de apertura y licencia
de funcionamiento para videojuegos.**

***FUENTE: ASOCIACIÓN MEXICANA DE OPERADORES DE VIDEOJUEGOS. A. C.**



FEDERACION DE OPERADORES,
ENABLADORES Y FABRICANTES



C. PROPIETARIOS Y/O RESPONSABLES DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES CON DECLARACIÓN DE APERTURA Y/O LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO PARA VIDEOJUEGOS.

Nos permitimos informar a usted que la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, decretó reformas y adiciones a los artículos 55 fracción III y 65 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal, mismas que fueron Publicadas por el Ing. Cuauhtémoc Cárdenas Solórzano, Jefe de Gobierno del Distrito Federal.

Los Establecimientos Mercantiles que funcionan con autorización mediante declaración de apertura en ningún caso podran contar como giro complementario la prestación de servicio de videojuego"

A partir del conocimiento de esta Ley diferentes organizaciones han solicitado audiencia ante la Asamblea Legislativa del Distrito Federal y El Gobierno del Distrito Federal, para exponer la problemática de la industria del videojuego. En varias ocasiones sea tenido la oportunidad de entrevistarse y ser escuchados.

Derivado de la complejidad y la escasa información al respecto, es reflejado el desconocimiento de los tramites y procedimientos que se deben cumplir para operar en el Distrito Federal

- Es necesario y de suma importancia que sea difundido ampliamente por diferentes medios y de forma permanente para que sea del conocimientos de la mayoría de las empresas involucradas.

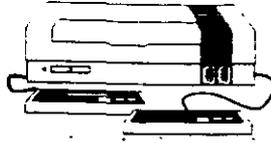
Para tal efecto se ha puesto a su disposición una línea telefónica 549 9193 en la cual usted como operador de maquinas de videojuego o como locatario que cuente como giro complementario con este servicio soliciten asesoria e información.

Para verificación de un establecimiento mercantil:

En caso de verificación ordinaria

- Solicitarle al verificador que se identifique, mostrando su credencial vigente, y que se le entregue copia de la visita de verificación.
- Debe de llamar al 658 1111 para comprobar que el este registrada en Locatel, de no ser así usted puede solicitar en Locatel la asistencia de un representante de la Contraloría General del DDF, para levantar un acta que conste esta circunstancia.
- Si esta registrada Permitir la verificación y nombre a dos testigos.
- Durante el desarrollo de la visita de verificación, formule las observaciones y aclaraciones necesarias, y compruebe que estas pueden debidamente asentadas en el acta de visita de verificación.
- No se conduzca con falsedad, dolo, mala fe o violencia durante la visita, ya que esto podría ser motivo de sanción.

ASOCIACION MEXICANA DE OPERADORES DE VIDEOJUEGOS, A.C.
CALZ. DE TLALPAN 2490 COL. AVANTE (ENTRE XOTEPINGO Y CALZ. DE LA VIRGEN) TEL 549-9193



FEDERACION DE OPERADORES,
ENSAMBLADORES Y FABRICANTES

DE MAQUINAS
DE VIDEO
EN LA REPUBLICA MEXICANA A.C.

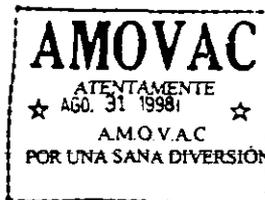
Nota: Si la visita de verificación es ordinaria, indicarle al verificador que no se puede ejecutar ya que esta en vigor el acuerdo 1/98 y 2/98, expedido por el Ing Cuauhtemoc Cárdenas donde existe una tregua para la regularización de los comercios

En caso de verificación extraordinaria:

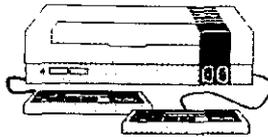
- Solicitarle al verificador que se identifique, mostrando su credencial vigente
- Permita su verificación y nombre a dos testigos.
- Usted tiene el derecho de acompañarlo al verificador durante toda la visita.
- Puede presentar la documentación que considere conveniente para desvirtuar las irregularidades asentadas en el acta y exija que se le informe de las consecuencias administrativas derivadas de la visita.
- Favor de llamar al teléfono 549 9193, para solicitar información

La industria del videojuego en México es muy extensa y cientos de familias dependen económicamente de ella: somos fabricantes, distribuidores, operadores, tecnicos, secretarias, auxiliares de contabilidad, programadores, conductores de camiones (camionetas de carga), vendedores, padres de familia, madres solteras, jubilados, desempleados, carpinteros, somos ciudadanos. Pero también somos sus vecinos contiguos. Es nuestro deseo mas grande el que se legisle esta industria de una manera general y que vele por los intereses de todos.

Es importante que los operadores, distribuidores y fabricantes tomemos conciencia de la importancia de pertenecer a AMOVAC y evitar casos que después tengamos que lamentar por falta de unificación. Es necesario presentar un frente común que nos ayude a consolidar nuestra industria.



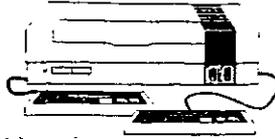
ASOCIACION MEXICANA DE OPERADORES DE VIDEOJUEGOS, A.C.
CALZ. DE TLALPÁN 2490 COL. AVANTE ENTRE XOTEPINGO Y CALZ. DE LA VIRGEN TEL 549-9193



ANEXO "D"

Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la ley para el funcionamiento de establecimientos mercantiles en el Distrito Federal.

***FUENTE: GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL DEL 28 Y 27 DE MAYO DE 1998**



DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN EL DISTRITO FEDERAL, PARA QUEDAR COMO SIGUE:

Al margen un Escudo que dice Ciudad de México.

CUAUHTÉMOC CÁRDENAS SOLÓRZANO, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, a sus habitantes sabe:

Que la Honorable Asamblea Legislativa del Distrito Federal I Legislatura, se ha servido dirigirme el siguiente

DECRETO

Al margen un Escudo que dice Asamblea Legislativa del Distrito Federal - Estados Unidos Mexicanos.

**LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL, I LEGISLATURA,
D E C R E T A**

Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal, para quedar como sigue:

UNICO.- Se reforman y adicionan los artículos 35 fracción III y 65 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal, para quedar en los siguientes términos:

Artículo 35.- Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de vídeo, funcionarán sujetándose a las siguientes disposiciones:

I.- ...

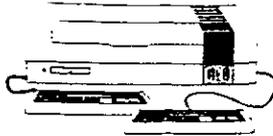
II.- ...

III.- En los casos de juegos electromecánicos, los aparatos que se instalen en circos, ferias, kermesses y eventos similares, deberán contar con los dispositivos de seguridad que establecen las Leyes y Reglamentos en materia de Construcción y de Protección Civil para el Distrito Federal y, requerida para su funcionamiento que se otorgue y acompañe a la solicitud la licencia de funcionamiento o autorización respectiva, la responsiva de un ingeniero mecánico registrado como responsable en instalaciones, en los términos de lo dispuesto en este ordenamiento.

Los juegos electromecánicos deberán someterse a pruebas de resistencia cada 6 meses, con el fin de asegurar su funcionamiento adecuado.

Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de juegos de vídeo, deberán sujetarse a las siguientes disposiciones complementarias:

- a) Impedir el acceso a menores de 12 años de edad que no vayan acompañados de alguno de sus padres o de persona adulta responsable del mismo.
- b) Dar aviso al público usuario sobre las edades aptas para los referidos juegos, tomando para tal efecto las especificaciones del fabricante o autor del mismo.
- c) Tener agrupados, en áreas específicas, los juegos de acuerdo a las edades para las que son aptos.



22 de mayo de 1998

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

15

- d) Mantener perfectamente iluminadas las áreas donde estén instalados los juegos evitando la utilización de sistemas de iluminación que pudieran generar trastornos en la salud de los usuarios.

IV.

Artículo 65.- En los establecimientos mercantiles como giro principal para farmacia, miscelánea, tienda de abarrotes, papelería o similares, que no tengan un área para desarrollar su actividad mayor a 120 M², se podrá tener como giro complementario hasta 2 juegos mecánicos, electromecánicos y electrónicos, siempre y cuando se cumpla con lo dispuesto en las fracciones I y III del artículo 35 de la Ley.

Los establecimientos mercantiles que funcionen con autorización mediante declaración de apertura, en ningún caso podrán contar como giro complementario la prestación del servicio de juegos de video.

TRANSITORIOS

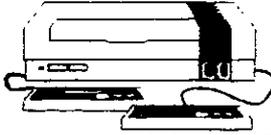
PRIMERO.- El presente decreto entrará en vigor al siguiente día de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO.- Los establecimientos mercantiles tendrán un plazo de 30 días naturales contados a partir de la entrada en vigor, para adecuar sus instalaciones en los términos de este Decreto.

TERCERO.- Los titulares de las demarcaciones territoriales, deberán dictar las disposiciones administrativas necesarias para el cumplimiento efectivo de este Decreto.

Recinto Legislativo del Distrito Federal, a los veintiocho días del mes de abril de mil novecientos noventa y ocho.- **POR LA MESA DIRECTIVA.-** DIP. SARA I. CASTELLANOS CORTES, PRESIDENTA.- DIP. ALEJANDRO ROJAS DIAZ DURAN, SECRETARIO.- DIP. GUILLERMINA MARTINEZ PARRA, SECRETARIA.- Rúbricas.

En cumplimiento de lo dispuesto en el inciso b) de la fracción II correspondiente a la Base Segunda del Apartado C del artículo 122 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 48 y 49 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto en la Residencia Oficial del Poder Ejecutivo Local, en la Ciudad de México, a los veinte días del mes de mayo de mil novecientos noventa y ocho.- El Jefe de Gobierno del Distrito Federal, Cuauhtémoc Cárdenas Solorzano.- Rúbrica.- La Secretaria de Gobierno, Rosario Robles Berlanga.- Rúbrica.



CIUDAD DE MEXICO
DF

Gaceta Oficial del Distrito Federal

Organo de Difusión del Distrito Federal

SEXTA EPOCA

27 DE MAYO DE 1996

No. 365 TOMO I

INDICE

	Pág.
DISTRITO FEDERAL	
- Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal	3
- Decreto que reforma el Artículo Tercero Transitorio de la Ley de Protección Civil del Distrito Federal	22
- Decreto que reforma diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal	23



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

3

LEY PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN EL DISTRITO FEDERAL.

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- Presidencia de la República.

ERNESTO ZEDILLO PONCE DE LEON, Presidente de los Estados Unidos Mexicanos, a sus habitantes sabed:

Que la Honorable Asamblea de Representantes del Distrito Federal se ha servido dirigirme el siguiente

DECRETO

"LA ASAMBLEA DE REPRESENTANTES DEL DISTRITO FEDERAL, DECRETA:

LEY PARA EL FUNCIONAMIENTO DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN EL DISTRITO FEDERAL.

TITULO PRIMERO

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES, COMPETENCIA Y ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN GENERAL.

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 1.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden e interés públicos y tienen por objeto normar y regular el funcionamiento de los Establecimientos mercantiles en el Distrito Federal, en lo relativo a su apertura, operación y cese de actividades.

No será objeto de regulación de la presente Ley lo relativo a los procesos de fabricación y producción de bienes.

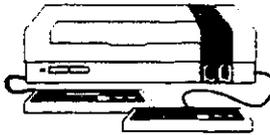
ARTICULO 2.- Los objetivos de la presente Ley son determinar mecanismos claros para facilitar la apertura de establecimientos mercantiles y regular su funcionamiento por razones de orden y seguridad pública.

ARTICULO 3.- Para los efectos de la presente Ley, se entenderá por:

- I.- Administración Pública: La Administración Pública del Distrito Federal;
- II.- Autorización: El acto administrativo que emite la Delegación para que una persona física o moral

pueda desarrollar por una sola ocasión o periodo determinado, alguno de los giros que requieren Licencia de funcionamiento;

- III.- Declaración de apertura: La manifestación que deberán hacer las personas físicas o morales ante la Delegación, con motivo del inicio de actividades de alguno de los establecimientos mercantiles que no requieren Licencia de funcionamiento;
- IV.- Delegación: Las Delegaciones del Distrito Federal dentro de cuya demarcación se encuentre el establecimiento mercantil;
- V.- Establecimiento mercantil: El inmueble en donde una persona física o moral desarrolla actividades relativas a la intermediación, compraventa, alquiler o prestación de bienes o servicios, en forma permanente.
- VI.- Giro complementario: La actividad o actividades compatibles al giro principal, que se desarrollen en un establecimiento mercantil con el objeto de prestar un servicio integral;
- VII.- Giro mercantil: La actividad o actividades que se registren o autoricen para desarrollarse en los establecimientos mercantiles;
- VIII.- Impacto social: La actividad que por su naturaleza puede alterar el orden y la seguridad pública, o afectar la armonía de la comunidad;
- IX.- Ley: Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles en el Distrito Federal;
- X.- Licencia de funcionamiento: El acto administrativo que emite la Delegación para que una persona física o moral pueda desarrollar en un establecimiento mercantil alguno de los giros mercantiles cuyo funcionamiento lo requiera;
- XI.- Permiso: El acto administrativo que emite la Delegación, para que una persona física o moral pueda ocupar y colocar en la vía pública enseres o instalaciones del establecimiento mercantil, de conformidad a lo establecido en la Ley;
- XII.- Secretaría de Gobierno: La Secretaría de Gobierno de la Administración Pública, a través de la Dirección General de Gobierno;



XIII.- Titulares: Las personas físicas o morales que obtengan Licencia de funcionamiento o autorización y las que presenten su declaración de apertura, así como aquellas que con el carácter de dependiente, gerente, administrador, representante u otro similar, sean responsables de la operación y funcionamiento de algún establecimiento mercantil;

XIV.- Traspaso: La transmisión que el Titular de una Licencia de funcionamiento haga de los derechos consignados a su favor en la misma a otra persona física o moral, siempre y cuando no se modifique la ubicación del establecimiento y giro mercantil que la misma ampare;

XV.- Ventanilla de gestión. Las ventanillas únicas de gestión instaladas en las sedes de los organismos empresariales, y

XVI.- Ventanilla única: Las ventanillas únicas instaladas en las delegaciones.

ARTICULO 4.- Los sujetos de la Ley son los Titulares, quienes están obligados a observar y cumplir las disposiciones de la misma, así como a vigilar que sus empleados acaten lo señalado por sus preceptos

CAPITULO II

DE LA COMPETENCIA

ARTICULO 5.- Corresponde a la Secretaría de Gobierno:

- I.- Coordinar, supervisar y evaluar el cumplimiento de las facultades y obligaciones conferidas a la Delegación en la Ley;
- II.- Fijar los horarios de funcionamiento de los establecimientos mercantiles; que serán de carácter general, sin que puedan autorizarse horarios especiales;
- III.- Instruir a la Delegación que lleve a cabo visitas de verificación, en los términos de la Ley, y
- IV.- Ordenar la suspensión de actividades en los establecimientos mercantiles que operen alguno de los giros que requieran Licencia de funcionamiento, en fechas u horas determinadas, con el objeto de vigilar que no se alteren el orden y la seguridad públicos.

En los supuestos señalados por las fracciones II y IV se expedirá un Acuerdo, que deberá publicarse para su entrada en vigor en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal* y para su mayor difusión en dos diarios de amplia circulación en el Distrito Federal.

ARTICULO 6.- Son atribuciones de la Delegación, a través de los Delegados o Subdelegados Jurídicos y de Gobierno:

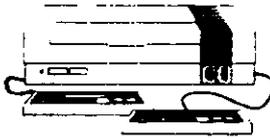
- I.- Expedir Licencias de funcionamiento, Permisos y Autorizaciones en los términos de la Ley;
- II.- Registrar las Declaraciones de apertura de los establecimientos mercantiles cuyo giro mercantil no requiera de Licencia de funcionamiento;
- III.- Registrar el aviso de suspensión y cese de actividades de los establecimientos mercantiles;
- IV.- Elaborar y mantener actualizado el padrón de los establecimientos mercantiles que operen en sus demarcaciones;
- V.- Instruir a los verificadores responsables de vigilar el cumplimiento a lo dispuesto por la Ley, que se lleven a cabo las verificaciones, aseguramientos y visitas a que haya lugar, de conformidad con la Ley, la de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias;
- VI.- Aplicar las sanciones previstas en la Ley, y
- VII.- Las demás que les señalen la Ley y otras disposiciones aplicables.

ARTICULO 7.- Son facultades de las Ventanillas única y la de gestión, orientar, recibir, integrar, gestionar y entregar la documentación y respuesta correspondiente, en los siguientes asuntos:

- I.- Expedición, revalidación y autorización de Traspasos y de Licencias de funcionamiento;
- II.- Registro de la Declaración de apertura;
- III.- Registro del aviso de suspensión y cese de actividades de los establecimientos mercantiles;
- IV.- Entrega de Permisos, y
- V.- Las demás que establezca la Ley.

ARTICULO 8.- La Ventanilla de gestión deberá informar y remitir diariamente a la Delegación, vía la Ventanilla única, la documentación que reciba sobre los trámites materia de sus facultades.

ARTICULO 9.- Las Ventanillas única y la de gestión proporcionarán gratuitamente a los interesados, la solicitud de expedición de Licencia de funcionamiento o de autorización, y la



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

5

solicitud de registro de declaración de apertura.

La solicitud deberá ser la que determine la Administración Pública y su contenido lo suficientemente claro para su fácil llenado. La Delegación, a través de las Ventanillas única y la de gestión, estará obligada a brindar la asesoría y orientación que al respecto solicite el interesado.

