



Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo  
Facultad de Historia.

*En el jardín de los campos sociales del videojuego: del ocio al gusto.*  
La construcción generacional de las relaciones sociales de juego y sus espacios de interacción a través de las prácticas cotidianas en las máquinas recreativas y consolas domésticas en Morelia, Michoacán 1980-1996.

**Por:**

Miguel Angel Camacho Barajas

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADO EN HISTORIA

**Asesor de Tesis:**

Dr. Jorge Amos Martínez Ayala.

Morelia, Michoacán.  
Septiembre de 2023

# INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

## Agradecimientos Abstract/Resumen

Introducción.....	3
El videojuego como problema de estudio para la historia .....	4
El ocio del videojuego como problema teórico a resolver. ....	9
Desde la teoría conceptual de las ciencias sociales, hasta las historias de vida y la autoetnografía como métodos de análisis para entender históricamente al videojuego en la ciudad de Morelia. ....	10
¡Trazando la meta!: Hipótesis a determinar .....	14

## CAPÍTULO I: ¡HA LLEGADO UN NUEVO RETADOR! EL COMIENZO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIOS DE INTERACCIÓN EN LA CIUDAD DE MORELIA.

EN ESTE SIGLO XX HA NACIDO UN GRANDE DEL ENTRETENIMIENTO A NIVEL DIGITAL: EL ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS.

Los orígenes de los videojuegos a través de los primeros computadores .....	17
La aparición de las consolas de videojuegos: Magnavox Odyssey .....	18
¡Llegó Atari!, ¡A conquistar al mundo!.....	20
Atari y la era dorada de los videojuegos .....	26
La decaída de la industria de los videojuegos .....	29
Las máquinas Pinballs.....	30
Punto de guardado 1-1 .....	33

LOS PRIMEROS PASOS HACIA UN NUEVO MEDIO DE ENTRETENIMIENTO EN LA CIUDAD DE MORELIA: EL VIDEOJUEGO.

El arribo de los primeros videojuegos a México y su llegada a Michoacán .....	47
los negocios de Máquinas de videojuegos en el caso michoacano.....	50
La construcción de las primeras interacciones de los videojuegos en la ciudad de Morelia .....	58
Punto de guardado 1-2 .....	65

LA IMAGEN DEL JUEGO DE VIDEO EN LA OPINIÓN PÚBLICA.

Padres de Familia y medios de comunicación versus los videojuegos .....	72
El reglamento de emergencia: El primer reglamento de videojuegos de la ciudad de Morelia .....	74
La Unión Mutualista de Juegos de Videos .....	78
Punto de guardado 1-3 .....	79
Conclusiones del primer nivel .....	80

## CAPÍTULO II: LA CONSTRUCCIÓN DE CONCEPTOS TEÓRICOS EN LAS RELACIONES SOCIALES DE JUEGO CON LOS VIDEOJUEGOS.

¡SIGUIENTE NIVEL!: LOS CONCEPTOS LÚDICOS COMO HERRAMIENTAS DEL VIDEOJUEGO.

Concepto de videojuego .....	86
Concepto de Juego y su aplicación con el videojuego.....	90
Punto de guardado 2-1 .....	103

¡SEGUNDA RONDA!: LOS VIDEOJUEGOS VERSUS LOS JUGUETES.

Concepto de juguete.....	105
El videojuego versus el juguete tradicional.....	108
Punto de guardado 2-2 .....	110

SELECCIONA EL TERRENO DE JUEGO: CAMPO SOCIAL...GUSTO...OCIO...

Los lugares de videojuegos en Morelia a partir del “ <i>Campo social</i> ”, los “ <i>Capitales</i> ” y el “ <i>Habitus</i> ” de Pierre Bourdieu.....	116
La utilización del concepto de “ <i>gusto</i> ” .....	122
¿Y si vamos a las maquinitas?: Concepto de “ <i>ocio</i> ”.....	123
El videojuego y “ <i>lo cotidiano</i> ” .....	125
Punto de guardado 2-3 .....	127
Conclusiones del segundo nivel.....	129

## CAPÍTULO III: ¡LAS CONSOLAS CONTRAATACAN! EL INICIO DE LA CAÍDA DE LAS MÁQUINAS DE JUEGOS DE VIDEO. EL PANORAMA HACIA UN NUEVO HORIZONTE.

¡TERCERA RONDA!: LAS CONSOLAS DOMÉSTICAS DE 16 BITS EN LA CIUDAD DE MORELIA, MICHOACÁN.

El regreso de las consolas: El reino del Champiñón, alucinantes súper estrellas, plomeros y caparazones .....	131
El intercambio y la renta de cartuchos .....	149
La Guerra de Consolas .....	151
Punto de guardado 3-1 .....	153

EL ÚLTIMO IMPULSO DE LAS MÁQUINAS PROFESIONALES DE JUEGOS DE VIDEO.

Street Fighter II.....	181
The King of Fighters .....	187
Mortal Kombat.....	190
Juegos Beat em Up de las recreativas .....	192
Las “Retas” en la ciudad de Morelia.....	193
Punto de guardado 3-2 .....	201

¡EL JEFE FINAL DEL NIVEL!: EL SALTO A LA GENERACIÓN DE 32 BITS.

La era de la tercera dimensión: desde Saturno hasta Nintendo 64, Playstation 1 y un... ¿XBOX?	225
Los juegos en los Cibercafés: el comienzo del juego en línea	230
La alternativa “pirata” en la interacción con los videojuegos	235
La consecuencia de la transición de las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia	238
Punto de guardado 3-3	239
Conclusiones del tercer nivel	242

#### CONCLUSIONES GENERALES

Game Over	267
-----------	-----

#### ANEXOS

Entrevistas

#### BIBLIOGRAFÍA.

## DEDICATORIA

*“Para mi mamá Norma y mi tía Ala, que, gracias a su gran esfuerzo, constancia y sacrificio, no habría podido llegado hasta este punto de mi vida.”*

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco enormemente a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto de tesis de historia. Dentro del arco familiar, le doy las gracias a mi mamá Norma que me ha apoyado incondicionalmente a lo largo de mi vida, y ha sacrificado todo de su parte por sacarme adelante, motivándome a ser una mejor persona. De no ser por su apoyo incondicional no habría podido culminar mis estudios. Por su parte, también le doy las gracias a mi tía aurora (que de cariño le decimos en la familia de mi mamá como “tía Ala”), como si fuese mi abuelita o mi segunda mamá, sin su apoyo y ánimos no hubiese podido culminar esta investigación. A mi papá francisco, que, a través de sus acciones, me enseñó el camino para ser un verdadero hombre; a mis tíos Fernando, Nereida y Gustavo, que agradezco enormemente su apoyo y cariño. Por otro lado, también agradezco a todos y cada uno de mis familiares que me motivaron y me apoyaron en todo momento. También le doy las gracias a mis abuelos paternos, que, aunque ya no se encuentran en este mundo y partieron al más allá, fueron una base de inspiración para mí al momento de realizar esta investigación; al docente de la escuela normal superior Jesús Barajas Centeno y al magistrado Juvencio Camacho Acevedo.