CAPITULO III

DE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES EN GENERAL

ARTICULO 10.- El Titular tiene las siguientes obligaciones:

- I.- Destinar exclusivamente el local para el giro o giros a que se refiere la Licencia de funcionamiento o la Autorización otorgadas; o bien, los manifestados en la Declaración de apertura, acorde a su autorización de uso de suelo;
- II.- Tener a la vista la Licencia de funcionamiento, Permiso o Autorización que la Delegación haya otorgado, o el aviso de Declaración de apertura en la que conste su acuse de recibo correspondiente;
- III.- Exhibir en un lugar visible al público y con caracteres legibles la lista de precios que corresponda a los bienes y servicios que se proporcionen, y el horario en el que se prestarán los servicios ofrecidos;
- IV.- Vigilar que toda la información, publicidad, advertencias, instrucciones, y en general comunicados al público, estén escritos en español, independientemente de que se desee hacer en otros idiomas;
- V.- Permitir el acceso al establecimiento mercantil del personal autorizado por la Delegación para realizar las funciones de verificación que establece la Ley y la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias;
- VI.- Observar el horario que para el establecimiento mercantil de que se trate, establezca la Secretaría de Gobierno, así como evitar que los clientes permanezcan en el interior del mismo después del horario autorizado;
- VII.- Cumplir las restricciones al horario o suspensiones de actividades, que en fechas y horas determinadas fije la Secretaría de Gobierno;
- VIII.- Prohibir la venta de cualquier tipo de bebida alcohó-

lica a los menores de edad, aun cuando consuman alimentos;

- IX.- Abstenerse de utilizar la vía pública para la prestación de los servicios o realización de las actividades propias del giro mercantil de que se trate, salvo aquellos casos en que lo autorice expresamente la Ley;
- X.- Permitir a toda persona que solicite el servicio sin discriminación alguna, el acceso al establecimiento mercantil de que se trate, salvo los casos de personas en evidente estado de ebriedad, bajo el influjo de estupefacientes o que porten armas, así como a los menores de edad, en términos de la fracción VIII del artículo 82 de la Ley, en cuyos casos se deberán negar los servicios solicitados.

Cuando se trate de integrantes de corporaciones policíacas que se encuentren cumpliendo una comisión legalmente ordenada, podrán tener acceso únicamente el tiempo necesario para llevar a cabo dicha comisión. Asimismo se impedirá el acceso a miembros del Ejército, Fuerza Aérea y de cuerpos policíacos cuando pretendan hacer uso de los servicios de copeo estando uniformados o armados;
- XI.- Contar con un botiquín equipado con medicinas y utensilios necesarios como suficientes así como con personal capacitado por las instituciones correspondientes, en los establecimientos de más de 100 personas;
- XII.- Prohibir en el interior de los establecimientos mercantiles las conductas que tiendan a alentar, favorecer o tolerar la prostitución o drogadicción, y en general aquellas que pudieran constituir una infracción o delito

Cuándo se detecte la comisión de alguna de las conductas a que se refiere el párrafo anterior, deberá dar aviso inmediato a las autoridades competentes.
- XIII.- Prohibir que se crucen apuestas en el interior de los establecimientos mercantiles, excepto en los casos en que se cuente con la aprobación correspondiente de la Secretaría de Gobernación;
- XIV.- Abstenerse de elaborar y vender bebidas con ingredientes o aditivos que no cuenten con registro sanitario de conformidad con la Ley General de Salud el Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Control Sanitario de Actividades, Establecimientos, Productos y Servicios, y demás disposiciones aplicables;



XV.- Abstenerse de retener a las personas dentro del establecimiento mercantil;

XVI.- Dar aviso por escrito a la Delegación de la suspensión o cese de actividades del establecimiento mercantil, indicando la causa que la motive, así como el tiempo probable que dure dicha suspensión;

XVII.- Abstenerse de colocar estructuras o dispositivos que dificulten la entrada o salida de las personas en caso de emergencia;

XVIII.- Vigilar que se conserve el orden y seguridad de los asistentes y de los empleados dentro del establecimiento mercantil, así como coadyuvar a que con su funcionamiento no se altere el orden público en las zonas inmediatas al mismo;

XIX.- Dar aviso a las autoridades competentes en caso de que se altere el orden y la seguridad;

XX.- Cumplir además, con las disposiciones específicas que para cada giro se señalan en la Ley, y

XXI.- Las demás que les señalen otros ordenamientos.

ARTICULO 11.- Cuando la normatividad de construcciones y de protección civil así lo exijan, los establecimientos mercantiles deberán disponer para el público asistente, del servicio de estacionamiento

En los casos de establecimientos mercantiles que no cuenten con los cajones de estacionamiento en la misma edificación, o que no sean los clientes quienes estacionen directamente su vehículo, los titulares deberán ofrecer el servicio de acomodadores que realicen la recepción y entrega de los vehículos en la entrada de la negociación. Para tal efecto, el Titular deberá vigilar que los automóviles recibidos sean estacionados en lugares adecuados para ese fin, y que en ningún caso sean dejados en la vía pública

El servicio deberá ser operado de preferencia por personal del mismo establecimiento mercantil o, en su defecto, por alguna empresa independiente, en cuyo caso el Titular será obligado solidario por cualquier tipo de responsabilidad en que pudiera incurrir la empresa acomodadora de vehículos, con motivo de la prestación de sus servicios, o del desempeño de sus empleados.

El personal encargado de prestar el servicio a que se refiere el segundo párrafo de este artículo, deberá contar con licencia de manejo vigente, uniforme que los distinga y portar a la vista una identificación con fotografía, nombre y número de opera-

dor, expedida por la Secretaría de Transportes y Vialidad.

Asimismo, se deberá contratar un seguro para autos contra robo, y que cubra cualquier daño que sufra el mismo, así como el que los operadores pudieran ocasionar a los vehículos dados en custodia, o a terceros; quedando obligado incluso al pago del deducible.

Además se deberá proporcionar un volante o cupón de recepción del vehículo, en el que indique claramente las condiciones físicas en que se recibe el mismo.

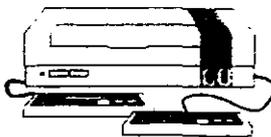
ARTICULO 12.- Los establecimientos mercantiles que funcionen como restaurantes, cafeterías y bares, y que se ubiquen en zonas comerciales, culturales o turísticas, podrán colocar en la vía pública, previo permiso y pago de los derechos que establezca el Código Financiero del Distrito Federal, sombrillas, mesas, sillas o cualquier tipo de enseres o instalaciones desmontables, por medio de los cuales se preste el servicio consignado en su Declaración de apertura o en su Licencia de funcionamiento.

ARTICULO 13.- La colocación de los enseres o instalaciones a que se refiere el artículo anterior, únicamente se autorizarán cuando reúnan las siguientes condiciones:

- I.- Que sean contiguos al establecimiento mercantil y desmontables;
- II.- Que se coloquen únicamente en el horario que establezca la Secretaría de Gobierno;
- III.- Que se deje una anchura libre de por lo menos 1.50 metros entre los enseres o instalaciones y la guarnición de la banqueta, para el paso de peatones;
- IV.- Que no ocupen la superficie de rodamiento para la circulación vehicular;
- V.- Que no afecte el entorno e imagen urbana;
- VI.- Que los enseres o instalaciones no se utilicen para preparar o elaborar bebidas o alimentos, y
- VII.- Que no se instalen en zona preponderantemente destinadas al uso habitacional y de oficinas

Se declara de interés público el retiro de estos enseres o instalaciones, cuando su colocación viole lo dispuesto por la Ley

ARTICULO 14.- Los interesados en obtener de la Delegación el permiso a que se refiere el artículo 12 de la Ley, deberán presentar ante la Ventanilla única o la de gestión la solicitud



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

7

correspondiente acompañada de los siguientes datos y documentos:

- I.- Nombre, razón social o denominación del establecimiento mercantil, y domicilio para oír y recibir notificaciones;
- II.- Copia de la Licencia de funcionamiento o de la Declaración de apertura, según sea el caso, y
- III.- Proyecto y croquis de colocación de enseres, en el que se expliquen las condiciones en que se instalarán y operarán, en su caso, a efecto de certificar que se cumple con lo dispuesto por el artículo 13 de la Ley.

Recibida la solicitud, acompañada de todos los documentos y cumplidos los requisitos a que se refiere el presente artículo, la Delegación en un plazo máximo de 7 días hábiles, deberá informar al particular si procede o no el otorgamiento del Permiso.

En caso de que transcurrido el plazo a que se refiere el párrafo anterior no exista respuesta de la autoridad competente, se entenderá que el permiso ha sido negado para todos los efectos legales a que se haya lugar.

ARTICULO 15.- El Permiso para la ocupación y colocación en la vía pública de los enseres o instalaciones que menciona el artículo 12 de la Ley, no podrá exceder de 180 días naturales, pudiendo ser renovada.

En caso de vencimiento del permiso, el Titular estará obligado a retirar los enseres o instalaciones por su propia cuenta. En caso contrario, la Delegación retirará las que ocupen la vía pública, corriendo a cargo del particular los gastos de ejecución de los trabajos, en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.

Cuando se viole alguna de las obligaciones consignadas en el artículo 13 de la Ley, la Delegación procederá a la revocación de oficio del Permiso correspondiente, en los términos del procedimiento para la revocación de oficio de Licencias de funcionamiento y de Permisos, señalado en el Capítulo III del Título Sexto de la Ley.

Todo Permiso que expida la Delegación para la ocupación de la vía pública, no crea ningún derecho real o posesorio y se entenderá condicionado a la observancia de la Ley, aún y cuando no se exprese.

TITULO SEGUNDO

DE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES QUE REQUIEREN LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 16.- Dado su impacto social, única y exclusivamente requerirán Licencia de funcionamiento los establecimientos mercantiles que desarrollen alguno de los siguientes giros mercantiles:

- I.- Venta de bebidas alcohólicas en envase cerrado, que contengan una graduación alcohólica mayor de 14° G.L;
- II.- Venta de bebidas alcohólicas al coqueo, que contengan una graduación alcohólica mayor de 2° G.L;
- III.- Prestación del servicio de diversión, entretenimiento o eventos, en el que se incluya la presentación de la actuación de intérpretes, orquestas, conjuntos musicales, música grabada o videograbaciones, pista de baile, o venta de bebidas alcohólicas al coqueo;
- IV.- Prestación del servicio de alojamiento;
- V.- Prestación del servicio de baños públicos y masajes;
- VI.- Juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video para que el público los utilice dentro del establecimiento mercantil;
- VII.- Billares para que el público los utilice dentro del establecimiento mercantil;
- VIII.- Presentación de manera permanente de eventos artísticos, culturales, musicales, deportivos y/o cinematográficos, en locales con aforo para más de 100 personas;
- IX.- Prestación del servicio de reparaciones mecánicas, hojalatería, pintura, eléctricas, electromecánicas, de lavado y/o engrasado de vehículos automotores terrestres en locales que rebasen una superficie de 100 M²; y
- X.- La prestación de los servicios a que se refiere la fracción III anterior, y que adicionalmente los condicionen a la adquisición de una membresía que otorgue a los consumidores que los deseen, la calidad de miembros del mismo.

ARTICULO 17.- Quedan exceptuados de la obtención de Licencia de funcionamiento:



- I.- Los salones de fiestas infantiles;
- II.- Los servicios de alojamiento prestados por hospitales, clínicas, asilos, conventos, internados y seminarios.

Para los casos antes indicados sólo requerirán de la presentación de su Declaración de apertura para desarrollar sus actividades

CAPÍTULO II

DE LAS LICENCIAS DE FUNCIONAMIENTO

ARTICULO 18.- Los interesados en obtener de la Delegación las Licencias de funcionamiento correspondientes para la operación de los giros mercantiles a que se refiere el artículo 16, deberán presentar ante la Ventanilla única o la de gestión, la solicitud correspondiente con los siguientes datos y documentos:

- I.- Nombre, domicilio para oír y recibir notificaciones, registro federal de contribuyentes y nacionalidad, y en su caso la solicitud de inscripción al padrón del impuesto sobre nóminas;
- II.- Si el solicitante es extranjero deberá presentar la autorización expedida por la Secretaría de Gobernación, en la cual se le permita llevar a cabo la actividad de que se trate;
- III.- Si es persona moral, su representante legal acompañará copia certificada de la escritura constitutiva con registro en trámite o debidamente registrada, y el documento con el que acredite su personalidad, así como copia de una identificación oficial vigente, con fotografía;
- IV.- Ubicación del local donde pretende establecerse el giro mercantil;
- V.- Clase de giro mercantil que se pretenda ejercer, y razón social o denominación del mismo;
- VI.- Constancia de zonificación de uso del suelo, o licencia de uso del suelo o constancia de acreditación de uso del suelo por derechos adquiridos, en su caso, con la que acredite que el giro mercantil que pretende operar está permitido en el lugar de que se trate.

El uso del suelo que se deberá acreditar es el correspondiente al giro principal, de conformidad con la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias;

VII.- Visto bueno de seguridad y operación expedido por un Director Responsable de Obra en los casos de edificaciones construidas con anterioridad a agosto de 1993; o la autorización de uso y ocupación otorgada por la Delegación correspondiente, en los demás casos;

VIII.- La manifestación bajo protesta de decir verdad, en el sentido de que cumplen además de lo ordenado por el presente ordenamiento, con lo dispuesto por la Ley de Salud para el Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias, la Ley de Protección Civil del Distrito Federal, el Reglamento de Construcciones para el Distrito Federal, la normatividad en materia de protección al ambiente y conservación ecológica, derechos de autor y de intérprete, en su caso, y los demás ordenamientos aplicables con motivo del funcionamiento de los establecimientos mercantiles, y

IX.- En caso de los establecimientos mercantiles a que se refiere la fracción X del artículo 16 de la Ley además deberán:

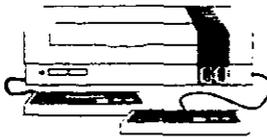
- a) Acreditar una inversión mínima de 100 mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal; y
- b) Contar con un mínimo de 1000 M² de área para prestar los servicios

ARTICULO 19.- Recibida la solicitud acompañada de todos los documentos y cumplidos todos los requisitos a que se refiere el artículo anterior, la Delegación en un plazo máximo de 7 días hábiles, y previo pago de los derechos que establezca el Código Financiero del Distrito Federal deberá expedir la Licencia de funcionamiento correspondiente.

La Delegación podrá dentro del plazo señalado, realizar visitas o cotejos para verificar que las manifestaciones y documentos en la solicitud respectiva son verídicos, de conformidad con lo que establezca la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias.

En la Licencia de funcionamiento se hará constar en forma clara el giro mercantil que se autoriza ejercer, atendiendo lo señalado en el artículo 16 de la Ley, en el entendido de que deberá ser uno sólo y en todo caso se incluirán aquellos que se permiten adicionalmente como giros complementarios.

ARTICULO 20.- En caso de que transcurrido el plazo a que se refiere el artículo anterior no exista respuesta de la autoridad competente se entenderá que la solicitud ha sido aprobada en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

9

ARTICULO 21.- Cuando a la solicitud no se acompañen todos los documentos, no se satisfagan los requisitos a que se refiere el artículo 18 de la Ley, o en la visita a que refiere el artículo 19 de la Ley, se acredite que no se cumplieron las condiciones manifestadas en la solicitud respectiva, la Delegación deberá proceder a prevenir por escrito y por una sola vez al interesado para que subsane la irregularidad o a abrir un período de pruebas en el cual el solicitante ofrezca las que estime pertinentes para desvirtuar los hechos, respectivamente, en los términos señalados en la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.

Se entenderá que el plazo señalado en el artículo 19 de la Ley no comenzará a correr, sino hasta que se desahogue la prevención o se emita la resolución correspondiente.

ARTICULO 22.- Las Licencias de funcionamiento que se hayan otorgado conforme a la Ley dejarán de surtir efecto cuando el Titular no inicie la operación del establecimiento mercantil en un plazo de 120 días naturales, contados a partir de la fecha de expedición de la misma, o bien deje de ejercer sin aviso las actividades amparadas en la misma durante un lapso mayor de 120 días, para lo cual se seguirá el procedimiento de revocación de oficio a que se refiere la Ley.

ARTICULO 23.- La Licencia de funcionamiento deberá revalidarse cada año en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, y para ese efecto los interesados deberán presentar anualmente un aviso a la Delegación acompañado de los documentos y datos que a continuación se mencionan:

- I.- Copia simple de la Licencia de funcionamiento.
- II.- La manifestación bajo protesta de decir verdad de que no se han cambiado las condiciones en que se otorgó la Licencia de funcionamiento originalmente, y
- III.- El comprobante de pago de los derechos que establezca el Código Financiero del Distrito Federal.

Para los efectos del cómputo del término para la presentación del aviso de revalidación se tomará la fecha de expedición de la Licencia de funcionamiento original.

Una vez recibida la documentación mencionada en el párrafo anterior, la Delegación tendrá por revalidada la Licencia de funcionamiento original. Asimismo, podrá realizar visitas para verificar que el establecimiento mercantil continúa operando en las mismas condiciones.

El aviso de revalidación sellado por la Delegación deberá exhibirse en el establecimiento mercantil.

ARTICULO 24.- En caso de que las condiciones bajo las que se otorgó la Licencia de funcionamiento hayan variado, el interesado deberá solicitar la expedición de una nueva, presentando la solicitud a que se refiere el artículo 18 de la Ley, y la original será cancelada conforme al procedimiento que señala la misma.

ARTICULO 25.- Cuando se realice el Traspaso de algún establecimiento mercantil el adquirente deberá solicitar, dentro de los 30 días hábiles siguientes a la fecha en que se haya efectuado la expedición de la Licencia de funcionamiento a su nombre, presentando al efecto únicamente los siguientes documentos:

- I.- El documento traslativo de dominio.
- II.- La Licencia de funcionamiento original vigente respectiva;
- III.- En caso de personas morales el documento con que su representante acredite su personalidad, y
- IV.- Si el solicitante es extranjero deberá presentar la autorización expedida por la Secretaría de Gobernación, en la cual se le permita llevar a cabo la actividad de que se trate.

ARTICULO 26.- La Delegación correspondiente una vez o a haya recibido la solicitud y documentación respectiva a través de la Ventanilla Única, procederá en un plazo de 5 días hábiles a emitir la Licencia de funcionamiento correspondiente. El pago de derechos que establece el Código Financiero del Distrito Federal se realizará previo a la expedición de la nueva Licencia de funcionamiento.

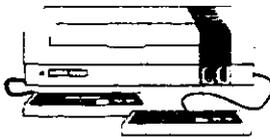
En caso de que transcurrido dicho plazo no existiera respuesta de la autoridad, se entenderá que el Traspaso ha sido aprobado para el nuevo titular, por lo que deberá expedirse la Licencia de funcionamiento correspondiente, en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.

CAPITULO III

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

ARTICULO 27.- En los establecimientos mercantiles con licencia para la venta de bebidas alcohólicas en envase cerrado estará prohibido que las mismas se consuman en su interior.

ARTICULO 28.- Las Licencias de funcionamiento que se otorguen a los restaurantes para vender bebidas alcohólicas con una graduación mayor a 14° G.L., al copo, se limitarán exclusivamente para consumirse con los alimentos.



ARTICULO 29.- Cuando en algún establecimiento mercantil con Licencia de funcionamiento para expender bebidas alcohólicas al copo se autorice su venta sin necesidad de consumir alimentos el servicio se deberá prestar en una o más áreas delimitadas mediante desniveles, muros, cancelas o mamparas, construidos de tal forma que se eviten molestias a los demás concurrentes.

ARTICULO 30.- En los establecimientos mercantiles con Licencia de funcionamiento para operar el giro mercantil a que se refiere la fracción III del artículo 16, se deberá proporcionar a los clientes, la lista de precios correspondientes a las bebidas y alimentos que se ofrecen, en la carta o menú.

Sus Titulares serán responsables de vigilar que la asignación de una mesa o el ingreso del público asistente no se condicione al pago de un consumo mínimo y que no se exija el consumo constante de alimentos y/o bebidas, para poder permanecer en el establecimiento.

Los establecimientos mercantiles que opten por la modalidad de condicionar la prestación de sus servicios a la adquisición de una membresía, a que se refiere la fracción X del artículo 16, y que no cuenten con la licencia de funcionamiento para esos efectos, no podrán condicionar o negar el acceso o uso de sus instalaciones y servicios a quien lo solicite.

Los titulares deberán permitir el acceso a las instalaciones a todo usuario que lo solicite, respetando el orden de llegada de aquellos a menos de que se trate de respetar el derecho de apartado o de membresía cuando el establecimiento cuente con dicho servicio.

Asimismo, se deberá contratar un seguro que ampare su actividad en los términos del artículo 40 de la Ley de Protección Civil para el Distrito Federal.

ARTICULO 31.- Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de alojamiento y se ejerza algún giro complementario, deberán contar con locales que formen parte de la construcción destinada al giro principal, separados por muros, cancelas, mamparas o desniveles construidos o instalados de modo que eviten molestias a los huéspedes en sus habitaciones.

ARTICULO 32.- En los establecimientos mercantiles que presten el servicio de alojamiento, se deberán cumplir las siguientes disposiciones:

I.- Contratar un seguro que ampare su actividad, en los términos del artículo 40 de la Ley de Protección Civil para el Distrito Federal;

II.- Exhibir en lugar visible para el público y con caracte-

res legibles, la tarifa de hospedaje, horario de vencimiento de los cuartos y la tarifa de los giros complementarios autorizados y el aviso de que cuenta con caja de seguridad para la guarda de valores;

III.- Llevar el control de llegadas y salidas de huéspedes con anotación en libros, tarjetas de registro o sistema computarizado, en los que incluya nombres, ocupación, origen, procedencia y lugar de residencia;

IV.- Colocar en cada una de las habitaciones, en un lugar visible, un ejemplar del reglamento interno del establecimiento mercantil sobre la prestación de los servicios;

V.- Solicitar en caso de urgencia, los servicios médicos para la atención de los huéspedes e informar a la autoridad sanitaria cuando se trate de enfermedades contagiosas;

VI.- Garantizar la seguridad de los valores que se entreguen para su guarda en la caja del establecimiento mercantil para lo cual deberán contratar un seguro que garantice los valores depositados, y

VII.- Mantener limpias camas, ropa de cama, pisos, muebles y servicios sanitarios.

ARTICULO 33.- En los establecimientos mercantiles con Licencia de funcionamiento para ejercer el giro mercantil a que se refiere la fracción V del artículo 16, se tendrán las siguientes obligaciones:

I.- Prohibir las conductas que favorezcan la prostitución;

II.- Impedir el uso de los servicios a personas que presenten síntomas evidentes de enfermedades contagiosas;

III.- Abstenerse de expender bebidas alcohólicas en el interior del establecimiento mercantil, salvo que cuenten con la Licencia de funcionamiento que autorice la prestación de giros complementarios como el de restaurantes y bares;

IV.- Contar con áreas de vestidores, casilleros y sanitarios para los usuarios, así como extremar las medidas de higiene y aseo en todo el establecimiento mercantil;

V.- Tener a disposición del público cajas de seguridad en buen estado, y contratar un seguro para garantizar la custodia de valores depositados en las mismas;



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

11

VI.- Tener a la vista del público recomendaciones para el uso racional del agua, y

VII.- Exhibir en el establecimiento y a la vista del público asistente, los documentos que certifiquen la capacitación del personal para efectuar masajes.

ARTICULO 34.- Las áreas de vestidores para el servicio de baño colectivo deberán estar por separado para hombres y mujeres y atendidos por empleados del mismo sexo.

ARTICULO 35.- Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video, funcionarán sujetándose a las siguientes disposiciones:

I.- No instalarse a menos de 200 metros, de algún centro escolar de educación básica;

II.- Cuando operen en locales cerrados, deberán tener entre sí una distancia mínima de 90 centímetros para que el usuario los utilice cómodamente, y se garantice su seguridad y la de los espectadores;

III.- En los casos de juegos electromecánicos los aparatos que se instalen en circos, ferias, kermesses y eventos similares, se deberá contar con los dispositivos de seguridad que establecen los Reglamentos de Construcción y el de Protección Civil ambos para el Distrito Federal y, requerirán para su funcionamiento de que se otorgue y acompañe a la solicitud de Licencia de funcionamiento o Autorización respectiva, la responsiva de un ingeniero mecánico registrado como responsable en instalaciones, en los términos de lo dispuesto en ese ordenamiento.

Los juegos electromecánicos deberán someterse a pruebas de resistencia cada 6 meses, a fin de asegurar su funcionamiento adecuado; y

IV.- Contar con un seguro de vida y de gastos médicos para la protección de los usuarios del establecimiento, así como para cubrir daños a terceros.

ARTICULO 36.- En los establecimientos mercantiles a que se refiere el artículo anterior, se deberá cuidar que el ruido generado por el funcionamiento de las máquinas o aparatos no exceda los niveles máximos permitidos, acatando al efecto las disposiciones de la autoridad competente.

ARTICULO 37.- En los establecimientos mercantiles con licencia de funcionamiento para prestar el servicio de billares, se permitirá el acceso a personas mayores de

dieciséis años de edad, siempre y cuando se encuentren acompañados de un mayor de edad.

ARTICULO 38.- Los establecimientos mercantiles con autorización para ejercer el giro mercantil a que se refiere la fracción VIII del artículo 16, deberán:

I.- Contratar un seguro que ampare su actividad en los términos del artículo 40 de la Ley de Protección Civil para el Distrito Federal;

II.- Presentar únicamente eventos del tipo señalado en la Licencia de funcionamiento respectiva;

III.- Contar con la Autorización correspondiente para la prestación de servicios o presentación de eventos diferentes a los autorizados en su Licencia de funcionamiento; y

IV.- Respetar el aforo que tengan autorizado.

Cuando en los establecimientos mercantiles a que se refiere el presente artículo se desee expendir bebidas alcohólicas al copeo, se deberá solicitar la Licencia de funcionamiento correspondiente, y observar las siguientes bases:

a) Se deberá impedir que los asistentes introduzcan bebidas alcohólicas al interior de la sala; y

b) Las bebidas alcohólicas sólo podrán venderse en los recesos entre funciones y durante los intermedios.

ARTICULO 39.- Se prohíbe en la vía pública, la presentación de los eventos artísticos, culturales, musicales, deportivos y/o cinematográficos a que se refiere la fracción VIII del artículo 16 de la Ley, excepto que a juicio de la Delegación, el evento revista un especial interés social o tenga por objeto resguardar las tradiciones; en cuyo caso y previo a la expedición de la autorización respectiva, la Delegación fijará las condiciones mínimas que se deberán cumplir a efecto de garantizar que no se altere el orden público y la seguridad de los asistentes

ARTICULO 40.- Los titulares de los establecimientos mercantiles a que se refiere la fracción VIII del artículo 16, deberán informar a la Delegación correspondiente, el programa que pretendan presentar con indicación de las fechas, horarios y precios del boleto de acceso.

Para la presentación de los eventos propios de los establecimientos mercantiles de acuerdo con su Licencia de funcionamiento, no se requerirá autorización de la Delegación, sino



que bastará con la notificación que se haga al remitir el programa a que se refiere el párrafo anterior.

ARTICULO 41.- En los establecimientos mercantiles en que se presten los servicios a los que se refiere la fracción IX del artículo 16 de la ley, de deberá observar lo siguiente:

- I.- Contar con áreas para la ubicación de herramientas y refacciones, así como para almacenar gasolina, aguarrás, pintura, thinner, grasa y demás líquidos o sustancias que se utilicen en la prestación de los servicios;
- II.- Abstenerse de utilizar la vía pública para estacionar o reparar los vehículos respecto de los cuales sean solicitados sus servicios y en general, para cualquier otra relacionada con sus actividades;
- III.- Abstenerse de arrojar los líquidos residuales en las alcantarillas, sujetándose a las disposiciones que para el tratamiento de dichas sustancias señalen las autoridades competentes;
- IV.- Las áreas de reparaciones deberán estar separadas unas de otras, para que los diferentes servicios se presten en lugares determinados, y
- V.- Contratar un seguro contra robo y daños a terceros que cubra cualquier daño que se pudiera ocasionar a los vehículos dados en custodia para su reparación.

TITULO TERCERO

DE LOS ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES QUE REQUIEREN DECLARACION DE APERTURA

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 42.- Cualquier giro mercantil que no se encuentre contemplado en el artículo 16 de la Ley, solamente estará obligado a contar con la Declaración de apertura correspondiente y no requerirá de Licencia de funcionamiento.

ARTICULO 43.- Los establecimientos mercantiles cuyo giro mercantil no requiera la Licencia de funcionamiento, podrán operar en forma inmediata, siempre y cuando cuenten con el documento que acredite el legal uso del suelo para las actividades que pretendan llevar a cabo.

Los Titulares deberán presentar su Declaración de apertura

ante la Delegación, a más tardar dentro de los 15 días naturales siguientes al inicio de sus actividades.

CAPITULO II

DE LA DECLARACION DE APERTURA

ARTICULO 44.- La Declaración de apertura de los establecimientos mercantiles se presentará en el formato de aviso que al efecto proporcionen las Ventanilla única o la de gestión, y el interesado sólo estará obligado a manifestar bajo protesta de decir verdad, los siguientes datos:

- I.- Nombre, domicilio, registro federal de contribuyentes y nacionalidad;
- II.- Si el solicitante es extranjero, aquellos con los que acredite su legal estancia en el país, así como los de la autorización que le permita dedicarse a la actividad que pretenda, emitidas por la Secretaría de Gobernación;
- III.- En los casos de personas morales, su representante deberá señalar los datos de la escritura constitutiva, de su inscripción en el Registro Público de la Propiedad y de Comercio y del documento que acredite su representación;
- IV.- Ubicación del establecimiento mercantil por el que se declara la apertura;
- V.- Giro mercantil y razón social o denominación del establecimiento mercantil;
- VI.- Los datos del documento por el cual se ostenta la calidad jurídica de propietario o poseedor del inmueble, y
- VII.- Que cumple con lo dispuesto por la Ley, la Ley de Salud para el Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias, la Ley de Protección Civil del Distrito Federal, el Reglamento de Construcciones para el Distrito Federal, la Ley para Personas con Discapacidad del Distrito Federal, la Ley de Protección a los Animales para el Distrito Federal, la normatividad en materia de protección al ambiente y conservación ecológica, y los demás ordenamientos aplicables con motivo del funcionamiento de los establecimientos mercantiles.

ARTICULO 45.- El interesado estará obligado a acompañar al formato de aviso de Declaración de apertura como único documento, según sea el caso:



- I.- La constancia de zonificación del uso de suelo, o
- II.- La licencia de uso del suelo, o
- III.- La constancia de acreditación de uso del suelo por derechos adquiridos.

En dicho documento se debe acreditar que el uso del suelo está permitido para el giro principal que se llevará a cabo en el establecimiento mercantil de que se trate.

ARTICULO 46.- La Delegación no podrá requerir que se anexe documento alguno con motivo de la presentación de Declaraciones de apertura, salvo el señalado en el artículo anterior, pero se reserva el derecho de realizar las verificaciones que crea convenientes para constatar la veracidad de lo manifestado por el particular.

ARTICULO 47.- La Declaración de apertura se presentará ante la Delegación, a través de las Ventanillas única o la de gestión, la que se devolverá al interesado en forma inmediata y debidamente sellada.

ARTICULO 48.- Los Titulares que hubieran presentado Declaración de apertura, tendrán la obligación de notificar a la Delegación dentro del término de 10 días hábiles, cuando se presente cualquiera de las siguientes circunstancias:

- I.- Traspaso del establecimiento mercantil de que se trate;
- II.- Modificación del domicilio del establecimiento mercantil, con motivo del cambio de nomenclatura del lugar en que se ubique; y
- III.- Cambio de giro mercantil a que se dedica.

ARTICULO 49.- Los Titulares deberán dar aviso a la Delegación correspondiente y a la Tesorería del Distrito Federal del cierre del establecimiento mercantil, dentro de los siguientes 5 días hábiles.

ARTICULO 50.- En caso de que el cambio de giro mercantil a que se refiere la fracción III del artículo 48 se haga a alguno de los señalados en el artículo 16 de la Ley, éste no se podrá ejercer hasta en tanto no se obtenga la Licencia de funcionamiento correspondiente.

ARTICULO 51.- El cambio de giro mercantil sólo se podrá efectuar cuando se cuenta con la autorización del uso del suelo respectivo.

ARTICULO 52.- La Declaración de apertura autoriza al Titular a ejercer exclusivamente el giro principal, y aquellos

que se le señalen en la Ley como giros complementarios.

**TITULO CUARTO
DE LOS GIROS COMPLEMENTARIOS**

CAPITULO UNICO

ARTICULO 53.- Giro principal es la actividad o actividades autorizadas en la Licencia de funcionamiento o manifestadas en la Declaración de apertura, según sea el caso.

ARTICULO 54.- Los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea alguno de los previstos en el artículo 16 de la Ley, o de los que se señalen en este Capítulo, y cuenten con la Licencia de funcionamiento respectiva o hayan presentado su Declaración de apertura, podrán tener sin necesidad de obtener otra Licencia de funcionamiento o presentar una nueva Declaración de apertura, los giros complementarios que expresamente les permite la Ley.

En estos casos, se entenderá autorizado el uso del suelo para los giros complementarios de que se trate.

ARTICULO 55.- Los establecimientos mercantiles con licencia para expender bebidas alcohólicas en envase cerrado podrán vender abarrotos y comestibles en general

ARTICULO 56.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea la venta de bebidas alcohólicas al copero, se podrá ofrecer complementariamente al público lo siguiente:

- I.- Venta de alimentos preparados;
- II.- Ejecución de música viva, grabada o videograbada, sin permitir el baile, y
- III.- Servicio o alquiler de juegos de salón y de mesa, excepto billares, que si requirieran de autorización expresa mediante la obtención de la Licencia de funcionamiento respectiva.

ARTICULO 57.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea la prestación del servicio de diversión, entretenimiento o eventos, y cuenten con la Licencia de funcionamiento respectiva, podrán tener como giro complementario lo siguiente:

- I.- Presentación de la actuación de intérpretes, artistas y en general, de variedades;
- II.- Música viva, interpretada por orquestas o conjuntos musicales, grabada o videograbada;



- III.- Pista de baile;
- IV.- Venta de bebidas alcohólicas; y
- V.- Alimentos preparados para su consumo en el interior.

ARTICULO 58.- En los establecimientos mercantiles con Licencia de funcionamiento para tener como giro principal la prestación del servicio de alojamiento, se podrá prestar como giro complementario los siguientes:

- I.- Cuando cuenten hasta con 50 cuartos, venta de alimentos preparados y bebidas alcohólicas al copeo en los cuartos;
- II.- Cuando cuenten con más de 50 y hasta 100 cuartos:
 - a) Venta de alimentos preparados;
 - b) Venta de bebidas alcohólicas al copeo;
 - c) Música viva, grabada o videograbada, con la participación de hasta 4 intérpretes y sin permitir el baile a los asistentes;
 - d) Servicio de lavandería, planchaduría y/o tintorería;
 - e) Peluquería y estética;
 - f) Agencia de viajes; y
- III.- Cuando cuenten con más de 100 cuartos.
 - a) Prestación del servicio de diversión entretenimiento o eventos, en los términos del artículo 57;
 - b) Alquiler de salones para convenciones o eventos sociales, artísticos o culturales;
 - c) Alberca, instalaciones deportivas, juegos de salón y billares;
 - d) Renta de autos;
 - e) Zona comercial; y
 - f) Los señalados en la fracción anterior.

ARTICULO 59.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea la prestación del servicio de baños públicos y masajes, se podrá tener como giro complementario lo siguiente:

- I.- Venta de alimentos preparados, bebidas no alcohólicas y dulcería;
- II.- Peluquerías y estéticas;
- III.- Venta de artículos de baño; y
- IV.- Alberca pública.