En cuanto al ámbito académico se refiere, le doy las gracias a todos los docentes de la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, que, gracias a todo su apoyo y sus enseñanzas, pude adquirir los conocimientos necesarios que me ayudaron a poder realizar esta investigación de forma exitosa.

También le quiero agradecer a todos mis lectores que se tomaron el tiempo de revisar mi trabajo de investigación. Sus observaciones fueron importantes para mi desarrollo profesional.

En el aspecto social, les agradezco a todos mis amigos, y como mención honorífica, les agradezco por su apoyo a los padres Martin y Jorge Quintana, a la señora Tere y su esposo el señor Alfredo, y a mi estilista (También de nombre) Alfredo junto con su esposa Edith. Este último fue quien me contactó con el reparador de videojuegos de Morelia Hernández para que pudiese realizar mi entrevista.

También agradezco enormemente a todos los entrevistados que accedieron a formar parte de esta investigación y me dedicaron un espacio de su tiempo; en relación a los comerciantes, reparadores, y locatarios de juegos de video de la localidad de Morelia, Michoacán, les agradezco enormemente a los señores Carmona, Moreno y Hernández. De todos ellos recibí una excelsa atención de su parte, y su información y conocimientos en el rubro de los videojuegos fueron un gran aporte para esta investigación; Por otra parte, les agradezco a mis maestros y estimados, Jorge Vázquez Piñón y David Santoyo por sus entrevistas, la información que me proporcionaron me fue de mucha utilidad para la

investigación; En cuanto a la visión de los jugadores, le doy las gracias formalmente al señor Apolinar por su entrevista, el conocer su experiencia de vida me dio herramientas sobre la perspectiva del jugador moreliano.

Otro aspecto a agradecer en esta investigación es la participación de algunas páginas digitales, en Facebook, tanto los grupos de Morelia a través del tiempo como Nuestros Recuerdos me fueron de mucha ayuda al momento de realizar esta investigación (sobre todo, este último grupo). Abiertamente le extiendo mis más grandes agradecimientos al señor Javier Ceja Perez (fundador y administrador de la página Nuestros Recuerdos) que gracias a su apoyo a través de información tanto oral como en imágenes, me ayudaron a dar los últimos pincelazos a esta investigación.

Y finalmente, le doy las gracias a mi amigo y asesor de tesis el Doctor Jorge Amos Martínez Ayala, que fue la primera persona que creyó en este proyecto de investigación. No tengo palabras para poder expresarle lo mucho que le agradezco todo lo que ha hecho por mí. Desde que era estudiante a través de sus enseñanzas en la materia de Métodos de la Historia, pasando por su seminario de investigación y su optativa, hasta incluso después de que egresé de la facultad, el Doctor Jorge Amos formó una parte importante en mi crecimiento como historiador. Siempre recordaré con cariño todas sus atenciones, todas sus clases, y principalmente sus buenos consejos. Le estoy sumamente agradecido por dejarme formar parte de su círculo social de amistades. Por otra parte, además de que es una persona a la que admiro por su sabiduría, también la admiro por su gran corazón, el cual, se preocupa genuinamente por los demás. Personalmente lo considero una persona de una calidad humana de alta estima. Pero, hay una parte adicional por la que lo estoy nombrando en los agradecimientos, y es que nunca perdió la fe en mí. El doctor Jorge Amos confió en que podría realizar esta investigación, aun en los momentos más tortuosos y complicados en los que conllevó esta labor investigativa, y eso es algo que aprecié mucho.

Tanto para el doctor, como todos los demás, y principalmente a dios por darme la oportunidad de este momento, solo me queda decirles gracias, y espero que disfruten de esta investigación tanto como yo al realizarla, poniendo todo mi empeño, dedicación y entrega, dando todo lo mejor de mí como un profesional en materia de historia.

## RESUMEN

Desde su creación hasta la actualidad inmediata, las prácticas sociales con los videojuegos han avanzado de manera desmesurada en estos últimos años. Esto como resultado, ha ocasionado que varias personas alrededor del mundo adopten al videojuego como forma de interacción social. Desde las grandes urbes hasta los pequeños poblados el videojuego ha ido permeándose como forma de esparcimiento. Es por tal motivo que para este trabajo de investigación nos propusimos a estudiar históricamente, a partir del rango de tiempo de los años de 1980 a 1996, cómo fue que se construyeron las primeras relaciones sociales de juego a través en los videojuegos, todo esto al tomar como estudio de caso a una ciudad en vías de desarrollo como lo es Morelia, Michoacán, México. Esto se realizó a fin de comprender el intercambio de los espacios donde las personas de la ciudad de Morelia interactuaron con los videojuegos, a su vez, de exponer el funcionamiento de las relaciones sociales de juego, mediante el análisis y la comparación, para así poder mostrar de manera crítica la transformación de los videojuegos y su apropiación entre los morelianos. Para responder a esta interrogante el modelo teórico que empleamos se basó fundamentalmente en la recuperación de los conceptos del juego, *videojuego*, *campo social*, *habitus*, *ocio*, *gusto* y *lo cotidiano*, a través de los autores como Huizinga, Caillois, Bourdieu, De Certeau, Elías y Dunning. Por su parte, nuestro modelo metodológico de trabajo se basó en la recuperación de fuentes hemerográficas, orales (entrevistas, documentales y la autoetnografía) y digitales (blogs y post de redes sociales). Como resultado obtuvimos que esto se debió a un largo proceso de apropiación y de adaptación lúdica que ha ido acuñándose de manera social y cultural en la cotidianidad de los espacios de la sociedad moreliana. Técnicamente, de concebirse como un simple entretenimiento meramente lúdico, las relaciones sociales de juego a partir de los videojuegos en el caso de la ciudad de Morelia evolucionaron hasta el punto de volverse una parte fundamental en el esparcimiento de todos los sectores de su sociedad.

PALABRAS CLAVE: *Historia del Videojuego, Relaciones sociales de juego, Espacios de juego, Maquinas profesionales de juegos de video, Consolas domésticas.*

## ABSTRACT

From its creation to the immediate present, the social practices in the video games have advanced enormously in recent years. As a result, it has caused several people around the world to adopt the video game as a form of social interaction. From large cities to small towns, the video game has been permeating as a form of entertainment. It is for this reason that for this research work we proposed to study historically from the time range of the years from 1980 to 1996, how the first social relationships of play were built through video games, all this by taking as a case study a developing city such as Morelia, Michoacán, Mexico. This was done in order to understand the exchange of spaces where people from the city of Morelia interacted with video games, in turn, to expose the functioning of social gaming relationships, through analysis and comparison, in order to be able to critically show the transformation of video games and their appropriation among several generations of Morelians. To answer this question, the theoretical model that we used was based fundamentally on the recovery of the concepts of the game, *video game*, *social field*, *habitus*, *Leisure*, *Pleasure* and the *Daily life*, through authors such as Huizinga, Caillois, Bourdieu, De Certeau, Elias and Dunning. For its part, our methodological work model was based on the recovery of newspaper, oral (interviews, documentaries and autoethnography) and digital sources (blogs and posts on social networks). As a result, we obtained that this was due to a long process of appropriation and playful adaptation that has been coined in a social and cultural way in the daily life of the spaces of Morelian society. Technically, from being conceived as a mere playful entertainment, the social relations of the game from video games in the case of the city of Morelia evolved to the point of becoming a fundamental part of the recreation of all sectors of its society.

# INTRODUCCIÓN

6 de enero de 1996. Día de Reyes.<sup>1</sup> Me levanté de mi cama apresuradamente, salí de mi cuarto y bajé las escaleras del segundo piso de mi primer hogar hasta la sala, ahí se encontraban los regalos junto a un árbol de Navidad. Recuerdo que era una caja rectangular con dos cartuchos a su lado. Era un Súper Nintendo; y los dos cartuchos eran los juegos de *Súper Mario World* (fecha de lanzamiento en 1990 Japón. 1991, Estados Unidos) y *Megaman X* (1993 Japón. 1994, Estados Unidos). Ese acontecimiento fue mi primer acercamiento al mundo de los videojuegos. Ver como Mario, un fontanero bonachón de gorra roja, junto a su inseparable hermano larguirucho de color verde llamado Luigi, debían rescatar a la princesa Toadstool (La princesa Peach) de las garras de un malvado monstruo con un caparazón con púas llamado Bowser; mundos repletos de hongos, tuberías, bosques laberínticos, castillos, mazmorras, montañas de chocolate, la aparición de un dinosaurio de color verde y glotón llamado Yoshi; Irreal. Con mis amigos de la primaria solíamos hablar de videojuegos, de que cartuchos eran los mejores y cuales eran nuestros personajes preferidos. Con algunos familiares solíamos intercambiar por un breve periodo de tiempo algunos cartuchos a fin de jugar nuevos juegos. Por otro lado, algunos primos que estaban más grandes que yo solían traer los mejores y más novedosos juegos cuando venían de visita, inclusive desde la Nintendo Entertainment System. Debido a lo costoso que eran los cartuchos recuerdo que había sitios donde estos se podían rentar, los cuales eran conocidos como los videocentros (Lugares donde se rentaban películas).

De los juegos que tuve para la Súper Nintendo fueron solo cuatro, los dos antes mencionados, el videojuego de las *Tortugas Ninja Tournament Fighters* (1993), y el primer juego que compré el cual fue el *Internacional Súper Star Soccer Deluxe*. Conforme pasó el tiempo me adentré cada vez más al mundo de los videojuegos gracias a mi consola portátil Nintendo *Game Boy Advance*, con esa consola portátil podía jugar a todos lados juegos como *Yugioh: Eternal Soul of Duelist* (2001); el juego de *Megaman Battle Network 3* versión azul (2002); o el *Pokemon Fuego Rojo* (2004). También durante los años noventa solía ir a las “maquinitas” a jugar en los salones recreativos juegos como *The King of Fighters 97* (1997), jugar *Marvel vs Capcom 1* (1998), *Street Fighter II* (1992) y *Mortal Kombat II* (1993). Poder hacer los combos de Ryu con su “Hadoken” y después cambiar con Spiderman mientras sonaba un rimbombante tema musical de Jazz de fondo para mí era insólito. En mi quinto año de primaria recibí la consola PlayStation 1, solo tenía un juego que era el *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes back* (1997).

Posteriormente en un lugar de Morelia, Michoacán, llamado como “servicentro” (Calzada Ventura Puente número 1773, Morelia, Michoacán) le puse un “chip” que tenía la función de correr juegos de imitación (piratas). Con ese “chip” instalado podía jugar varios juegos de playstation 1 gracias a lo baratos que eran. De pasar a un solo juego pasé a jugar más de 80 juegos diferentes como *Harry Potter y la piedra filosofal el videojuego* (2001), *Digimon Rumble Arena* (2001 Japón y 2002 en Estados Unidos), *Yugioh: Forbiben Memories* (1999 Japón. 2002 Estados Unidos), *Resident Evil 2* (1998), *Final*

---

<sup>1</sup> El “Día de Reyes” es un acontecimiento religioso de carácter católico que se celebra cada 6 de enero, en dicha celebración suelen conmemorar la llegada de los tres reyes magos (Melchor, Gaspar y Baltazar) que llegaron del oriente a Belén para traer regalos por el nacimiento del hijo de dios. En la actualidad se considera una festividad para que los padres les regalen juguetes a los niños.



*Fantasy VII, Spiderman, Dragon ball GT Final Bout (1997), Megaman X4, X5 y X6 (1997, 2000, 2001),* entre otros más.

Cuando entré a la secundaria me dieron el Nintendo Game Cube. De los juegos que jugué fueron: el *Súper Mario Sunshine (2002), Resident Evil 4 (2005), Fifa Street 2 (2006), Capcom vs SNK 2 (2001), Naruto: Clash of Ninja 2 (2003), Súper Mario Strikers (2005), 007 Everything or Nothing, Fifa 2004 (2003)* y el juego de *Need for Speed Underground 2 (2004)*. En la secundaria después de salir de los exámenes mis amigos y yo solíamos ir a un cibercafé en la ciudad de Morelia a jugar *Halo (2001), Counter Strike (1999), Age of Mithology (2002) y Warcraft (2004)* en línea en un lugar llamado “*Internetim@s*”. Era la primera vez que jugaba en línea con otras personas en tiempo real.

En la preparatoria llegaba a jugar videojuegos gracias a la computadora de un tío, que para ese entonces ya eran los albores de los emuladores. Ahí pude interactuar con los juegos de Nintendo 64. En otro tema, además de la renta de cartuchos también iba a la renta de consolas, el cual yo recuerdo desde el playstation 1, el XBOX y las consolas posteriores. Los años pasaron, las consolas y las maquinitas también. Al tener la Wii llegué a jugar algunos juegos como: el *Wii Sport (2006), Mario Kart Wii (2008)* y el *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 (2007)*; al tener el PlayStation Portable (PSP) llegué a jugar los títulos de juegos como: *Silent Hill Origins (2007), Silent Hill Shattered Memories, 3th Birthday (2010), Final Fantasy Tactics War of the Lions (2007), o Phantasy Star Portable (2008)*; al tener el Nintendo Ds y 3Ds, jugué los juegos de Mario, Pokemon Platino y Mario Kart DS. Actualmente poseo el Playstation 4 y la Nintendo Switch.