ARTICULO 60.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea el de juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video, se podrá tener como giro complementario la venta de bebidas no alcohólicas y dulcería.

Además se podrá tener como giro complementario el de alimentos preparados, tratándose de establecimientos mercantiles que cuenten con un número mayor de 45 juegos mecánicos y electromecánicos y una superficie mayor a los 15000 metros cuadrados destinados para dichos juegos. En este último caso, el establecimiento mercantil deberá destinar y habilitar un área con instalaciones adecuadas para el consumo de los alimentos que expenda el propio establecimiento y aquellos que lleven consigo los usuarios del servicio.

ARTICULO 61.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea el de billares, se podrá tener como giro complementario lo siguiente:

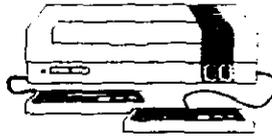
- I.- Venta de alimentos preparados, bebidas no alcohólicas y dulcería; y
- II.- Servicio o alquiler de juegos de salón y de mesa.

ARTICULO 62.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea el de presentación de eventos artísticos, culturales, musicales y/o cinematográficos, se podrá tener como giro complementario la venta de alimentos preparados, bebidas no alcohólicas y dulcería.

ARTICULO 63.- En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea la presentación de eventos deportivos, tales como plazas de toros, lienzos charros, estadios, arenas de box y lucha libre y similares, sólo podrán tener como giro complementario la venta de alimentos preparados y de cerveza en envase abierto, los servicios de cafetería y dulcería.

La venta de cerveza deberá realizarse en envase de cartón, plástico o de cualquier otro material similar, quedando expresamente prohibida su venta en envase de vidrio o metálico.

ARTICULO 64.- En los establecimientos mercantiles con giro principal para la venta de alimentos preparados se podrá tener como giro complementario, la venta de bebidas alcohó-



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

15

licas al coqueo que no excedan de 14° G.L., siempre y cuando se consuman exclusivamente con los alimentos y la presentación de música viva o grabada, ejecutada hasta por 4 intérpretes y sin permitir el baile a los asistentes.

En los establecimientos mercantiles a que se refiere el párrafo anterior, que hubieran obtenido Licencia de funcionamiento para expender bebidas alcohólicas al coqueo, la venta de las mismas se deberá limitar a su consumo con los alimentos.

ARTICULO 65.- En los establecimientos mercantiles con giro principal para farmacia, miscelánea, tienda de abarrotes, papelería o similares, que no tengan un área para desarrollar su actividad mayor a 120 M², se podrá tener como giro complementario hasta 3 juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y/o de video.

En los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea el de miscelánea, venta de abarrotes, comestibles o similares, se podrán expender bebidas alcohólicas en envase cerrado con una graduación menor a los 14° G.L., siempre y cuando no se encuentren ubicados a una distancia menor de 200 metros de algún centro escolar de educación básica.

TITULO QUINTO

DE LAS AUTORIZACIONES

CAPITULO I

DE LAS AUTORIZACIONES PARA OPERAR POR UNA SOLA OCASION O POR UN PERIODO DETERMINADO, ALGUNO DE LOS GIROS MERCANTILES SUJETOS AL REQUISITO DE LICENCIA DE FUNCIONAMIENTO

ARTICULO 66.- Para la operación de alguno de los giros mercantiles a que se refiere el artículo 16 del presente ordenamiento, por una sola ocasión o por un período determinado de tiempo, se requerirá de la autorización de la Delegación correspondiente.

ARTICULO 67.- Previa autorización expedida por la Delegación, la cerveza en envase abierto o pulque sin envasar, podrá venderse en el interior de ferias, romerías, kermesses, festejos populares y otros lugares en que se presenten eventos similares.

La venta de dichos productos deberá efectuarse en envase de cartón, plástico o de cualquier otro material similar, quedando expresamente prohibida su venta en envase de vidrio o metálico y a menores de edad.

No se podrá otorgar autorización para la venta de

bebidas alcohólicas en la vía pública.

ARTICULO 68.- Quedan prohibidos los bailes en la vía pública a excepción de que a juicio de la Delegación, el evento revista un especial interés social; en este caso, previo a la expedición de la autorización respectiva, la propia Delegación fijará las condiciones mínimas que se deberán cumplir a efecto de garantizar que no se altere el orden público y la seguridad de los asistentes.

CAPITULO II

DEL PROCEDIMIENTO PARA LA OBTENCION DE AUTORIZACIONES

ARTICULO 69.- Para el otorgamiento de la Autorización para operar en una sola ocasión, por un período determinado de tiempo o por un solo evento, un giro mercantil que requiera Licencia de funcionamiento se deberá formular solicitud por escrito con los datos que se mencionan en las fracciones I, II, III, IV y V del artículo 18 del presente ordenamiento y se tendrá que acompañar el documento que acredite el legal uso de suelo.

El período de funcionamiento a que se refiere el párrafo anterior no podrá exceder de 15 días naturales.

ARTICULO 70.- Para los efectos de la Autorización para vender cerveza o pulque en envase abierto en eventos, a que se refiere el artículo 67, el interesado deberá presentar cuando menos con 5 días hábiles anteriores a la fecha de su celebración, solicitud por escrito ante la propia Delegación, con los siguientes datos:

- I.- Nombre, domicilio y firma del organizador responsable;
- II.- Clase de festividad o evento;
- III.- Ubicación del lugar donde se realizará;
- IV.- Fecha y hora de iniciación y terminación del mismo, y
- V.- Autorización, en su caso, de la Secretaría de Gobernación.

La Delegación analizará la solicitud de la Autorización y la otorgará si procede, en un plazo que no exceda de 3 días hábiles contados a partir de la presentación de la solicitud, y previo pago de derechos que en su caso establezca el Código Financiero del Distrito Federal. En caso de que transcurrido dicho plazo no exista respuesta de la autoridad competente, se entenderá que la solicitud ha sido aprobada en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.



ARTICULO 71.- La Delegación negará la Autorización y lo hará del conocimiento inmediato del interesado, cuando el uso de suelo para las actividades que se pretendan efectuar se encuentre prohibido.

TITULO SEXTO

VERIFICACION, MEDIDAS DE SEGURIDAD, SANCIONES Y RECURSO

CAPITULO I

DE LA VERIFICACION

ARTICULO 72.- La Delegación ejercerá las funciones de vigilancia que correspondan para verificar el cumplimiento a lo dispuesto por la Ley de conformidad con lo que establece la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal y sus disposiciones reglamentarias, y aplicará las sanciones que se establecen en este Ordenamiento, sin perjuicio de las demás sanciones que resulten aplicables.

ARTICULO 73.- A efecto de llevar a cabo los actos que le permitan cumplir con la obligación a que se refiere el artículo anterior, las Delegaciones podrán ordenar que se lleven a cabo visitas de verificación, mismas que se sujetarán a las siguientes bases:

- I.- El verificador deberá contar con orden por escrito que contendrá la fecha, ubicación del establecimiento mercantil por inspeccionar, así como su nombres, razón social o denominación, cuando éstos se conozcan, objeto y aspectos de la visita, el fundamento legal y la motivación de la misma; el nombre y la firma de la autoridad que expida la orden y el nombre del verificador;
- II.- El verificador deberá identificarse ante el Titular, en su caso, con la credencial vigente que para tal efecto expida la Delegación, y entregar copia legible de la orden de verificación.
- III.- Los verificadores practicarán la visita dentro de las 24 horas siguientes a la expedición de la orden.
- IV.- Al inicio de la visita de verificación, el verificador, deberá requerir al visitado, para que designe a dos personas que funjan como testigos en el desarrollo de la diligencia, advirtiéndole que en caso de no hacerlo, éstos serán propuestos y nombrados por el propio verificador, sin que esto afecte a los alcances y efectos jurídicos del instrumento;
- V.- De toda visita se levantará acta circunstanciada por triplicado, en formas numeradas y foliadas en la que

se expresará lugar, fecha y nombre de la persona con quien se entienda la diligencia, así como las incidencias y el resultado de la misma, el acta deberá ser firmada por el verificador, por la persona con quien se entendió la diligencia y por los testigos de asistencia propuestos por ésta o nombrados por el verificador en el caso de la fracción anterior. Si alguna de las personas señaladas se niega a firmar, el verificador lo hará constar en el acta sin que esta circunstancia afecte el valor probatorio del documento;

VI.- El verificador comunicará al visitado si existen omisiones en el cumplimiento de cualquier obligación a su cargo ordenada en la Ley, y que cuenta con 5 días hábiles para presentar por escrito ante la Delegación su objeción y acompañar las pruebas pertinentes, excepto la confesional de la autoridad, y vinculadas con los hechos que pretendan desvirtuarse, así como los alegatos que a su derecho convengan, lo cual deberá hacerse constar en el acta, y

VII.- Uno de los ejemplares legibles del acta quedará en poder de la persona con quien se entendió la diligencia; el original y la copia restante se entregará a la Delegación.

ARTICULO 74.- Una vez transcurrido el término a que se refiere la fracción VI del artículo anterior, la Delegación calificará las actas dentro de un término de 2 días hábiles, y dictará la resolución que proceda debidamente fundada y motivada, considerando las pruebas aportadas y los alegatos formulados, en su caso, notificándola personalmente o por correo certificado, en los términos de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.

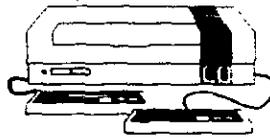
Si en el plazo indicado en la fracción VI del artículo 73 de la Ley, el visitado no presenta su escrito de objeción, o presentado éste no exhibe las pruebas y alegatos, o no se presenta a la Delegación correspondiente, se tendrán por ciertos los hechos asentados en el acta, por lo que la Delegación procederá a calificarla, continuando con el procedimiento mencionado en el párrafo anterior.

En los casos en que se determine la existencia de una infracción, se aplicarán las sanciones correspondientes en los términos del Capítulo II de este Título, tratándose de sanciones que incluyan la clausura, procederá su ejecución en el acto de su notificación.

CAPITULO II

DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD Y SANCIONES

ARTICULO 75.- La contravención a las disposiciones de la



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

17

Ley dará lugar al aseguramiento de las bebidas alcohólicas, imposición de sanciones económicas, clausura de los establecimientos mercantiles, y la revocación de las Licencias de funcionamiento o Autorizaciones, según corresponda en los términos del presente Capítulo.

ARTICULO 76.- Para la fijación de las sanciones, se tomará en cuenta la gravedad de la infracción concreta, la reincidencia, las condiciones económicas de la persona física o moral a la que se sancione, la naturaleza y tipo de giro y establecimiento mercantil y demás circunstancias que sirvan para individualizar la sanción.

Las sanciones económicas deberán fijarse entre el mínimo y máximo establecido.

ARTICULO 77.- En los casos en que se detecte que en alguno de los eventos a que se refiere el artículo 67 de la Ley se expendan bebidas alcohólicas sin la Autorización respectiva, la Delegación procederá de inmediato al aseguramiento de las mismas, levantando un inventario

Las bebidas alcohólicas que en razón de las dispuesto por el párrafo anterior se aseguren, deberá ser puestas a disposición de su propietario inmediatamente después de concluido el evento, contra el inventario que al efecto se deberá realizar.

Las medidas antes indicadas se aplicarán independientemente de las sanciones a que hubiere lugar.

ARTICULO 78.- Se sancionará con el equivalente de 3 a 70 días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, el incumplimiento de las obligaciones contemplada o el incurrir en las prohibiciones que señalan los artículos 10 fracciones IV, XI y XVI, 32 fracciones III y VI, 33 fracción VI, 36, 41 fracción IV y 49 de la Ley.

ARTICULO 79.- Se sancionará con el equivalente de 70 a 180 días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, el incumplimiento de las obligaciones contempladas o el incurrir en las prohibiciones que señalan los artículos 10 fracción III, XIII, XV, XVII, XVIII, XIX y XX, 25, 29, 31, 32 fracciones II y V, 33 fracciones III, V y VII, 34, 35 fracción II, 40, 41 fracciones I y V, 48, 65, 69 último párrafo y 70 de la Ley.

ARTICULO 80.- Se sancionará con el equivalente de 200 a 400 días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, el incumplimiento de las obligaciones contempladas o el incurrir en las prohibiciones que señalan los artículos 10 fracciones I, II, V, VI, VII, VIII, IX, X XII, y XIV, 11, 13, 23, 24, 27, 28, 30, 32 fracciones I y VI, 33 fracciones I, II y IV, 35, fracciones I, III y IV, 37, 38 fracciones I, II, III e incisos a) y b), 39, 42, 43, 45, 50, 51, 63, 67 y 68 de la Ley.

Se sancionará con el equivalente de 100 a 200 días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal, la violación a lo dispuesto por el artículo 41 fracciones II y III de la Ley

ARTICULO 81.- En los casos de reincidencia, se aplicará hasta el doble máximo de la sanción originalmente impuesta y para el caso de reincidir nuevamente se sancionará además con la revocación de la Licencia o Autorización y la clausura del establecimiento mercantil.

ARTICULO 82.- Independientemente de la aplicación de las sanciones pecuniarias a que se refiere el presente Capítulo, la Delegación deberá clausurar los eventos o los establecimientos mercantiles, en los siguientes casos:

- I.- Por carecer de Licencia de funcionamiento o Autorización para la operación de los giros que lo requieren, o bien, que en el caso de las Licencias, no hayan sido revalidadas;
- II.- Cuando se haya revocado al Autorización o la Licencia de funcionamiento;
- III.- En los casos en que no se cuente con el uso del suelo autorizado para la explotación del giro mercantil;
- IV.- Por realizar actividades sin haber presentado la Declaración de apertura en los casos de los giros mercantiles que no requieren Licencia de funcionamiento;
- V.- Cuando se obstaculice o se impida en alguna forma el cumplimiento de las funciones de verificación del personal autorizado por la Delegación;
- VI.- Cuando no se acate el horario autorizado para el giro mercantil, y no se cumpla con las restricciones al horario o suspensiones de actividades en fecha determinadas por la Secretaría de Gobierno, en su caso;
- VII.- Por realizar actividades diferentes a las declaradas en la Licencia de funcionamiento, Declaración de apertura o en las Autorizaciones;
- VIII.- Cuando se expendan bebidas alcohólicas a los menores de edad o se permita su acceso a los establecimientos mercantiles cuyo giro principal sea alguno de los señalados en las fracciones II y III del artículo 16 de la Ley, excepto en los casos de restaurantes con Licencia de funcionamiento para la venta de bebidas alcohólicas;
- IX.- Por manifestar datos falsos en el formato de Declaración de apertura, o por carecer de uno o más de los



til o del evento que se lleva a cabo.

CAPITULO V

DE LAS NOTIFICACIONES

ARTICULO 98.- Las notificaciones a las que alude la Ley serán de carácter personal, salvo lo dispuesto por el artículo siguiente.

ARTICULO 99.- Procederá la notificación por publicación en los supuestos señalados en las fracciones IX y X del artículo 87, para la instauración del procedimiento de revocación y para su resolución en caso de que el interesado no hubiera comparecido.

La publicación deberá hacerse por una sola vez en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal* y por tres veces, con intervalos de 3 días, en dos periódicos de amplia circulación en el Distrito Federal, con cargo al Titular.

ARTICULO 100.- Las notificaciones personales deberán hacerse al Titular.

ARTICULO 101.- Cuando las personas a quien deba hacerse la notificación no se encontraren, se les dejará citatorio para que estén presentes a una hora determinada del día hábil siguiente, apercibiéndolas de que no encontrarse se entenderá la diligencia con quien se encuentre presente.

ARTICULO 102.- Si habiendo dejado citatorio, el interesado no se encuentra presente en la fecha y hora indicada, se emenderá la diligencia con quien se encuentre en la negociación o establecimiento.

En caso de que en la negociación o establecimiento no se encuentre con quien atender la diligencia, ésta se efectuará con cualquier vecino.

CAPITULO VI

DEL RECURSO DE INCONFORMIDAD

ARTICULO 103.- Los Titulares afectados por actos y resoluciones de las autoridades, podrán a su elección interponer el recurso de inconformidad previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, o mentar el medio de nulidad ante el Tribunal de lo Contencioso Administrativo del Distrito Federal.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- Esta Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal*, excepto

lo relativo a la afirmativa ficta que prevén los artículos 20, 26 y 70 de la Ley, que entrará en vigor hasta el 1o. de julio de 1996.

SEGUNDO.- Se deroga el Reglamento para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles y Celebración de Espectáculos Públicos en el Distrito Federal, publicado en la *Gaceta Oficial del Departamento del Distrito Federal* el 5 de octubre de 1989 y en el *Diario Oficial de la Federación* el 31 de julio de 1989 y todas aquellas disposiciones que se opongan al presente Ordenamiento; continuando su vigencia respecto de la regulación de las Comisiones Deportivas y Espectáculos Teatrales y Cinematográficos, y la celebración de espectáculos públicos.

TERCERO.- En los procedimientos administrativos para obtener las licencias de funcionamiento y los permisos para celebrar por una ocasión o periodo determinado un giro que requiera licencia, que se encuentran en trámite a la entrada en vigor de la presente Ley, el interesado podrá optar por su continuación conforme al procedimiento vigente durante su iniciación o por la aplicación de esta Ley.

CUARTO.- Las menciones y facultades que esta Ley señala a los verificadores, se entenderán referidas y otorgadas a los inspectores, hasta antes de la expedición del Reglamento de Verificación Administrativa para el Distrito Federal, de conformidad con lo que establece el artículo Cuarto Transitorio de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal publicada en la *Gaceta Oficial del Distrito Federal* el 21 de diciembre de 1995.

QUINTO.- Para efectos de lo que establece los artículos 12, 13 y 14 de la Ley, aquellos establecimientos mercantiles que cuenten con instalaciones, tendrán un plazo de 120 días a partir de la vigencia de esta Ley para obtener el Permiso correspondiente, y remover en todo caso aquellas instalaciones o enseres que sean permanente o fijos.

SEXTO.- Los titulares de las Licencias de funcionamiento que se venzan una vez iniciada la vigencia de la presente Ley, deberán llevar a cabo por única ocasión los trámites necesarios para que previo a su revalidación, los establecimientos mercantiles cumplan con todas las disposiciones de la Ley.

SEPTIMO.- Para efectos de esta Ley, de conformidad con los Planes Parciales de Desarrollo Urbano Delegacionales de 1987 y hasta en tanto no se expidan las nuevas disposiciones del uso del suelo, la acreditación del legal uso del suelo para explotar los giros que a continuación se mencionan, se hará conforme a la siguiente clasificación:

- a) Para la venta de bebidas alcohólicas en envase cerrado se deberá acreditar para vinaterías,



27 de mayo de 1996

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

21

- b) Para la venta de bebidas alcohólicas al copeo se deberá acreditar para cantinas, bares, cervecerías, pulquerías y video bares;
- c) Para los giros mercantiles a que se refieren las fracciones III y X del artículo 16 de la Ley, se deberá acreditar para centros nocturnos;
- d) Para los giros con servicio de alojamiento se deberá acreditar como hoteles, moteles y albergues;
- e) Para juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video se deberá acreditar para juegos electrónicos;
- f) Para los giros mercantiles a que se refiere la fracción VIII del artículo 16 de la Ley, se deberá acreditar para auditorios, teatros, cines, salas de conciertos o cinesotecas; y
- g) Para los efectos de las fracciones V, VII y IX del artículo 16 de la Ley, se acreditará el legal uso del suelo como lo señale la denominación específica.

los ordenamientos mercantiles en el Distrito Federal, así como las bases en que se sustentarán las ampliaciones de los mismos.

Dichos ordenamientos deberán ser emitidos en un plazo no mayor a 120 días naturales contados a partir de la fecha de entrada en vigor de la Ley.

NOVENO.- Publíquese en el *Diario Oficial de la Federación*, para su mayor difusión.

RECINTO DE LA ASAMBLEA DE REPRESENTANTES DEL DISTRITO FEDERAL, a los quince días del mes de abril de mil novecientos noventa y seis.- Rep. Arturo Sáenz Ferral, Presidente.- Rep. Esther Kohleniuk de Cesarman, Secretario.- Rep. Antonio Paz Martínez, Secretario.- Rúbricas".

En cumplimiento de lo dispuesto por la fracción I del Artículo 89 de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto en la residencia del Poder Ejecutivo Federal, en la Ciudad de México, Distrito Federal, a los veintidós días del mes de mayo de mil novecientos noventa y seis.- *Ernesto Zedillo Ponce De León*.- Rúbrica.- El Jefe del Departamento del Distrito Federal, *Oscar Espinosa Villarreal*.- Rúbrica.

OCTAVO.- La Secretaría de Gobierno deberá incorporar en



**COORDINADORA DE ORGANIZACIONES DE OPERADORES
DE VIDEOJUEGOS E INDUSTRIALES Y FABRICANTES DE
EQUIPO DE DIVERSION Y ENTRETENIMIENTO**

**FORO VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD DE CARA AL
SIGLO XXI
RELATORIA DEL EVENTO**

COORDINADA Y ELEBORADA POR:
ING. ROBERTO OLIVARES
LIC. FERNANDO PEÑA FERNANDEZ

NOVIEMBRE DE 1998





RELATORIA DEL FORO VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD DE CARA AL SIGLO XXI

INDICE

PRESENTACION.

I. INTRODUCCION.

II. INTERVENCION DEL Dip. Francisco Serna Alvarado.

III. CONFERENCIAS.

IV. MESAS:

MESA No. 1 "La realidad social. mitos. ambiente familiar y el papel de los Videojuegos hoy."

MESA No. 2 "El Videojuego como manifestación de nuevas tecnologías. como fuente de empleo e integración económica y su regulación."

COORDINADA Y ELEBORADA POR
ING. ROBERTO OLIVERES
LIC. FERNANDO PEÑA FERNANDEZ



PRESENTACION

El 11 de noviembre próximo pasado, en el auditorio Benito Juárez de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, se llevo a cabo el Foro: Videojuegos y sociedad de cara al Siglo XXI", organizado por la Coordinadora de Organizaciones de Operadores de Videojuegos e Industriales y Fabricantes de Equipo de Diversión y Entretenimiento, "COVIJA".

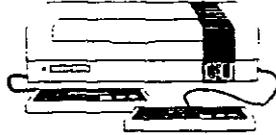
Los trabajos se dividieron en dos partes :

La primera, en un ciclo de conferencias en las que intervinieron estudiosos del tema así como personas relacionadas con la industria del Videojuego.

La segunda parte consistió en dos mesas de trabajo denominadas : La realidad social, mitos, ambiente familiar y el papel de los Videojuegos hoy, la primera y la número dos fue la de: El Videojuego como manifestación de nuevas tecnologías, como fuente de empleo e integración económica y su regulación.

Este Foro tuvo como propósito fundamental el de propiciar un espacio de discusión en torno a la situación social, económica, política y jurídica que incide en la operación del videojuego y los establecimientos mercantiles dedicados a ese servicio.

Siendo este el primer esfuerzo de otros que se requieren efectuar, en este trabajo, se presenta la relatoría de las intervenciones que en este Foro se dieron, en la que se procura de manera objetiva destacar aquello que por su importancia pueda servir como instrumentos de trabajo a quienes tienen la difícil tarea de elaborar la legislación y las normas necesarias para la operación de este servicio.



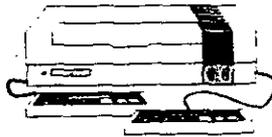
I. INTRODUCCION

A nombre de la Coordinadora de Organizaciones de Operadores de Videojuegos e Industriales y Fabricantes de Equipo de Diversión y Entretenimiento, Queremos en primer término agradecer el apoyo que de manera desinteresada han brindado para la realización de este foro los Diputados de esta Asamblea Legislativa; Asimismo, queremos agradecer a todos nuestros invitados, ponentes y público en general por su asistencia y participación que será de trascendental importancia para los trabajos del presente foro.

Bienvenidos sean todos ustedes a este primer foro sobre videojuegos y sociedad de cara al siglo XXI, cuyo objetivo es buscar un acercamiento entre sociedad, autoridades y representantes populares para tomar en cuenta todas las opiniones y recabar los puntos de vista que sobre el tema tienen los padres de familia, legisladores, gobernantes, especialistas, académicos, ciudadanos, industriales de los videojuegos y quienes trabajamos como prestadores de este servicio de entretenimiento, con el propósito de generar un canal de interacción que permita crear un criterio apegado a la realidad, rico en elementos que provengan de todos los sectores de la sociedad para que la opinión que se tiene sobre este tipo de entretenimiento contemple objetivamente todos sus factores, beneficios y sus limitantes.

Lo anterior tiene gran importancia debido a que en ocasiones los puntos de vista que sobre este tipo de entretenimiento se vierten, pueden ser fácilmente manipulables, o bien, adolecer de elementos que los fundamenten, aunque cabe hacer la más puntual aclaración en relación a que todas las opiniones son muy respetables para nosotros.

Las maneras tradicionales de diversión y entretenimiento, han evolucionado notoriamente, a partir del surgimiento de las computadoras, ocupando un lugar muy importante los videojuegos cuyo acceso a amplios sectores de la sociedad, sería muy difícil de no ser por la prestación de este servicio.



A pesar de ello, esta actividad ha sido motivo de gran polémica entre algunos sectores de la ciudadanía, de ahí la importancia de contar con los puntos de vista que permitan no sólo tener una concepción que contemple todos los aspectos que rodean esta actividad, con el propósito de que queden integrados todos los puntos de vista que dejen satisfechos a todos los sectores involucrados o interesados en el tema, generando los consensos, con el mas absoluto respeto a las discrepancias.

En México, desde hace aproximadamente dos décadas se ha realizado esta actividad que ha crecido por la demanda que este tipo de entretenimiento ha generado en todos los niveles sociales, impulsando así, la creación de miles de empleos en la ciudad de México de manera directa e indirecta, beneficiando a técnicos, mecánicos, ebanistas, y profesionistas que gracias a la actividad económica que impulsa este servicio tiene un ingreso seguro que en momentos difíciles en materia económica como los que atraviesa nuestro país es un asunto que debe priorizarse.

Por tanto, el tema de los videojuegos tiene un carácter social que en otras ocasiones no ha sido tomado en cuenta del todo.

Por todo lo anterior, estamos convencidos que los resultados del presente foro tendrán una gran utilidad para la comprensión de este asunto, por lo que existe el compromiso de todos los organizadores de entregar esos resultados a los legisladores del Distrito Federal y a las autoridades de la ciudad de México en un marco de respeto.

Siendo así, queda abierta la invitación para que todos los asistentes exterioricen sus puntos de vista sea cual sea su sentido porque todos, sin excepción, serán tomados en cuenta con mucho gusto.

Intervención de la Lic. Ana Valay:



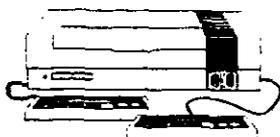
se concentra en identificar cómo actúa la enfermedad en el cuerpo e identificar cómo ganarle a la enfermedad por medio del juego y dependiendo su condición de salud.

Otra forma de tratamiento con videojuegos es nuevamente en pacientes con cáncer sometidos a quimioterapia para disminuir los dolores de cabeza producidos por ésta. También son utilizados en ancianos para incrementar sus respuestas a un tratamiento neuro psicológico.

Un punto de especial interés en este foro será el impacto que la reglamentación de los videojuegos puede tener sobre la economía de las personas que se dedican a su comercialización: esta asamblea Legislativa tiene que ser sensible alas necesidades de toda la población. por ello estamos aquí. *para escuchar propuestas que concilien los intereses particulares con los generales.*

Porque todos tenemos un interés común en el desarrollo armónico y saludable de los niños y de los jóvenes en el Distrito federal, consideramos que se pueden utilizar los adelantos tecnológicos, cualquiera que estos sean, en la cantidad y en la calidad suficiente siempre y cuando estos sean aceptados por El conjunto de la sociedad.

Muchas gracias.



Esto implica la participación activa y corresponsable de todos los actores sociales, en busca del bien común, mismo que posteriormente ha de reflejarse en el nivel individual y familiar. no solo en los económico, también n mejores condiciones de salud, en mejores oportunidades de educación, y en un medio ambiente sano, sin adicciones y sin violencia.

El tema que hoy nos ocupa, puede interpretarse desde diversos puntos de vista;

Por un lado, diversos estudios han documentado el efecto nocivo que sobre la salud mental, en particular de los niños, tiene el uso excesivo de los video juegos.

Se señala que cuando se convierten en una adicción pueden ocasionar desordenes psiquiátricos en los jugadores patológicos tales como depresión, pánico, e intentos de suicidio, así como cambios en la personalidad.

Al respecto, es conveniente señalar que los contenidos de los video juegos no son enteramente responsabilidad de quienes los manejan. en todo caso es a los creadores de estos artefactos a quienes hay que cuestionar en este sentido.

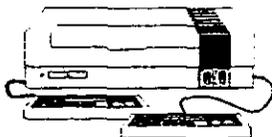
No es entonces necesariamente nocivo el recurso tecnológico. sino sus contenidos. Pueden hacerse videojuegos que promuevan valores, diferentes formas de pensar y caminos para manejar las emociones, entre ellos el optimismo, la simpatía, la sinceridad, el manejo de las imágenes para una mejor calidad de vida, la resolución de problemas sin condiciones de estrés, la integridad, p la persistencia, el esfuerzo, la superación del fracaso o de la enfermedad, la automotivación y una comunicación emocional entre otros. Todo ello es aprovechar las ventajas de los videojuegos con propósitos diferentes a los de las ganancias y el consumo desmedidos.

Además, las ventajas de los video juegos se refieren a nuevas aplicaciones para la destreza motriz en niños con retraso mental. Se han usado en niños con cáncer cuyo procedimiento



III. CONFERENCIAS

1. NIÑO ANDRES HERRERA.
2. DOCTORA GUILLERMINA BAENA PAEZ.
3. MTRA. DULCE MA. GOMEZ OLGUIN.
4. LIC. GUILLERMO GARCIA ROMERO.
5. MTRO. OMAR TORRE BLANCA NAVARRO
6. LIC. OSCAR GUTIERREZ DEL BOSQUE
7. LIC. ADOLFO GOMEZ VIVES



1. ANDRES HERRERA. Cursa el 5° año de primaria en la Escuela Federal "Lic. Gustavo Díaz Ordaz" quien cuenta con calificaciones sobresalientes y participo en el FORO LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ organizado por la 53ª Legislatura del Estado de México en abril de 1998.

En su intervención destaco la importancia del derecho de los niños a jugar, descansar y reunirse con sus semejantes.

Refirió que los juegos ó máquinatas les aportan una diversión, pues ellos les permiten desarrollar la inteligencia para vencer las dificultades de cada juego, también para demostrar a su papá que le puede ganar cuando juegan juntos y que es una alternativa de diversión barata y cercana a su casa.

Opinó que no es verdad todo lo malo que dicen en las noticias sobre las máquinatas y pidió a las personas asistentes que piensen en los niños y que los escuchen para tomar decisiones.

2. DOCTORA GUILLERMINA BAENA PAEZ. Lic. en Ciencias de la Información, con maestría en Administración Pública y doctorado en Estudios Latinoamericanos. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores, adscrita en la actualidad a la Coordinación de Ciencia Política en la FCP de la UNAM y asesora en diversas instituciones

Señalo que su ponencia constituye una investigación inicial que entre otras sorpresas encontró que el videojuego es una adicción asociada a otras y que puede ser causa de depresiones y hasta suicidios, además que puede constituirse en un factor desencadenante de diversos tipos de epilepsias.

También afirmo que entre otros efectos hay que tomar en cuenta que la relación que se establece entre los niños y la máquinata es meramente individual en la que no hay un proceso comunicativo, lo que desplaza la relación social y tiene efectos sobre ella.

Indico que las habilidades y destrezas que se adquieren se dan en condiciones de stress



En sus conclusiones, entre otras cosas señala que :

- 1.- Se debe plantear el asunto a la Comisión de derechos Humanos por tratarse de una violación a los derechos de los niños.
- 2.- Los videojuegos deberían formar parte de las adicciones y analizarse en el Consejo Nacional contra las Adicciones.
- 3.- Se debe suprimir la violencia y modificar los contenidos de los videojuegos para que estos tengan una aplicación didáctica.
- 4.- La legislación actual debe permanecer y en todo caso hacerlas más rígidas.
- 5.- Se debe continuar con las investigaciones multidisciplinarias al respecto.

3. MTRA. DULCE MA. GOMEZ OLGUIN. Lic. en Psicología y maestría en Psicología Clínica. Egresada de la Universidad Autónoma de Querétaro. Actualmente catedrática en la Universidad Autónoma del Estado de México. Productora y conductora de programas en radio y televisión.

Presentó la ponencia "Aspectos Psicológicos de la Diversión"

En su trabajo preciso que las diversiones y pasatiempos son providenciales válvulas de escape para liberar la energía reprimida a causa de las tareas fatigantes por lo que la diversión debe proporcionar satisfacción profunda y autentica y debe llenar el vacío de nuestra existencia que es provocado por la enajenación por la alta tecnología y por las presiones de la vida diaria.

Afirmo que en cualquier edad siempre se deben buscar momentos de esparcimiento y de diversión si se quiere vivir sanamente tanto física como mentalmente.



Concluyo recomendando que en el caso de los niños y los adolescentes los padres se comuniquen con sus hijos para que sepan que sienten, como se sienten, como son su emociones, como sufren o como gozan, "como la pasan bien" o como se divierten para que de esta forma se coloquen límites ante el hecho de pretender divertirse indiscriminadamente para evadirse de la realidad.

4. LIC. GUILLERMO GARCIA ROMERO. Doctorado en Derecho Constitucional. Luchador Social y defensor de sindicalizados y trabajadores de diversas empresas. Ha impartido clases en la UNAM.

Después de referir diversos aspectos constitucionales de los derechos del pueblo respecto a su soberanía hizo una cronología de las diversas modificaciones que ha tenido la legislación sobre establecimientos mercantiles, reiterando que era menester de los legisladores atender la voz de los involucrados en este tema y que consideraba prudente se hiciera una revisión a las modificaciones realizadas a la Ley de Establecimientos Mercantiles en función de conciliar el interés público con el privado.

5. MTRO. OMAR TORREBLANCA NAVARRO. Mtro. en Psicología Clínica de la Facultad de Psicología de la UNAM, autor del libro "Cine y Psicología" CONACULTA y coautor del libro BYE BYE LUMIERE Universidad de Guadalajara. Diversos artículos entre los medios de comunicación y la psicología. Catedrático de la Facultad de Psicología de la UNAM. Actualmente es Jefe del Departamento de Medios Audiovisuales de la misma Facultad.

Ponencia: Procesos psicológicos involucrados en la utilización de los videojuegos.

En su trabajo mencionó que los videojuegos tienen un gran potencial educativo debido a las innovaciones tecnológicas y que se han probado con éxito en el campo de la educación especial con niños con problemas de aprendizaje y con otros impedimentos.



Refiriéndose a los usuarios de los videojuegos, afirmó que los jugadores diarios constituyen un tercio del total de jugadores; la mayoría de los niños se dedican de 2 a 3 horas semanales como promedio es decir mucho menos que a la T.V.; que lo vean como pasatiempo masivo en el cual no tiene nada que ver la condición socioeconómica.

Por otro lado señalo que la mayoría de los niños prefieren jugar acompañados de sus amigos, que los niños juegan más que las niñas.

Dentro de los aspectos positivos precisó que se crea un espacio lúdico en el cual los niños, adolescentes y jóvenes se emergen con interés; que prepara a los niños en el lenguaje de la interactividad de los nuevos medios electrónicos; que estimulan la coordinación visomotora y desarrollan los reflejos; estimulan la creatividad, las estrategias de anticipación y fomentan procesos de atención.