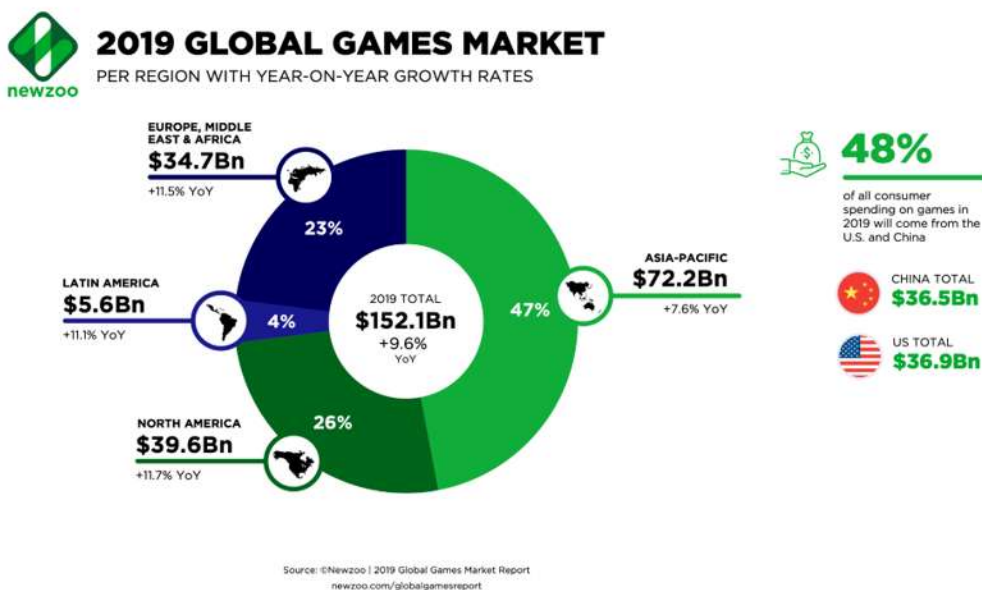
Juegos he jugado muchos, de muchos colores y sabores, y ahora que soy un adulto veo con extrañeza la forma en la que los jóvenes juegan e interactúan con los videojuegos al día de hoy. Actualmente observo que la interacción se concibe vía “Streaming” (sitio donde las personas ven jugar a otras personas a través de internet). Por su parte, ahora observo que existen torneos de videojuegos más profesionales. Y, principalmente, la calidad gráfica de las imágenes cada vez se asemeja más a la cinematografía. También observo que las personas pueden jugar videojuegos desde la comodidad de su hogar o en cualquier otro lugar sin la necesidad de que las personas tengan que estar en un mismo espacio. A través de lo que he observado y visualizado, el videojuego ya no es el mismo de hace unos años. Pero ¿Por qué motivo? ¿En qué han cambiado las personas que jugaban videojuegos en los años noventa del siglo XX como vuestro servidor a los jóvenes que juegan hoy en día?, ¿Cómo es que las personas jugaban videojuegos durante los años noventa y anteriormente en la década de los años ochenta del siglo XX? Inevitablemente el tiempo ha pasado desde que jugaba en la primaria, por lo que a raíz de esta ligera introducción es que presentaremos este trabajo de investigación de corte histórico.

## EL VIDEOJUEGO COMO PROBLEMA DE ESTUDIO PARA LA HISTORIA

Una de las constantes que ha tenido la humanidad radica en la necesidad de crear nuevas herramientas de interacción social para su entretenimiento, debido a la anterior mención y conforme el pasar del tiempo, el ser humano ha inventado un sinnúmero de formas recreativas en su haber, de las cuales, una de ellas han sido los videojuegos.

A partir de su nacimiento como industria del entretenimiento en la década de los años setenta del siglo XX, con la aparición de Atari, hasta la actualidad inmediata del siglo XXI, los videojuegos han adquirido en estos últimos años una evidente notoriedad alrededor del mundo al apoderarse del entretenimiento de la mayor parte de las masas. Esto como respuesta ha ocasionado un aumento en el

número de personas que consumen e interactúan con dichos aparatos digitales día con día. Según un estudio que realizó la consultora en mercado de videojuegos *Newzoo*, se estima que en la actualidad existen más de 2,500 millones de jugadores de videojuegos repartidos por todo el mundo (y sigue en aumento), de entre los cuales, geográficamente China, Estados Unidos, Japón, Corea del Sur y Alemania ocupan los primeros cinco lugares en consumo de videojuegos. Esta situación nos da a entender que al día de hoy la industria del videojuego es considerada como una de las industrias del entretenimiento más lucrativas que existen actualmente en el mercado (incluso a la par del cine, la televisión y la música), tal es el caso que en el año 2019 la industria de los videojuegos recaudó monetariamente la cantidad de 152.1 mil millones de dólares, cifra que representa un aumento del 9.6% anualmente. Posteriormente, para 2022, la industria del videojuego recaudó un total de 182.9 mil millones de dólares.<sup>2</sup> Los videojuegos como industria han desarrollado compañías y casas productoras que hoy día forman parte de la elite empresarial, como ejemplo tenemos algunas compañías de renombre como: *Playstation*, *Microsoft* y *Nintendo*; o por su parte casas productoras como: *Naughty Dog*, *Capcom*, *Sega*, *Rockstar games*, *Electronic Arts*, *Namco*, *Nintendo EAD*, *Ubisoft*, *Lucas Arts*, *Konami*, *Blizzard entertainment*, *Santa Monica*, *Guerrilla games*, *Bungie*, *Epic Games*, *Square Enix*, *Platinum Games*, *Art System Works* entre otros más. Cada una de estas compañías genera en la industria del videojuego márgenes de ganancia multimillonarios.<sup>3</sup>



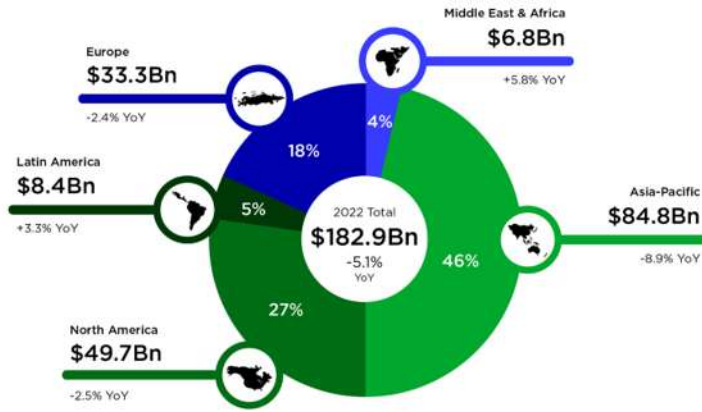
<sup>2</sup> Tom Wijam, “The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market”, Newzoo.com, publicado el 18 de junio del 2019, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>; Emma McDonald, “Newzoo’s video games market size estimates and forecasts for 2022”, Newzoo.com, publicado el 17 de mayo de 2023, <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>.

<sup>3</sup> Andrea Flores, “Las 10 empresas de videojuegos que revolucionarán el mundo gamer”, crehana.com, publicado el 30 de octubre de 2021, <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/empresas-de-videojuegos/>; Univisión, “Las 20 productoras de videojuegos más exitosas de la historia”, Univisión.com, publicado el 17 de octubre de 2017 y actualizado el 5 de abril de 2018, <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/las-20-productoras-de-videojuegos-mas-exitosas-de-la-historia>.



# The global games market in 2022

Per region with year-on-year growth rates



## 49%

of all consumer spending on games in 2022 came from China and the US.



Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | May 2023  
newzoo.com/globalgamesreport

Imagen 0. 1: Imágenes comparativas en relación a la estadística del crecimiento de los videojuegos alrededor del mundo de 2019 a 2022. “Newzoo-2019-Global-Games-Market-per-Region-1920x1080”, Estadística, Newzoo, 18 de junio de 2019, <https://newzoo.com/resources/blog/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market>; “Newzoo-Global-Games-Market-Revenue-per-region-2023-May-1-2048x1152”, Estadística, Newzoo, 17 de mayo de 2023, <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>.

Para el caso mexicano, el asunto de los videojuegos no es algo que sea ajeno, según los datos que nos arrojó el sitio web *Newzoo Games & Esports Analytics and Market Research*, México ocupa el doceavo lugar a nivel global en consumo de videojuegos con un total de 55.8 millones de usuarios, además, de que este recauda más de 1.6 mil millones de dólares al año. Asimismo, de acuerdo con algunos académicos de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México ostenta uno de los primeros lugares en consumo de videojuegos en toda América latina. En base a esta última información se puede apreciar que cada vez más personas en el país han adoptado un estilo de vida a través de la interacción con los juegos de video.<sup>4</sup>

Aunque los videojuegos ejercen una fuerte popularidad en la sociedad actual gracias al surgimiento de tecnologías cada vez más actualizadas (véase como ejemplo las consolas domésticas, las *tablets*, los celulares *Smartphones* y las computadoras), cabe puntualizar que la evolución constante de los videojuegos ha hecho más notorio los cambios que se efectúan en las relaciones sociales de juego entre las personas. A medida que se masifican las plataformas virtuales gracias al internet, medios digitales como *Youtube*, *Twitch*, *Facebook*, o *Twitter*, han acaparado aún más la atención de las masas.

En respuesta la interacción con los videojuegos, han surgido y cobrado relevancia alrededor del planeta nuevas formas de interacción social con este medio de entretenimiento digital. Con los llamados *streamings* las personas ahora transmiten en tiempo real sus partidas de juegos de video, al mismo tiempo que lo comentan para todo el mundo. También existen las personas que se dedican a jugar

<sup>4</sup> “Regional overview”, en *Newzoo revista*, (2018), 16, [https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo\\_2018\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_Light.pdf](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf); “México primer consumidor de videojuegos en América latina”, Periódico el Universal, México, publicado el 6 de enero del 2020, <https://www.eluniversal.com.mx/ciencia-y-salud/mexico-primer-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina>.

videojuegos de manera profesional y competitiva en alguna liga profesional. Actualmente en el mundo existen ligas y torneos de videojuegos, de entre los que se destaca la liga de *e-Sports*. Ante los eventos enfocados en videojuegos, cabe señalar que en México se ha tomado una importante participación dentro de las competencias en videojuegos. A través de la creación de la Federación Mexicana de Esports (FEMESMex), se han creado jugadores de élite a nivel global. Por lo tanto, después de lo anterior dicho, para las personas que juegan videojuegos bajo *Streaming* y torneos internacionales, además de jugar en estos años del siglo XXI, en el caso mexicano y alrededor del mundo, estos han encontrado oportunidades en el mercado laboral al percibir goces de sueldo.<sup>5</sup>

Por consiguiente, cada vez es más complicado ignorar el fenómeno de los videojuegos en la sociedad, por lo cual existe una constante preocupación por parte de las autoridades regentes de diferentes países sobre los efectos que pueden ejercer la práctica de los juegos de video en la sociedad. Continuamente se debate sobre los efectos negativos que pueden poseer los videojuegos y si estos son nocivos para la salud de los que juegan. En el 2019 la Organización Mundial de la Salud (OMS) declaró en la undécima revisión de la Clasificación Mundial de Enfermedades que los videojuegos son considerados un trastorno de juego. Más, sin embargo, la Entertainment Software Association (ESA), la asociación encargada del entretenimiento digital en Estados Unidos a través de un comunicado expuso que aún no existen investigaciones suficientes como para condenar el uso de videojuegos. A partir de este punto se puede observar que los videojuegos (desde su creación) han sido constantemente partícipes de polémicas y debates sobre su uso. Comúnmente se les asocia al vicio y al fomento de la violencia. No obstante, aún no existen pruebas contundentes que avalen o contradigan estas afirmaciones.<sup>6</sup>

Al tomar como punto de referencia la polémica relacionada a los videojuegos y a su evidente desconocimiento, la investigación científica ha mostrado un interés latente por producir nuevo conocimiento relacionado a este medio digital. Aunado a esto, actualmente la demanda de investigaciones científicas sobre los videojuegos ha crecido exponencialmente en estos últimos años. En un artículo realizado por Oliver Pérez Latorre sobre la comparativa entre los juegos tradicionales y los juegos de video, este menciona que las investigaciones sobre videojuegos se han ido especializando con el pasar del tiempo, a su vez, de que los investigadores de diferentes áreas del conocimiento han empezado a abordar la problemática de los juegos de video a partir de la aplicación de los diferentes enfoques, ya sea a través de la perspectiva de las estructuras lúdicas, hasta el potencial que puede generar en la sociedad.<sup>7</sup> Por su parte, Sergio González Seguí menciona en su investigación sobre los videojuegos como productos

---

<sup>5</sup> Por lo regular un streamer es aquella persona que juega muy bien un videojuego o lo comenta muy bien. Son personas que juegan varias horas mientras comentan un juego. Alae Oundir, “¿Qué es un Streamer?”, en Hablamosdegamers.com, publicado el 26 de noviembre de 2019, <https://hablamosdegamers.com/social/que-es-un-streamer/#:~:text=B%C3%A1sicamente%2C%20un%20streamer%20es%20una,videojuego%2C%20o%20comentaristas%20de%20ellos>.

<sup>6</sup> José Angel Mateo, “La OMS añade la adicción a los videojuegos en la clasificación internacional de enfermedades”, Xataka.com, publicado el 26 de mayo 2019, <https://esports.xataka.com/industria/oms-anade-adiccion-a-videojuegos-clasificacion-internacional-enfermedades>, consultado el 25 de marzo de 2020; CIE – 11, para estadísticas de mortalidad y morbilidad, En sitio web Clasificación Internacional de Enfermedades, publicado en abril del 2019, <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>; consultado el 25 de marzo de 2020.