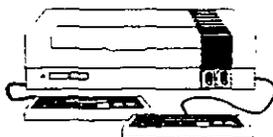
Entre los aspectos negativos enumero los siguientes:

- Que no hay un desarrollo de los aspectos de razonamiento, abstracción, dedicación y otros de representación mental
- Que hay pocos juegos educativos en comparación con los juegos violentos, además que hay juegos racistas y sexistas.
- La participación de los padres es mínima.

Finalmente concluyo que la epilepsia fotosensitiva no es generada por los videojuegos.

6. LIC. OSCAR GUTIERREZ DEL BOSQUE. Lic. en Administración, empresario de la industria del videojuego por 25 años y deportista destacado a nivel nacional e internacional

El tema de su trabajo fue : Los videojuegos como fuente de trabajo. En su presentación menciono que alrededor de la industria del videojuego se generan empleos para operadores, técnicos, ingenieros, carpinteros, electricistas, empleados administrativos, mecánicos, contadores, secretarias, etc.... dando un total aproximado de 7300 empleos directos y 200.300 empleos indirectos.



Argumento que la operación de máquinas en los diversos giros tanto principales como complementarios sirven para enfrentar a los niños en un espacio cierto y cercano al domicilio y que sirven para incorporar a la niñez a la modernidad de un mundo globalizado y que estos espacios sirven a su vez como mecanismo de comunicación general en casos específicos como robo o extravío de infantes.

Señalo que la legislación debe ser flexible para operar estos giros mercantiles y que se pronuncia por que se multipliquen de manera conjunta y corresponsable los estudios sobre el impacto del videojuego.

7. LIC. ADOLFO GOMEZ VIVES, Lic. en Comunicación, egresado de la Escuela de Periodismo Carlos Septién García. Articulista de diversos periódicos como El Financiero y Excélsior. Actualmente es Director General de la Empresa Integración Gráfica y Comunicación dedicada al estudio de los fenómenos de Comunicación, Propaganda y Marketing.

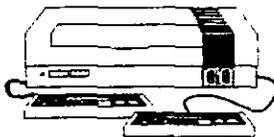
Ponencia: Los Videojuegos hoy.

En su trabajo propone el análisis riguroso del asunto sobre el videojuego antes que el rechazo. Afirmando que el gran fracaso de los experimentos educativos con base en la tecnología moderna se debe a que los educadores y diseñadores no han comprendido en toda dimensión el significado de la fuerza de la imagen, la rapidez de los excesos en las caricaturas televisivas, y la tercera dimensión en los juegos de video.

Invitó a que se asuma el reto que implica la presencia de la tecnología que llegó para quedarse, con sus virtudes y defectos. Concluyo reconociendo que se sabe muy poco de la materia y que la investigación será particularmente difícil en el ámbito de permanente crisis que nos afecta, quedando entonces una muy amplia duda razonable que impide condenar el uso de los videojuegos únicamente con base en presunciones. El análisis metodológico del caso podría brindar hallazgos altamente significativos que en mucho contribuirán a fortalecer y perfeccionar el desarrollo del futuro de nuestra nación: Los niños.



La investigación debe tomar en cuenta las dinámicas sociales de los grupos interesados, sin dejar de lado a los jóvenes y aprovechar que la Asamblea Legislativa tiene interés, por representar a una gran gama de organizaciones sociales que se preocupan por los grupos vulnerables de nuestra sociedad.



IV. MESAS DE TRABAJO

MESA No. 1

"La realidad social, mitos, ambiente familiar y el papel de los Videojuegos hoy."

1. MTRA. DULCE MARIA GOMEZ OLGUIN.

2. SR. ROBERTO SANCHEZ.

3. LIC. JOSE ALAN ROMO.

4. LIC. EDUARDO PEREZ MEDRANO.

5. RENE CERVERA GALVAN.

6. LIC. RICARDO RUIZ SANTANA.

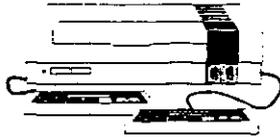
7. SR. RAUL MONDRAGON RUIZ.

8. LIC. ADOLFO GOMEZ VIVES.

MODERADOR : LIC. ARTURO DERGAL.

RELATOR: ING. ANDRES DIAZ.

ASESOR: ING. ROBERTO OLIVARES.



1. MTRA. DULCE MARIA GOMEZ OLGUIN. (Lic. en Psicología y Maestría en Psicología Clínica), Catedrática de la Facultad de Turismo en la Universidad del Estado de México.

PONENCIA: ASPECTOS PSICOLOGICOS DE LA DIVERSION.

Señalo que la "diversión" es un concepto poco estudiado y en consecuencia poco aplicado. Amenudo pasarla bien o sentirse a gusto es un estado de animo que pocos valoran.

La diversión conlleva a estudios de salud mental y física. por ello cuando nos divertimos o jugamos nos sentimos transformados, energetizados y con una mejor disposición para hacer las cosas.

En relación a la satanización del videojuego externo su rechazo ya que se coarta un canal de diversión. Sugirió que se clasifique el contenido de los videojuegos y que se señalen las edades para los que son aptos y reiteró que de nada vale prohibir las máquinas o el nintendo.

Refutó en su mayoría las tesis aportadas por la Dra. Guillermina Baena, las que señalo parecieran formuladas por encargo.

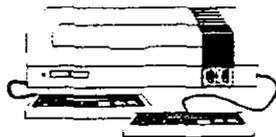
2. SR. ROBERTO SANCHEZ. Trabajador universitario perteneciente al STUMAN y taxista.

Se manifestó abiertamente contra el videojuego argumentando que hacia daño a los menores y que además generan falta de identidad nacional, y son fuente generadora de violencia. Propuso contenidos históricos y culturales para los juegos.

3. LIC. JOSE ALAN ROMO: Propietario de máquinas de videojuegos.

Señaló que hacen falta estudios sobre el asunto y que por mucho tiempo se ha tildado al gremio como nocivo sin tomar la opinión de psicólogos, pedagogos, comunicologos y en general personas con el conocimiento y autoridad suficientes.

Se manifestó en contra de las reformas legales.



4. SR. EDUARDO PEREZ MEDRANO. *Presidente de Acción Unidad de Comerciantes y Operadores de Máquinas de Videojuegos y Entretenimiento, A.C.*

PONENCIA: ¿ES LA TECNOLOGIA MALA O BUENA EN SI MISMA?

Luego de dar antecedentes acerca de la aparición, crecimiento y desarrollo de los videojuegos en México, habló sobre los principales ataques en contra de los videojuegos como son la vagancia, deserción escolar, delincuencia y la drogadicción, descartando que el videojuego las origine. Centro su intervención en las recientes modificaciones a la Ley de Establecimientos Mercantiles del D.F., cuestionando sus efectos retroactivos así como la prohibición de la operación de videojuegos como giro complementario.

Presentó una propuesta ciudadana cuyo eje central es la modificación a la Ley citada, pidiendo la eliminación de la distancia respecto de los centros escolares, proponiendo regulación de horario y contenidos, permitir nuevamente la operación como giros complementarios y establecer Consejos Ciudadanos para la regulación de los Centros de Entretenimiento.

Demandó se agregue a la Ley un apartado sobre seguridad pública en los establecimientos mercantiles.

Finalmente propuso la participación de los integrantes de la industria del videojuego para analizar contenidos, generar orientación e información, la elaboración de un padrón confiable y veraz así como promover apoyos crediticios y fiscales entre otros.

5. LIC. RENE CERVERA GALVAN. *Asesor del Dip. David Sánchez Camacho en la A.L.D.F.*

Informó a los asistentes que durante la campaña política del Diputado Sánchez Camacho en la Delegación Magdalena



Contreras, una de las demandas más recurrentes fué la de regular la actividad complementaria del servicio de video juegos, por lo que una vez electo realizó una encuesta que arrojó saldos negativos en contra de los videojuegos y en función de ello propuso la modificación de la Ley la que fué aprobada por unanimidad.

Precisó que no hay encono personal para afectar los intereses de la industria del videojuego.

Fundamentó su participación en la investigación realizada por la Dra. Guillermina Baena sobre la relación de los videojuegos con la adicción, la salud y la violencia.

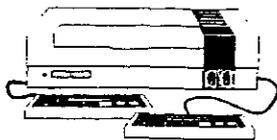
6. LIC. RICARDO RUIZ SANTANA. Sociólogo egresado de la UNAM con estudios de posgrado en Universidades de Estados Unidos y Europa. Estudiante de los medios de comunicación.

Categoricamente afirmó que en nuestro país no se cuenta con estudios serios y profundos sobre los videojuegos.

Que la información que existe es respecto a otros países por lo que puso en duda las encuestas, las investigaciones y las mesas redondas que organizó el Dip. David Sánchez Camacho.

Invitó a los integrantes de la industria a generar acciones que fomenten la investigación, la generación de estudios, la aplicación de encuestas y en general todos aquellos recursos que incidan en el asunto y doten de elementos y argumentos a quienes deben tomar las decisiones respecto a la formulación y aplicación de leyes.

Puso a disposición de todos la información que ha recopilado en los últimos años con el propósito de que pueda ser aprovechado.



7. SR. RAUL MONDRAGON RUIZ. Distribuidor de material y equipos de máquinas de videojuegos.

En su intervención hizo un exhorto a todos los asistentes para abordar el asunto de la violencia desde otra perspectiva tomando en consideración los altos índices delictivos, los que aseguró inhiben las manifestaciones cotidianas de los mexicanos.

Por otra parte opinó que sólo en el seno familiar puede darse la libertad de decidir sobre las diversiones y pasatiempos de los niños, y que es la instancia única responsable de tal libertad, por lo que las autoridades no deben coartar el derecho.

8. LIC. ADOLFO GOMEZ VIVES. Lic. en Comunicación de la escuela de Periodismo Carlos Septién. Articulista de los periódicos El Financiero y el Universal. Director General de la Empresa Integración Gráfica y Comunicación.

PONENCIA: LA REALIDAD SOCIAL Y EL PAPEL DE LOS VIDEOJUEGOS.

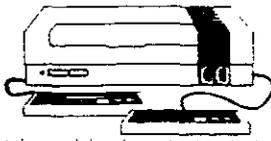
Las nuevas tecnologías están produciendo la integración acelerada de los campos de la comunicación y la informática.

La sociedad del futuro estará conformada y condicionada por la informática.

En los casos de los videojuegos es factible señalar que su utilización provee más factores positivos que negativos para el desarrollo de los niños.

Es importante aplicar las nuevas tecnologías como los videojuegos en el ámbito de la educación y la cultura incluso para fortalecer para fortalecer el proyecto educativo nacional.

Algunos científicos opinan que los videojuegos lejos de promover la agresión permiten la descarga de las emociones de manera no destructiva y además tienen el efecto de tranquilizar a los jugadores.

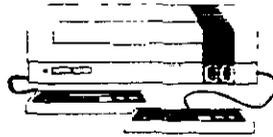


GUILLERMINA BAENA PAZ.
Síntesis curricular (febrero '98).

Licenciada en Ciencias de la Información, Doctora en Estudios Latinoamericanos y Maestra en Administración Pública. Con licencias de locutor (Secretaría de Educación Pública) y agente capacitador (Secretaría de Trabajo y Previsión Social).

PERTENECE AL SISTEMA NACIONAL DE INVESTIGADORES COMO INVESTIGADOR NACIONAL I.

- Profesora investigadora y directora de tesis desde 1968 en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
- Adscrita actualmente a la Coordinación de Ciencia Política como profesora e investigadora, ha participado en investigaciones multidisciplinarias y trabaja proyectos individuales de investigación para la docencia
- En la UNAM ha sido Coordinadora de la Carrera de Comunicación, Jefe de Planeación académica, Jefe de Relaciones con Instituciones Nacionales, Jefe de Relaciones con los Coordinadores, en la Dirección de Intercambio Académico y Jefe de Programación en Radio UNAM.
- Diseño los planes de estudios de las licenciaturas en Comunicación y Relaciones Públicas de la Universidad Latinoamericana, de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco y de la Universidad Americana de Acapulco
- Asesora en Comunicación y Capacitación en diversas Instituciones Públicas SARH, SAHOP, CREA, CISEN, así como en empresas privadas internacionales de Relaciones Públicas Public International y Bursen Marsteller
- Ha impartido cursos, conferencias y talleres en todos los estados de la República para distintas Instituciones de educación media y superior públicas y privadas



Los emperadores romanos como Augusto, Caligula, Claudio y Nerón, fueron adictos al juego.

Enrique VIII prohibió los juegos y sólo autorizaba que se jugaran cartas en Navidad.

En 1619 se escribió un libro que describía los apetitos del juego (*The Nicker Nicked or the Cheats of gaming discovered*), aludía a que la mayoría de los jugadores podía comenzar con un pequeño juego y gradualmente incorporaba dinero, luego grandes sumas, luego sus anillos, sus caballos, sus pertenencias, su granja y al final quizá hasta todo un señorío.

En 1737 se publicó en francés el *Traite du Jeu* donde su autor Jean Barbeyrac comentaba:

...la pasión por el juego no da tiempo para respirar, es un enemigo que no admite tregua ni cuartel, es un perseguidor, furioso e incansable. Mientras más se juega, más se desea jugar, uno nunca lo deja y con dificultades lo suelta uno un momento apenas si para satisfacer las necesidades de la naturaleza...

Un caso importante de mención son los múltiples estudios que se hicieron sobre la personalidad del novelista ruso Dostoiévsky quien es además, uno de los más famosos jugadores compulsivos. Como resultado de la revisión de cincuenta fuentes se concluyó que aparte de tener juegomanía y serios problemas financieros, le daban ataques epilépticos, sufría de insomnio, tenía un carácter irritable y egocéntrico que siempre aparecía por delante.

(No perdamos de vista estos síntomas que se van a encontrar en los niños adictos a los videojuegos)

El diagnóstico del investigador Paul Squires fue que Dostoiévsky tenía una esquizofrenia epiléptica de tipo paranoide, complicada con sobrecarga histérica.

En 1905 Seebohm Rowntree en el prólogo al libro *Betting and Gambling: a natural Evil*, decía:



No hay duda que la conciencia social está todavía parcialmente despierta al carácter del demonio del juego y a sus graves consecuencias. Como un cáncer, esta cosa demoniaca ha expandido sus venenosas raíces a lo largo y ancho de la tierra, cargando con ellas, allí donde más golpea, la miseria, la pobreza, la debilidad del carácter y el crimen.

En estados Unidos se creó en 1957 una organización llamada Jugadores anónimos (Gam-Anon) para apoyar principalmente a los familiares de los jugadores compulsivos.

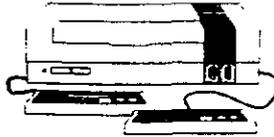
Moran, un psiquiatra británico escribió en 1975 el síndrome del jugador patológico:

1. Conciérne a la parte del jugador y a su familia determinar la cantidad de juego que se considere excesiva.
2. Una sobrefuerza se impone para jugar, así que el individuo puede estar de manera intermitente o continuamente preocupado con pensamientos de juego; esto está usualmente asociado con la experiencia subjetiva de tensión la que no desaparecerá hasta satisfacer el juego.
3. La experiencia subjetiva de inhabilitar el control una vez que el juego ha comenzado.
4. Perturbaciones de las funciones económica, social y psicológica del jugador y de la familia como resultado del juego persistente.

Los mismos investigadores han concluido que esta lista es muy parecida a la de los síntomas del alcoholismo.

En síntesis hay una fuerza del deseo de jugar, la preocupación, la pérdida de control y daños causados por el juego en las esferas económica, social y psicológica, deudas, pérdida del empleo, de los amigos, adicción, criminalidad, problemas mentales, familiares, depresión, intentos de suicidio y desórdenes en el comportamiento de los hijos de estos jugadores compulsivos.

ADICCIÓN Y DEPENDENCIA SIN DROGA



Bergler en *The Psychology of Gambling* (1958) escribió como el juego puede constituirse en un verdadero problema y una forma excesiva de apetito, las características de un jugador son:

el jugar es habitual.

Jugar absorbe y está por encima de otros intereses.

El jugador está siempre optimista, nunca aprende la lección del perdedor.

El jugador no puede parar cuando gana.

El jugador puede ser cauteloso inicialmente pero eventualmente arriesga más de lo que tiene.

El jugador busca y se encanta en una emoción (Thrill) enigmática descrita por un paciente de Bergler como placer-tensión dolorosa....

En un artículo aparecido en 1968 en *The British Medical Journal* y retomado en abril del mismo año por *The Times* se describe como un jugador compulsivo disfruta cada momento con su compulsión...puede decir que no puede parar, pero eso significa que no quiere parar, las atracciones son demasiado grandes. Este es el fenómeno del comportamiento de apetito excesivo. Cómo es posible aceptar el hecho de tener una "enfermedad de la voluntad" cuando el objetivo de una persona, llamado compulsión, es una actividad que para la mayoría de la gente es una fuente de gozo.

...los ritos de los compulsivos son incontrolables porque están fuera de la conciencia...

El comportamiento del jugador es una fuente de placer... pero hace al jugador ansioso y deprimido, el jugador que se excede carece de sentido y de responsabilidad o deber con la sociedad.

No es difícil entender que haya una resistencia inicial a calificar el exceso de juego como una adicción ya que un exceso de juego muestra dependencia a pesar de la ausencia de agentes psicoactivos (ver el análisis que hace Mark Dickerson "Gambling; a dependence without a drug" en *International review of Psychiatry* (1989) | pp157-172



La creación de videojuegos sobre la traumática lucha que crea el deseo de manejar el juego y de prolongar la lucha a través de la repetición y el deleite. Este deseo repetitivo alcanza el espectro de la adicción y los videojuegos se muestran con las características de una droga: consumo sin reservas y manejos teleológicos en los cuales la satisfacción final del telos está a punto de empañarse.¹

La Asociación Americana de Psiquiatría define el juego patológico como un crónico y progresivo fracaso para resistir impulsos de jugar y el comportamiento del jugador que se compromete, perturba y daña su situación personal, familiar y laboral.

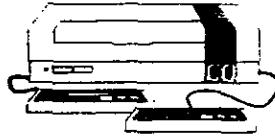
La investigación ha conducido hacia numerosos escolares que presentan un comportamiento adictivo. Jugadores patológicos refieren que lo que buscan es acción (más importante que el dinero o la evasión de los problemas. El término se refiere a un estado de euforia sólo comparable al estado más "elevado" derivado de la cocaína o de algunas drogas. Acción significa excitación, emoción y tensión, "cuando la adrenalina fluye" El deseo de permanecer en acción es tan intenso que muchos jugadores pueden permanecer días, sin dormir, comer o usar el baño. Es algo como un "ataque" usualmente caracterizado por el nerviosismo, la excitación, la sudoración de las manos y el corazón acelerado.²

Los estudios han reportado desórdenes psiquiátricos en los jugadores patológicos como mayor depresión, pánico, e intentos de suicidio. Se encontró que aparecen hospitalizados por estos desórdenes en un promedio cuatro veces mayor que el resto de la población. Aún más los jugadores patológicos a menudo están revelando el uso de alcohol y otras sustancias. Las adicciones tienen reciprocidad entre sí. Una vez que se da una el riesgo de otra se incrementa.³

¹ Peter Buse. "Nintendo and Tezos: Will you ever reach the end?" en *Cultural Critique*, 1996, fall, pp 163-184

² Henry Leisner, y Sheila Blum. "Pathological Gambling, Eating disorders and the Psychoactive Substance use disorders", en *Journal of Affective diseases*, vol 12, no 3, E.U., The Haworth Press, 1993, pp 89-102

³ ibidem, pp 93, 97



De igual manera para abundar en resultados de investigaciones sobre el juego y sus nexos con otras adicciones consúltese: Henry Lesieur y Sheila Blume, "Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index" en *British Journal of Addiction* 1991, pp 1017-1028; Louise Sharoe et.al., "The role of autonomic arousal in problem gambling" en *Addiction*, 1995, 1529-1540; Kenny Coventry y Jain Brown, "Sensation seeking, gambling and gambling addictions en *Addiction*, 1993, pp 541-554)

DAÑOS A LA SALUD Y DAÑOS CEREBRALES

La aparición de los videojuegos no sólo se ha vuelto una adicción para muchos niños sino que está mermando su salud y está provocando diversos daños.

Un estudio hecho en niños entre los años 1980 y 1989 demostró que un 10% de su salud cardiovascular había declinado y se señaló como uno de los culpables a Nintendo.⁴

Aunque desde esta década de los ochenta se han descrito casos individuales de crisis comiciales (de ausencia de idiotez) relacionados con los videojuegos, las ventas de los mismos se dispararon a partir de 1992 y con ello aumentó la preocupación por su potencial epileptógeno.⁵

Los primeros signos de epilepsia que se reportaron en Japón aparecieron en 1990. Mientras en la pantalla las escenas violentas se sucedían nadie pensaría que podrían herir a un niño que las veía, sin embargo, cinco niños y tres niñas entre cuatro y trece años sufrieron dolores de cabeza, convulsiones y visión borrosa mientras jugaban sus juegos favoritos, las convulsiones sólo duraron unos minutos y se sucedieron sólo con ciertas escenas y con ciertos juegos, tres de los niños solo sufrieron convulsiones

⁴ "Nintendo: Please, Daddy" en *The Economist*, diciembre 2 de 1989, p. 35



durante el juego, pero los demás las tuvieron de manera recurrente por lo que se les tuvo que administrar una droga anti-convulsiones y pedirles que se abstuvieran de jugar.

Es importante hacer notar que estos niños, fueron sometidos a una investigación por un equipo de neurólogos japoneses quienes concluyeron que no habían nacido con daños cerebrales o deformaciones metabólicas causantes de la epilepsia crónica. El estudio muestra que quienes sufrieron de dolores de cabeza tenía patrones de ondas cerebrales similares a los niños que tienen epilepsia, también muestra que los estímulos incrementaron la actividad en todo el cerebro.

Aunque la epilepsia por videojuegos no afecta la inteligencia tampoco es gracioso que a los niños les den esas convulsiones, aunque bastaría con dejar de jugar.

Sin embargo hemos dicho que esto se vuelve una adicción. en mayo 17 de 1990 la revista New England Journal of Medicine reportó el caso de una niña de trece años con epilepsia por Nintendo. El doctor le dijo a los padres qué preferían que dejara de jugar o darle una droga anticonvulsiva. Los padres prefirieron el tratamiento porque afirmaron que no veían posible que la hija pudiera evitar el Nintendo.⁶

Hasta 1995 se había reportado en diversas publicaciones a nivel mundial, 50 casos de convulsiones probablemente relacionadas con videojuegos bien en televisión o en lugares donde están instalados (arcade). La edad media de los pacientes era de trece años (los límites de edad van de uno a 36 años) con un 75% de varones. Este promedio abarca el caso de los típicos jugadores de videojuegos que van entre los 8 y 15 años. Una tercera parte de estos pacientes experimentó una convulsión espontánea o inducida visualmente relacionada con videojuegos y en el 50% de los casos un electroencefalograma demostró descargas epileptiformes provocadas por estimulación lumínica intermitente en el laboratorio.

⁶ "Epilepsia por videojuegos" en The Lancet, 1944, 344, pp 102-103



Aunque es más probable que los pacientes predispuestos ya a la epilepsia sufran esta con los estímulos de los videojuegos en epilepsias fotosensibles, efectivamente hay predisposición también a otros estímulos como la televisión a una distancia de un metro o menos (40%), la luz solar oscilante (35%), luces de discoteca (25%) imágenes listadas como persianas venecianas y escaleras mecánicas (10%)⁷

Otro caso en Japón ha sido muy significativo, en diciembre de 1997 en Tokio más de 600 niños menores de seis años sufrieron náuseas, vómitos, colapsos nerviosos y convulsiones mientras veían por televisión las caricaturas del videojuego Pocket Monster, rayos rojos destellantes precedieron una explosión que desató los síntomas en los infantes. Especialistas del London Hazards center, del Labour Research London y del Estudio Runcom del Servicio Público del empleo en Ontario Canadá son las instituciones que están haciendo la investigación sobre este hecho.⁸

La indagación preliminar ha mostrado que los niños expuestos durante más de tres horas a un videojuego violento presentan episodios de distracción (ver tipos de epilepsia), insensibilización y tolerancia ante la violencia.⁹

Otro caso reciente y significativo ha sido el del jugador brasileño Ronaldo durante el campeonato mundial de fútbol de 1998 quien antes de un partido tuvo que ser llevado al hospital con un cuadro de vómitos y náuseas y lo único que se reporta es que estuvo toda la tarde anterior jugando videojuegos.

Hay que tomar en cuenta varios aspectos en lo que concierne a epilepsia por videojuegos:

⁷ "Videoshivers" en The Economist, julio 21 de 1990, p. 86

⁸ "Epilepsia por videojuegos" ibid. cit., p. 15

⁹ v. La Jornada, 15 de enero de 1998.

¹⁰ ibidem



1. que la máxima incidencia tiene lugar en los niños, la aparición de una convulsión durante un videojuego tiende a ser fortuita, precipitada por factores inespecíficos como la falta de sueño (insomnio) o el estrés emocional.
2. Los adolescentes son quienes practican el juego tienden a sentarse muy cerca del televisor. Reaccionan al estímulo de la pantalla centellante y pueden ser clasificados como pacientes epilépticos fotosensibles.
3. El video y/o el televisor resultan provocadores, ya que pueden tener factores precipitantes como las luces centellantes, los colores o patrones e incluso el contenido cognitivo¹⁰

En el cerebro se encuentran algunas neuronas que pueden ser de umbral bajo, esto es, que no tienen una intensidad o flujo constante de frecuencias.

Al ser excitadas por luces intermitentes generan una descarga en las zonas donde se encuentran (se denominan zonas reactivas) provocando crisis epilépticas si el cerebro se encuentra en estas condiciones. El umbral bajo indica propensión del cerebro a la crisis, sin embargo el umbral normal o alto aunque no es tan factible, la presentará a menos que se haya una situación que lo modifique.¹¹

Si bien el niño al utilizar los videojuegos adquiere la capacidad de detectar formas, colores, intensidad, y velocidad que se requiere para realizar el juego, genera un proceso de discriminación, realizando a su vez, una coordinación motora y una hipersincronización de las neuronas aunque en una muy baja proporción.

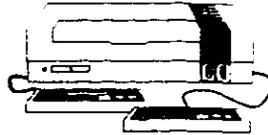
Las neuronas hiperexcitables o hiperdescargas generan un proceso o ciclo de frecuencias alternadas las cuales se semejan al encendido y al apagado, es decir, es la reacción

La crisis convulsiva puede desencadenarse o se asocia con altas temperaturas siempre que el niño o el individuo esté propenso a la epilepsia.

Hay varios tipos de epilepsia:

¹⁰ Ibidem p. pp16-17

¹¹ Con esta entrevistada consulto al psiquiatra Eduardo Colmenares D.O.P



- aura, que puede ser consciente o inconsciente dependiendo del daño sufrido, es decir, el individuo puede prever cuando le va a venir una crisis convulsiva se da una tonicoconía, los músculos se empiezan a mover

- el gran mal, es la pérdida total del control sobre sí mismo, se muerden la lengua, defecan u orinan sin control- el pequeño mal, se manifiesta con tics u olvidos (ausencias mínimas) en lapsos cortos.

-la epilepsia temporal, de tipo psicológico o de alucinaciones, el individuo no se da cuenta de lo que está haciendo aunque lo esté haciendo. También este tipo se asocia con la redimensionalización de las cosas, el individuo cree verlas más grandes o más pequeñas, no contempla su tamaño original.

- psicomotora o sensación de Yabú, la sensación de estar en otro lugar, ausentismo de donde se está ubicado en ese momento.¹²

La gran mayoría de las epilepsias se diagnostican hasta presentarse el primer cuadro, anteriormente el niño era sano. Desde luego hay algunos antecedentes sugestivos o factores que pueden predisponer a ella como: un niño con bajo peso al nacer, que haya sufrimiento fetal, que haya sido un parto prolongado, un acabalgamiento de las suturas a la hora del nacimiento, un sufrimiento fetal, un traumatismo encefálico que provocó pérdida de conocimiento, una mala alimentación durante el embarazo por parte de la madre, todos estos pueden ser factores para que un niño, en algún momento pueda presentar una epilepsia aunque tampoco es definitivo que juntándose estos factores la pudiera presentar. De igual manera, hay niños que no tienen estos factores pero sí tienen antecedentes familiares donde se presenta la epilepsia en algún familiar y entonces se presenta la crisis por algún momento, algún evento o algo que lo estresó demasiado

La fotosensibilidad con respecto a los juegos habla tal vez de que el individuo tenga predisposición a presentar este tipo de efectos epilépticos o paroxismo, el paroxismo no es más que una descarga normal eléctrica del cerebro, una epilepsia simple¹³

¹² Dra. Irma Zarco, Departamento de Fisiología, Facultad de Medicina UNAM, septiembre 17 de 1998

¹³ Psiquiatra Eduardo Colmenares Bermúdez, División de investigaciones epidemiológicas y sociales del Instituto Mexicano de Psiquiatría, entrevista 24 de septiembre de 1998.



Al presentar fotosensibilidad es cuando el individuo se expone a cierta luminosidad y su cerebro es sensible a la luminosidad y tiene tal vez la propensión de poder descargar una crisis de lo que se llama paroxismo, no necesariamente presenta las convulsiones o se cae al suelo, simplemente puede perder el sentido de la orientación, puede desvanecerse o decir que no se acuerda de un periodo de tiempo.

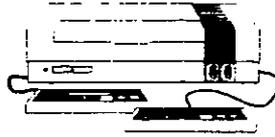
En algunos se presenta el fenómeno del aura, cuando el individuo siente que le viene una posible crisis, es que la epilepsia se desencadena progresivamente y el individuo la siente esto puede ayudar a que el individuo al desvanecerse no tenga mayores problemas como caídas y golpes.¹⁴

Los riesgos de una epilepsia están en el momento en que se desata una fuerza incontenible al llegar un estímulo superior al que puede controlar el cerebro, este mando se afecta y ni siquiera se puede ejercer un control directo sobre el cuerpo en el inconsciente se puede dar un foco epileptógeno o mero foco irritativo que puede provocar esas reacciones incontrolables.

El reforzamiento y retroalimentación permanente de la violencia a través de los contenidos de los videojuegos puede causar alteraciones a la personalidad diversas en tanto que el individuo pierde el sentido de la racionalidad y es capaz de hacer lo que sea. Puede darse aun una personalidad esquizoide donde el individuo expuesto al VJ se mete en su mundo y se evade de la realidad.

El VJ puede presentarse como algo más allá de lo tolerable es una especie de mecanismo de defensa del cerebro quien ante tanto estímulo es como si dijera ya basta y se puede manifestar esto de diferentes formas como las crisis comiciales donde se da la concentración en una sola cosa y un aislamiento de todo lo demás

¹⁴ Entrevista citada al psiquiatra Eduardo Colmenares. ENP



La coordinación psicomotriz queda reducida ya que más allá de ella, en los videojuegos se maneja la obsesión de ganar, del poder, de ganar con violencia en la mayoría de los videojuegos.¹⁵

duda.¹⁶

Aunque se argumenta que los videojuegos contribuyen a desarrollar el aspecto psicomotriz, habilidades visuales y de coordinación, también los videojuegos propician un juego individualizado y enajenante.

tecnología.

OTROS EFECTOS

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, esta relación desplaza muchas veces la relación social y tiene efectos sobre ella, los niños inhibidos encuentran una forma más de evadir la interacción social y los demás pierden la oportunidad de desarrollarse entre los demás.

Si bien es cierto que logran adquirir ciertas habilidades y destrezas es muy importante considerar que lo hacen en condiciones de estrés cuando la adrenalina fluye más rápido en el organismo con todas las consecuencias que conlleva alteraciones del ritmo cardiaco y hasta posibles vómitos. La posibilidad de resolver problemas inmediatos o de emergencia se da sólo en situaciones de estrés y en condiciones de relación con una máquina fuera de su relación familiar, social y fuera del entorno.

Se han querido equiparar estos videojuegos con un instrumento educativo, pero en la mayoría de ellos los contenidos son de violencia, el niño aprende a destruir, a eliminar a ejercer la violencia.

Los juegos violentos siguen siendo muy populares entre los niños y el realismo de la violencia mostrada sigue creciendo. Por ejemplo, en el muy popular juego Doom

¹⁵ Entrevista al Dr. Rene Aparicio: 24 de septiembre de 1998



(Condena) las víctimas de armamento del jugador gritan, mientras son decapitados o desmembrados yaciendo en charcos de sangre. ...¿Desensibilizan a los niños respecto de los sentimientos de los demás y la violencia real que existe en el mundo? Sin duda.¹⁶

Hechos tan terribles como la Guerra del Golfo fueron tremendamente populares por el manejo que hicieron los medios de comunicación aplicando la influencia de la tecnología del entretenimiento ilusionario, en una investigación se consideró que esto se ha debido a que la televisión y los juegos tratan la violencia como entretenimiento y recrean la violencia sin el menor sentido de remordimiento.¹⁷

Una investigación en jóvenes austriacos encontró que había jugadores apasionados y jugadores ocasionales. Los jugadores apasionados han desarrollado problemas de salud como problemas de la vista, excesiva transpiración, nerviosismo y dolores en los dedos y ojos.¹⁸

Otro estudio en 250 adolescentes (10 y 11 grados) estadounidenses encontró que tenía una relación directa quienes jugaban los videojuegos y veían la televisión en especial sus programas violentos. Los muchachos con más baja autoestima tienden a ir a los videoarcades por sí mismos y gastan más dinero por semana en los juegos.¹⁹

Un estudio más realizado en Ontario, Canadá, mostró que algunos niños que visitan los arcades fueron invitados a participar en actividades que se desvían de los juegos

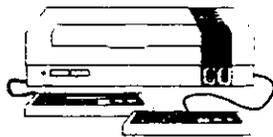
Niño.

¹⁶ Lawrence E. Shapiro, La inteligencia emocional de los niños, Buenos Aires, Javier Vergara edit., 1997, pp 290-291.

¹⁷ Bosah Ebo, "War as popular culture: the Gulf conflict and the technology of illusionary entertainment", Journal of american culture, 1995 fall, pp 19-25

¹⁸ Paul Knotig y Robert Reichardt, "Videospiele und Freizeitverhalten. Bericht über eine empirische studie" en Journal für Social forschung, 1984, 254.4, pp 423-439

¹⁹ Joseph Dominick, "Videogames, television violence and aggression in teenagers" en Journal of Communication 1984, spring, pp 226-247



mientras permanecían en el lugar un diez por ciento pasa más tiempo en los videojuegos que en otras actividades.²⁰

Se han elaborado estudios con seis variables relacionadas con los comportamientos de los usuarios de videojuegos; 1. auto estima/ autodegradación 2. desviación social /conformismo, 3. hostilidad/amabilidad, 4. aislamiento social / gregarismo, 5. obsesivo/compulsivo, E. motivación.²¹

psyci.