<sup>7</sup> PÉREZ LATORRE, Óliver, “Del ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos”, en *Comunicar*, Vol. XIX, núm. 38, Huelva, España, Grupo Comunicar, 2012, p 122.

tecnoculturales que dentro de la importancia de estudiar a los videojuegos se busca desentrañar y dismantelar los mitos que residen en su interior (tanto lo positivo como negativo).<sup>8</sup>

Desafortunadamente, a pesar de los múltiples trabajos de investigación que se han realizado sobre los videojuegos, aún existe un gran desconocimiento acerca de este medio, sobre todo en los aspectos relacionados a las ciencias sociales y humanísticas. Es debido a la anterior mención que se considera pertinente destacar que todavía no se ha explotado lo suficiente desde la perspectiva histórica las investigaciones relacionadas a los videojuegos. Por lo cual aún falta por analizar históricamente la interacción que han tenido los videojuegos sobre las personas. Entendemos que la utilidad de la labor histórica se ha vuelto una parte funcional dentro de la sociedad la establecer diversas explicaciones a través de la recuperación y el análisis del pasado, lo cual, esto se ha representado en la resolución de incógnitas que se relacionan a través de los acontecimientos que se viven en la inmediatez de la actualidad en boga. Para apoyar la utilidad de la historia, el historiador Enrique Florescano (8 de julio de 1937 - 2023) nos habla lo siguiente: “*el estudio de la historia, a la vez que ilumina los mecanismos que impulsaron el desarrollo de los pueblos, informa sobre las ideas de los pueblos que se hicieron de su desenvolvimiento histórico, y permite registrar la variedad de artefactos que imaginaron para almacenar, retener y difundir la memoria del pasado.*”<sup>9</sup>

A raíz de dicho dilema, los estudios realizados sobre historia de videojuegos en regiones poco urbanizadas (o en vías de desarrollo) son muy pocos, o casi nulos. Por ejemplo, en el caso del Estado de Michoacán, país de México, las únicas investigaciones de corte histórico que se tienen registradas sobre los videojuegos parten de solo dos trabajos de investigación: el primero nace del estudio comparativo que realizó el Doctor en historia Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, puntualmente sobre los videojuegos entre Morelia, México y Valparaíso, Chile;<sup>10</sup> y el segundo, nace a partir de una visión antropológica sobre los negocios en la ciudad de Zamora, Michoacán, el cual estuvo a cargo del Doctor Héctor Oscar González Seguí.<sup>11</sup>

Si bien son excelentes aportes, consideramos que aún podemos aportar más elementos de información sobre los videojuegos y su historia en Michoacán. No podemos negar el avance continuo que ejercen los videojuegos sobre una sociedad que avanza a pasos agigantados. Por lo cual, cabe preguntarse, a partir de la creación de los videojuegos como entretenimiento de miles de personas alrededor del mundo. *¿Cómo han cambiado las relaciones sociales de juego y sus espacios de interacción en estos últimos años tras la llegada de los videojuegos a la ciudad de Morelia, Michoacán?*

---

<sup>8</sup> González Seguí, Héctor Óscar, “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”, en *Comunicación y Sociedad*, México, Núm. 38, Universidad de Guadalajara, julio-diciembre, 2000, 110.

<sup>9</sup> Florescano, Enrique, *La función social de la historia*, (México: Ed, Fondo de Cultura Económica, 2012), 11

<sup>10</sup> Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “Los videojuegos como cultura de masas a finales del siglo XX. Análisis a la inserción de la tecnología de videojuegos en dos ciudades de América Latina: Valparaíso y Morelia de 1985 a 2000”, (Tesis de doctorado, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2019). [https://www.researchgate.net/publication/337367765\\_Los\\_videojuegos\\_como\\_cultura\\_de\\_masas\\_a\\_finales\\_del\\_siglo\\_XX\\_Analisis\\_a\\_la\\_insercion\\_de\\_la\\_tecnologia\\_de\\_videojuegos\\_en\\_dos\\_ciudades\\_de\\_America\\_Latina\\_Valparaiso\\_y\\_Morelia\\_de\\_1985\\_a\\_2000](https://www.researchgate.net/publication/337367765_Los_videojuegos_como_cultura_de_masas_a_finales_del_siglo_XX_Analisis_a_la_insercion_de_la_tecnologia_de_videojuegos_en_dos_ciudades_de_America_Latina_Valparaiso_y_Morelia_de_1985_a_2000)

<sup>11</sup> Héctor Oscar González Seguí, “Negocios de Videojuego en Zamora El lugar actual de lo material y lo Simbólico en Economía y Antropología”, (Tesis de doctorado, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, 1999).

## EL OCIO DEL VIDEOJUEGO COMO PROBLEMA TEÓRICO A RESOLVER

Como mencionamos en páginas pasadas, consideramos que actualmente en el país de México no existen elementos suficientes que nos hablen (desde un punto de vista histórico) acerca del proceso de transformación que han ostentado los videojuegos como forma de ocio a través de sus prácticas y de su adaptación a la cultura popular de la humanidad; tampoco se ha profundizado históricamente los sitios/espacios donde se han efectuado dichas relaciones sociales con los videojuegos; por su parte, conforme sigue pasando el tiempo, los trabajos que se han realizado sobre este medio de entretenimiento ya no serán lo suficientemente sólidos como para confrontar el avance desacelerado que los videojuegos adquieren día con día.

Debido a estos inconvenientes, dentro de las motivaciones por las cuales debemos abordar este tema de investigación, parte de la incipiente necesidad por aportar nuevos conocimientos que nos auxilien a entender de la mejor forma posible las interacciones que existen actualmente entre las personas y los videojuegos. Para tal cometido, para este presente trabajo de investigación nos evocamos en estudiar históricamente el caso particular de las primeras relaciones sociales de juego que se suscitaron en la ciudad de Morelia, Michoacán, a través de las primeras consolas domésticas y máquinas profesionales de juegos de video.

El entendimiento del tiempo para el historiador ha sido una constante en cuanto a su accionar de trabajo se refiere, y más aún, en su forma de exponerlo. Así que, para esta investigación decidimos abordar como temporalidad de estudio el rango de los años de 1980 a 1996. Este lapso de tiempo se implementó a fin de poder explicar en su totalidad posible el proceso de transformación que ostentaron las primeras relaciones sociales de juego a través del videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán, México. Temporalmente, partiremos desde las prácticas de las primeras máquinas Atari, hasta los albores del juego tridimensional, el cual, este será un punto de anclaje de lo que más adelante se eclipsó en el juego en línea y sus posteriores prácticas lúdicas con los videojuegos en el caso moreliano.

Al tomar como objeto de estudio el caso particular de la ciudad de Morelia, Michoacán, nos percatamos que, tanto en esa ciudad como en los demás lugares de la república mexicana, persiste un gran déficit de conocimiento relacionado a su historia con los videojuegos. Debido a este desconocimiento consideramos que la utilidad de esta investigación nos permitirá comprender tanto las inmediaciones de las prácticas actuales con los juegos de video en México, a su vez de que se conocerá más a fondo la historia del videojuego en dicha ciudad de Michoacán.

Así que, a manera de propuesta, para este trabajo de investigación nos planteamos como objetivo central lo siguiente:

Evidenciar históricamente el cambio de los espacios donde las personas de la ciudad de Morelia interactuaban con los videojuegos. Para ello consideramos que es necesario exponer el funcionamiento de las relaciones sociales de juego, mediante el análisis y la comparación, para mostrar de manera crítica la transformación de los videojuegos y su apropiación entre varias generaciones de consolas y máquinas profesionales de juegos de video que desfilaron entre los morelianos.

## DESDE LA TEORÍA CONCEPTUAL DE LAS CIENCIAS SOCIALES, HASTA LAS HISTORIAS DE VIDA Y LA AUTOETNOGRAFÍA COMO MÉTODOS DE ANÁLISIS PARA ENTENDER HISTÓRICAMENTE AL VIDEOJUEGO EN LA CIUDAD DE MORELIA

Para la realización de nuestro marco teórico y conceptual, el enfoque que se adoptó para dicho trabajo de investigación histórica consistió en la implementación de diversas vertientes de carácter teórico-metodológica, las cuales fueron: las historias de vida, la autoetnografía y las contribuciones teórico-metodológicas a partir de las ciencias sociales afines a la historia. Esto se realizó a fin de dar un estudio más profundo, analítico, descriptivo, exploratorio y correlacional a las fuentes que se utilizaron para reconstruir la forma en la cual las personas interactuaban con el videojuego en el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años ochenta y mediados de la década de los años noventa del siglo XX.

Además de la historia oral, para darle fuerza a nuestro trabajo de investigación se decidió disponer de otra clase de herramientas metodológicas, primordialmente de corte teórico. A nuestra disposición manejamos como metodología las propuestas teóricas a partir de autores como Bourdieu, Johan Huizinga, Roger Caillois, Michel De Certeau y entre otros más. En cuanto al pensamiento del sociólogo francés Pierre Bourdieu, en este trabajo se rescataron los conceptos de *campo social*, *habitus* y *capital cultural*. Estos conceptos que el autor Bourdieu implementó durante el siglo XX nos ayudaron a comprender el mecanismo por el cual las personas se relacionan entre sí con el videojuego a través de lo cotidiano. También, nos auxilió a analizar cómo fue que se construyó culturalmente el gusto por el videojuego dentro de las relaciones de un colectivo social. Otra de las razones por las cuales optamos por utilizar los conceptos del sociólogo Pierre Bourdieu radicó en la forma en la cual se puede plantear un problema social y cultural a partir del ámbito histórico. Hemos visto los alcances de Bourdieu a través del estudio de las prácticas cotidianas. Cosas que normalmente se considerarían banales y carente de importancia adquieren un significado profundo y de análisis explicativo para la sociedad a través de sus estructuras sociales. Como ejemplo, en un texto relacionado con el deporte del fútbol, Bourdieu dio una nueva perspectiva hacia las prácticas sociales y culturales que se gestaban con dicho deporte.<sup>12</sup>

En cuanto a De Certeau, así como con Bourdieu, su aporte académico sobre el “espacio de lo cotidiano” nos fue de utilidad para profundizar sobre el espacio donde se gestionaron las relaciones de juego en la ciudad de Morelia con los videojuegos. Tanto Bourdieu como De Certeau, desde el punto de vista teórico, nos aportaron los conocimientos necesarios para observar de manera íntima la transición generacional de las prácticas del videojuego en la ciudad de Morelia a través de su cotidianidad. Sin embargo, cabe aclarar, entender nuestro tema de investigación histórico con solo los aportes académicos de Certeau y Bourdieu no lo consideramos suficiente para poder darle el sentido a la explicación que deseamos: en este caso la forma en la que se construyeron históricamente las relaciones sociales de juego a través del videojuego de máquinas profesionales y consolas de uso doméstico. Además del aspecto sociológico cultural de Certeau y Bourdieu, propusimos entender el dilema generacional de las relaciones sociales de juego a través del estudio del propio concepto de “juego”. Consideramos pertinente señalar que para esta investigación no podemos ignorar el sentido lúdico en el cual estuvo adscrito el videojuego

---

<sup>12</sup> Bourdieu, Pierre, “¿Cómo se puede ser un deportista?” en *Sociología y Cultura*, Trad. Martha Pou, (México: CNCA/Grijalbo, 1984), 193-213.

durante su creación hasta la inmediatez de nuestra presente actualidad, como tampoco, podemos obviar la complejidad el concepto de juego dentro de un entorno social. Por tal motivo, nos vimos a la tarea de profundizar el concepto de “juego” a través de dos autores que problematizaron ampliamente el concepto de juego: Johan Huizinga y Roger Caillois. Ambos autores, pusieron sobre la mesa una explicación sobre el funcionamiento del “juego” para el hombre, y esto para nuestra investigación, representó un complemento para poder dar un diagnóstico más completo sobre cómo han modificado dichas prácticas con el videojuego a través del tiempo.

A manera de evidencia de información, también para esta investigación histórica decidimos optar como mejor campo de acción el manejar la información documental de archivos hemerográficos como periódicos y revistas de la ciudad de Morelia, Michoacán, principalmente de la época en la cual fue inscrito el videojuego en los años ochenta y noventa del siglo XX. Esta parte la hicimos a fin de poseer información documental que nutriese a nuestro trabajo de investigación. Más, sin embargo, cabe aclarar que se tuvo que recurrir a utilizar en demasía estas fuentes debido a la suma dificultad de conseguir fuentes primarias provenientes de archivos históricos. Aun así, las fuentes que se consultaron consideramos fueron útiles en nuestra investigación ya que nos acercaron al hecho histórico.

Para el autor Jorge E. Aceves Lozano, en un apartado de un libro que fue coordinado por la autora Graciela de Garay denominado como “La historia con micrófono”, este nos explica las virtudes y defectos de la aplicación de la historia oral como método histórico, los cuales destacaremos a continuación:

*Aceves Lozano nos expone a grandes rasgos que dentro de las virtudes que nos ofrece la historia oral este auxilia al historiador a conocer de mejor manera a la historia y a su sociedad; genera nueva información a través de la información oral; se acerca cualitativamente en la creación de nuevo conocimiento histórico y socio antropológico; y principalmente, es el intermediario entre los actores históricos y los elementos sociales para la obtención de información a través de sus experiencias de vida.*<sup>13</sup>

En términos generales estas serían las virtudes que señala el autor Aceves Lozano. No obstante, en cuanto a la aplicación metodológica de la historia oral, nos expone Aceves Lozano que esta se basa (como su nombre lo indica) *principalmente en las pláticas (o charlas) que se ejercen con las personas a fin de obtener elementos de evidencia empírica para la investigación.*<sup>14</sup> Por su parte, el autor antes mencionado dictamina que su aplicación puede abordarse a partir de rangos cobertura tanto amplios (estudio general) como estrechos (estudio particular), a su vez, estos se subdividen en investigaciones “directas” (se refiere a recolectar información de manera directa a través de las propias entrevistas y narraciones) e “indirectas” (estas son la recolección de información ya existentes).<sup>15</sup> También destaca dicho autor que dentro de la historia oral como metodología histórica se encuentran las “tradiciones orales” y las “historias de vida”; el primero aborda lo que son todas aquellas historias que transcurren de generación en generación; y mientras que el segundo se enfoca comúnmente en las historias personales de las personas.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Jorge E. Aceves Lozano, “Sobre los problemas y métodos de la historia oral”, Garay, Graciela de (Coord.), *La historia con micrófono*, (México: Instituto Mora, 2002), 33-34.