Entre otros efectos también es notoria la obesidad de niños que ven los videojuegos por la situación sedentaria que implica²²

También en Taiwan se han interesado por las maquinistas y las consideran una amenaza para la juventud.²³

Por lo que respecta a los contenidos se elaboró una investigación en cien videojuegos diferentes que provocaron una necesidad de desarrollar habilidades militares. Entre los valores sociales, ideas, y metas reflejadas en los juegos están el rol de la tecnología, estrategias para la guerra, la enormidad del universo frente a la fragilidad de la vida en el lado de lo desconocido y la destrucción de enemigos desconocidos a través de medios tecnológicos. Como en la milicia, los actos de agresión son vistos como obediencia en términos de la voluntad de destruir al enemigo sin preguntar²⁴

Preocupaciones patológicas, agresividad, comportamientos conductuales diversos, disturbios emocionales y hasta problemas de cambios en el ritmo cardiaco han provocado, los videojuegos según lo demuestran diversos estudios de los últimos años: Nicola Schutte et. al. "Effects of playing videogames on children's agresiva ad other

²⁰ Desmond Ellis, "Video amuses, youth and trouble", Youth and society, 1984, sept. pp 47-65

²¹ Gerald Gibb et al., "Personality differences between high and low electronic video games users", Journal of Psychology, 1983, july, pp 159-165

²² Satoshi Simai, et al "TV game play and obesity in Japanese school children" en Perceptual and motor skills, vol. 76, june 1993

²³ Jonathan Karp, Video bandits: gambling machines deemed a menace to youth (Taiwan) en Far Eastern economic Review, vol 155, p. 23, enero de 1992

²⁴ "Video games and American military ideology" en ARENA Review, 1985 Mar. pp 58-76



por los videojuegos y otros factores es un proceso que se genera dentro de la familia y el medio ambiente conjugando aspectos sociales, económicos, culturales. Las conductas agresivas y violentas sí pueden ser provocadas y estimuladas por los videojuegos siempre y cuando el individuo esté predispuesto y si se presenta una vulnerabilidad más influencias de otros factores sociales, económicos y políticos.²⁵

El uso de los videojuegos provocan el aislamiento del individuo, aunque la conducta tiene un proceso muy complejo y múltiples elementos que pudiera ser muy difícil modificar por la acción de un solo elemento.

Las actividades delictivas pueden ser causadas en parte por los videojuegos, pero no es definitivo porque influyen factores como los económicos, las malas compañías, la situación política, social el medio ambiente, un solo elemento no provoca violencia, pero influye de cierta forma.²⁶

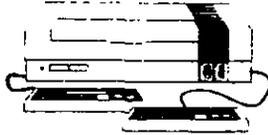
Dependiendo del área del cerebro que resulte afectada se corre el riesgo de que el individuo actúe de manera violenta, dentro de la Psiquiatría se tienen trastornos mentales secundarios referidos propiamente a epilepsia: desde trastornos psicóticos, depresivos, hasta los de ansiedad en individuos que previamente ya tienen la epilepsia y en forma secundaria presentan esta sintomatología también puede ser desencadenadora definitivamente de agresividad.²⁷

El fenómeno de la violencia es complejo, es un fenómeno multicausal, no se puede encontrar una relación directa entre algo que está por detrás provocando la violencia. Este asunto no es tan casualista como si yo veo un programa violento mis respuestas van a ser violentas.

²⁵ Entrevista a la dra. Silvia Cruz León Departamento de Psiquiatría y Salud Mental UNAM, 23 de septiembre de 1998.

²⁶ Entrevista a la profa. Concha Cuevas Renaud, Facultad de Psicología UNAM, 24 de septiembre de 1998.

²⁷ Entrevista citada al psiquiatra Eduardo Colmenares, DMP.



La familia tiene un peso fundamental en la educación del niño, pero esa no constituye su único mundo está el rubro escolar, y sus amigos y claro los videojuegos y otros elementos que están a su alrededor. Vandura tenía unos trabajos sobre el aprendizaje vicario, que se da entre algo que estoy observando y la conducta que estoy aprendiendo de eso que estoy observando y si encontraba ciertas relaciones entre lo que aprendieron los niños y las respuestas que tenían ante eso que veían, que lo aprendían. Aún así se piensa que es la manera en que se combinan las cosas: elementos familiares, educacionales, del entorno como los videojuegos, es cómo se combinan, más que uno solo de los elementos por sí mismos.²⁶

El video juego no es sinónimo de consumo de drogas, pero en los centros donde hay "maquinitas" sí se utilizan como puntos de encuentro para reunirse, consumir y distribuir la drogas, principalmente marihuana inhalantes, cocaína. Se vuelven un factor de riesgo, en algunos lugares se tiene una población cautiva "muy fácil de llegarle" Esto tiene que ver con muchas cosas, la cuestión socioeconómica, la zona de la ciudad, etc.

Según el sociólogo Mario Domínguez, en entrevistas que ha hecho con adolescentes y sus familias, comenta que Las actitudes violentas pueden ser provocadas por las prácticas de crianza pero también por las escenas violentas de los videojuegos. Los jóvenes que asisten a los videojuegos tienen en común problemas de violencia intrafamiliar. Prefieren estar en la calle que en su casa, si han crecido donde hay violencia es posible que repitan la práctica, el propio ambiente lo acrecienta, la televisión los videojuegos y otros elementos influyen y se mezclan para ello

La pornografía es pornografía no puede haber una perniciosa y otra que no lo es. . .
Creo - sigue diciendo el investigador- creo que sería difícil encontrar en estos videojuegos algo que se pueda calificar como de calidad en cuanto a erotismo o algo bien hecho o simplemente información en cuanto a la sexualidad o a la salud

²⁶ Entrevista con el psicólogo Miguel Ángel Caballero, del Instituto Mexicano de Psiquiatría, septiembre 24 de 1998.



reproductiva eso va a ser imposible encontrarlo en un videojuego porque eso no vende, lo que vende es violencia, lo que vende es el morbo.²⁹

Un hecho que puede ratificar las afirmaciones anteriores es el crimen cometido por dos adolescentes contra diez compañeros y una maestra en Estados Unidos apenas a principios de 1998, un reportaje de TIME registraba que el niño mayor a quien se le había ocurrido todo, tenía pasión por los videojuegos y en ellos había aprendido a tirar, bastó que se generaran las condiciones (su abuelo tenía una colección de armas) robaron las armas y fraguaron en un alarde de sofisticación precoz que si sonaban la alarma de incendio se abrían al patio y ahí les dispararían.

Muchos crímenes de adolescentes se han sucedido entre 1997 y 1998³⁰ y cada vez son más chicos los asesinos, algunos refieren haber tenido una ausencia pues no se dieron cuenta de lo que hacían (véase epilepsias y trastornos de videojuegos en niños japoneses). Su actuación fue provocada porque se enojaron con la novia, porque alguien los insultó o por repetir las escenas que vieron en una película, es el caso de tres adolescentes que mataron a la madre de uno de ellos para repetir las escenas de SCREAM II. México no ha escapado a ello, unos adolescentes secuestraron, hirieron y enterraron viva a una niña además de cortarle una mano. Para hacer esto se requiere no tener el menor remordimiento y haber estado expuestos a la violencia que los desensibiliza de cualquier situación violenta o hechos de sangre.

Es interesante hacer notar que las ventajas de los videojuegos se refieren a nuevas aplicaciones para la destreza motriz en niños con retraso mental

También se han usado en niños con cáncer cuyo procedimiento se concentra en identificar cómo actúa la enfermedad en el cuerpo e identificar cómo ganarle a la enfermedad por medio del juego y dependiendo su condición de salud el videojuego que se utiliza es el PAC MAN por ser sencillo e ilustrativo.³¹

²⁹ Entrevista con el sociólogo Mariano Domínguez García del Instituto Mexicano de Psiquiatría, septiembre 24 de 1998.

³⁰ Ver TIME, abril 6 de 1999 pp 22-23

³¹ Entrevista con la Dra. Silvia Orta Depto de Psiquiatría y salud mental de la U...AM, septiembre 23 de 1988.



Otra forma de tratamiento con videojuegos es a pacientes cancerosos niños sometidos a quimioterapia para disminuir los dolores de cabeza producidos por ésta.

También son utilizados por la geriatría en ancianos para incrementar su respuestas o un mejoramiento neuropsicológico,

SUGERENCIAS

En tanto que se constituyen en una adicción los videojuegos cobran más importancia y deberían estar dentro del consejo nacional contra las adicciones que podría continuar las investigaciones al respecto.

Desde luego que los videojuegos pueden tener usos didácticos solo que esto tendrá que ver de manera directa con el contenido y la supresión de la violencia en el mismo. Para ello tenemos un organismo dependiente de la SEP el COSNET que podría trabajar en esto como parte de su programa.

Pueden hacerse videojuegos que promuevan valores, diferentes formas de pensar y caminos para manejar las emociones, entre ellos el optimismo, la simpatía, la sinceridad, el manejo de las imágenes para una mejor calidad de vida, la resolución de problemas sin condiciones de estrés, la integridad, la persistencia, el esfuerzo, la superación del fracaso o de la enfermedad, la automotivación y una comunicación emocional entre otros. Lo cual es aprovechar las ventajas técnicas de los videojuegos con propósitos diferentes a los de las ganancias y el consumo desmedidos.

Mientras las medidas de las reformas recién aprobadas por la ALDF en junio pasado no solo deben permanecer sino que debe buscarse la manera de fortalecerlas y hacerlas más rígidas dado que estamos ante una situación de salud y de educación cuyas consecuencias pueden tener hasta involucramiento jurídico cuando alcanzan efectos de criminalidad. De igual manera debe preverse la posibilidad de contemplar de alguna manera tecnologías futuras que pudieran tener efectos similares.



Sería en este sentido importante conocer la situación del estado de Querétaro donde ya se prohibieron las maquinas y qué resultados ha tenido esto en los usuarios, distribuidores de los aparatos, situación educativa, etc.

Continuar de manera permanente con las investigaciones multidisciplinarias al respecto. Que los estudios abarquen los efectos del uso de otras tecnologías y las que vayan a aparecer en lo sucesivo.

PEI
Cra.

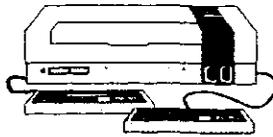
RES

PEI
Cra.

*Asesor
Cra.

PEI
Cra.





LOS VIDEOJUEGOS EN TELA DE JUICIO

El punto de vista desde la comunicación.

Dra. Guillermina Baena Paz

Introducción

Como parte de una tecnología imparable, los videojuegos se han vuelto por momentos una moda que ha conquistado a los niños enajenándolos y atrayéndolos profundamente.

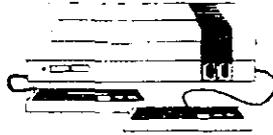
En un primer momento esta situación ha llevado a hechos, actitudes y situaciones de los niños que no se pueden acusar de manera directa a la influencia de ellos videojuegos, pero si ellos están involucrados en las respuestas de los niños actuales conjuntamente con el concurso de otros medios como el cine y la televisión.

Ventajas

Los videojuegos a decir de algunos autores representan las ventajas de poder desarrollar mayores habilidades y destrezas en un niño. Efectivamente, de acuerdo con las etapas de desarrollo cerebral, los niños tienen esa posibilidad. Los videojuegos pueden desarrollar, entre otras capacidades, la de resolver problemas, desarrollar agilidad, planear estrategias, manejar posibles rutas de salidas. Si hay una activación de los sentidos y un desarrollo de los mismos. Esto es muy útil para su vida personal y profesional. De igual manera se acercan a la tecnología con mayor actividad que estar frente a la televisión.

Desventajas

Socialmente enajenantes y vistos desde el consumo, los videojuegos representan jugosas ganancias para las empresas que los crean y para las que los distribuyen. Estratégicamente colocados en terminales o lugares especialmente creados para ello, los videojuegos se vuelven un atractivo y hasta un vicio para los usuarios, niños y niñas entre los cuatro y los 16 años



La ubicación del niño en otra realidad, la realidad virtual se vuelve una manera de incapacitarse para reconocer su propia realidad.

En este sentido, los videojuegos también contribuyen peligrosamente a desatar las emociones que en el hombre debieran tener una salida natural, pero que ante estas circunstancias de la vida actual combinadas con la presencia de los medios de comunicación y de los videojuegos pueden provocar el hecho de que cada vez los adolescentes cometan más crímenes, lleguen armados a su escuela y le disparen a sus compañeros, o como los tres adolescentes que mataron a la mamá de uno de ellos para reproducir lo visto en la película de *Scream 2*, o la reciente historia de otros adolescentes que enterraron viva a una compañera después de haberla golpeado, herido y mutilado de una mano. A la larga estas consecuencias son también fomentadas por este tipo de juegos.

Pero más allá de lo que pudiéramos plantear se encuentran aún muchas interrogantes con respecto a efectos de otro tipo. Es intrigante lo sucedido en Japón apenas hace algunas semanas cuando más de 600 niños fueron afectados por las transmisiones por televisión de imágenes de un videojuego. Los trastornos se dieron desde náuseas hasta síntomas de epilepsias en niños pequeños.

Esto hay que analizarlo con preocupación y de manera exhaustiva. Ya no es el videojuego sólo en el lugar específico y dirigido a niños que pagan por él y lo han seleccionado, es el videojuego transmitido por canal abierto de televisión hacia un público que ignoramos su perfil y sus características. Es muy probable que la afectación se haya dado en niños menores que aquellos que hacen uso de los videojuegos, por ser estos más sensibles a los colores y a las transmisiones que evocan sentimientos de miedo, muerte y angustia.

Recomendaciones

- Hay que dejar las especulaciones y proponer a los comunicólogos, psiquiatras, psicólogos y médicos se conformen en equipos multidisciplinarios para realizar los estudios exhaustivos y necesarios que nos permitan conocer los efectos de los videojuegos en los niños usuarios.
- Es necesario que este tipo de videojuegos no se transmitan por televisión. La experiencia de Japón es el argumento contundente.



- Es importante recomendar a las empresas que fabrican este tipo de juegos que empiecen a manejar aplicaciones divertidas y también lúdicas pero con objetivos de una educación aprovechando las ventajas que pueden representar los desarrollos de habilidades y destrezas.
- Para aprovechar las posibilidades y ventajas técnicas de los videojuegos, es necesario también que se recomiende la elaboración de videojuegos que puedan enseñar valores, diferentes formas de pensar y caminos para manejar las emociones, entre ellos, el optimismo, la empatía, la sinceridad, el manejo de las imágenes para una mejor calidad de vida, la resolución de problemas, la integridad, la persistencia, el esfuerzo, la superación del fracaso, la autoactivación y la comunicación emocional, entre otros.
- La legislación al respecto puede hacer mucho abarcando las recomendaciones propuestas con una amplia promoción en los demás medios y con la conformación de análisis más amplios con especialistas que aporten estudios al respecto.

Esto lo podría implantar a partir de promover la creación de un Consejo o Instituto de investigación asesor (con profesionales de diversas disciplinas e investigadores del tema que aporten sus distintas ideas) que estudie y atienda de manera permanente los problemas derivados de esta tecnología y las que están por aparecer; que se constituya en el soporte teórico-práctico para fundamentar la posible formulación de la normatividad al respecto.

FUENTES DE CONSULTA



BIBLIOGRÁFICA

Aston, V.

Videos violentos y los niños.

1985. p. 324.

Brooks, BD.

Videojuegos y desarrollo humano.

1989. p. 77.

Charlton, MH.

Televisión y epilepsia.

1964. p. 11.

Estallo, Martí.

Videojuegos, personalidad y conducta.

1994. pp. 181-190.

Greenfield, Patricia.

Acción de los videojuegos y la educación informal.

1965. p. 128.

Greenfield, Patricia.

El niño y los medios de comunicación.

p. 133.



Gross, Roland.

Videojuegos violentos y agresión en el trabajo de los adolescentes.

1995. p. 337.

Hong-Sook, Lee.

Uso de los videojuegos en casa.

1994. pp. 55-68.

J, Anthony.

La reacción de adultos y adolescentes ante los videojuegos.

1969. pp. 181-190.

Kestembaum, Gerald.

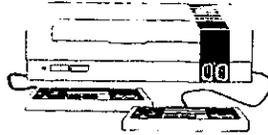
Personalidad, psicopatología y temas de desarrollo de videojuegos.

1985. p. 329.

Lumbreras, Jorge.

Lógica de organización del conocimiento en el estudio de lo comunicacional y de los medios de comunicación, curso teorías de la comunicación universitario abierto-UNAM. Inédito.

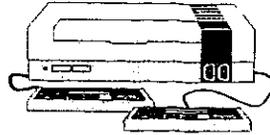
1989. pp. 63-83.



Paoli, Antonio
Comunicación
México. D.F.
1986

Prieto Castillo, Daniel
Discurso autoritario y Comunicación Alternativa
Quinta edición.
México. D.F.
Editorial Premia. 1991.

Smirnal, Leontier.
Psicología
Editorial. Grijalbo



HEMEROGRÁFICA

El Universal

La realidad virtual se convierte en un simulador de la actualidad

Diario

México, 21 de febrero del 2000

Excélsior

Clasifican juegos de video

Diario

México, 14 de febrero de 1994.

Mega Force

Luis Martínez Ruiz

Mensual

Núm. 15, julio 1992.

OK Consolas

Saúl Braceras

Semanal

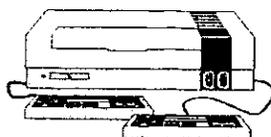
Núm. 6, noviembre 1992.

Revista Mexicana de Comunicación

Omar Saúl Martínez

bimestral

Núm. 32, noviembre - diciembre 1993.



Revista del Consumidor

El mundo de los videojuegos

NUM. 207, mayo 1994

Revista Club NINTENDO

Teruhide Kikuchi

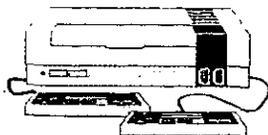
Mensual

meses y años: abril 1991, julio 1993, junio 1995, mayo 1996.

Origina, el mundo de la comunicación

Sánchez, Antulio.

Núm. 25, julio de 1995.



INTERNET

cercman telematic.edu.pe

<http://www.altavista.digital.com/c...s&q=REALIDAD+VIRTUAL&search=Search>.

<http://148.201.1.1.19/virtual/01a2.html>