<sup>14</sup> Aceves Lozano, “Sobre los problemas y métodos de la historia oral”, 36.

<sup>15</sup> Aceves Lozano, “Sobre los problemas y métodos de la historia oral”, 36-37.

<sup>16</sup> Aceves Lozano, *Ibid.*, p. 39.



A través de la breve explicación de la historia oral como método, el enfoque que decidimos adoptar para nuestra presente investigación radicó en la recuperación de las historias de vida como herramientas de información y de análisis. Para tal cometido nos enfocamos en buscar a algunos concedores de videojuegos y locatarios de máquinas profesionales de juegos de video de la ciudad de Morelia, Michoacán, que estuvieran implicados históricamente durante la década de los años ochenta y noventa del siglo XX. Cabe señalar que, debido a la dificultad por conseguir dicha información, solo pudimos localizar a dos locatarios que nos proporcionaron la información necesaria para poder reconstruir satisfactoriamente el pasado histórico y así poder realizar este presente trabajo académico. El primer entrevistado fue el señor Carmona. Él es un comerciante proveniente de la Ciudad de México, Estado de México, que incursionó en el negocio de las máquinas profesionales de juegos de video. Locatario de profesión gracias a su padre (que también trabajaba el giro de las máquinas profesionales de juego de video), el señor Carmona fue (y es actualmente) uno de los principales reparadores y refaccionarios de máquinas profesionales de juegos de video en la ciudad de Morelia, Michoacán durante finales de la década de los años ochenta en adelante.

El siguiente entrevistado de valor fue el señor Hernández, oriundo de Michoacán, es también un comerciante de máquinas profesionales de juegos de video, solo que a diferencia del señor Carmona, el señor Hernández se dedicó únicamente en la reparación (y antiguamente en la distribución de máquinas de videojuegos). Así como el señor Carmona, por su trayectoria comercial, el señor Hernández también fue uno de los comerciantes más importantes en materia de videojuegos durante la década de los años ochenta en adelante. Tanto como el señor Carmona como el señor Hernández, a través de sus experiencias de vida, poseyeron todas las papeletas necesarias para lograr darnos los aportes de información necesarios para nuestro tema de investigación.

La construcción del pasado a través de la historia oral le ofrece al oficio del historiador las herramientas que legitiman su discurso, y para nuestro trabajo de investigación, esto se convirtió en uno de nuestros pilares de información. Por otro lado, otra entrevista que fue de utilidad para nuestra investigación tiene que ver con la apreciación de locatarios de menor envergadura y trascendencia que los dos locatarios anteriormente destacados. Encontramos el caso particular de un locatario de menor trascendencia que durante un breve periodo de tiempo participó activamente en el negocio de las máquinas profesionales de juegos de video: el señor Jorge Piñón. Las declaraciones que el señor Piñón nos obsequió, a diferencia de otros locatarios, nos fue de utilidad para poder esclarecer las similitudes como también las diferencias existentes entre los negocios de máquinas profesionales de juegos de video en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años ochenta del siglo XX. En cuanto a la visión del jugador de videojuegos, desafortunadamente solo pudimos contar con las experiencias de vida de los señores Gonzalo Apolinar (aun es un jugador en activo y es actual reparador de máquinas profesionales de juegos de video) y Javier Ceja (comerciante de tienda de ropa). Sin embargo, consideramos que sus vivencias son lo suficientemente nítidas como para poder solventar esta presente investigación.

Mediante el empleo metodológico de la historia oral como forma “directa” de información como nos menciona el autor antes destacado Aceves Lozano, las cuales son las fuentes orales que se obtienen autóctonamente como lo fueron nuestras propias entrevistas de información. También para dicho trabajo de investigación decidimos optar por la implementación de las fuentes orales “indirectas”; las cuales para Aceves Lozano son las entrevistas y las declaraciones realizadas por personas externas.

Además de nuestras entrevistas que recolectamos, para nuestro trabajo de investigación histórica utilizamos la historia oral a la luz de videos de entrevistas (externas) y a los documentales relacionados a la historia de los videojuegos y a los locatarios. Por su parte, también recuperamos el testimonio de varias historias de vida a través de espacios de discusión (Blogs) en la red virtual (internet). Al combinar metodológicamente la historia oral tanto de manera directa como indirecta, logramos obtener un punto de análisis en la forma en la cual las personas en la ciudad de Morelia interactuaron lúdicamente con los videojuegos. Inclusive, Aceves Lozano recomienda la combinación de las fuentes orales, ya que la misma metodología se permite así misma intercalar entre lo inductivo y lo deductivo.<sup>17</sup>

El método de la historia oral a través de las historias de vida ha demostrado ser de utilidad ya que nos permitió comparar diversos testimonios para así lograr poseer más elementos de evidencia empírica que nos ayudaran a comprender la forma en la cual se relacionaban las personas con los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán. Sin embargo, cabe aclarar, como cualquier método que se emplea este tiene en su haber algunos problemas a considerar. Aceves Lozano nos explica que uno de los inconvenientes de emplear la historia oral como método histórico tiene que ver con la subjetividad de las declaraciones en las que están adscritas las historias de vida. Comúnmente, la información enfocada en entrevistas suele partir de la vivencia subjetiva, lo cual, Aceves advierte que se debe tener cuidado al momento de formular los cuestionamientos tras la realización de la historia oral, a su vez de que se debe ser cauteloso al momento de pasar la información que se recabó.<sup>18</sup> Por otro lado, otro problema que aqueja a la historia oral parte del hecho de que al ser un método aun en construcción, por su propia autonomía, no terminará de generar una explicación lo suficientemente satisfactoria sobre el problema histórico a solucionar; Aceves recomienda que para que sea más efectiva la historia oral se debe controlar la disciplina en cuestión además de ser totalmente crítico al momento de llevarlo a la práctica dicho método.<sup>19</sup>

Aunado a lo anterior dicho, la carencia de información relacionada con algunos temas que abordamos para nuestro análisis histórico nos forzó a emplear diversas metodologías, como el tema de la autoetnografía. Este método, a partir de los autores Julio Ernesto Rojas Mesa y Linda Alejandra Leal Ureña se refieren a “*la técnica en el que el investigador explora a través de sus vivencias personales de vida correlatos que produzcan conocimientos para la investigación*”;<sup>20</sup> Por su parte, para los autores Carolyn Ellis, Tony E. Adams y Arthur P. Bochner, la autoetnografía es definida como: “*un enfoque dentro de la investigación que busca descubrir y analizar la experiencia personal con el fin de comprender la experiencia cultural*”.<sup>21</sup> Si bien este método emplea las memorias de vida del investigador para generar conocimiento, existe un debate en relación a su aceptación metodológica. La autora Mercedes Blanco, aboga en que “la autoetnografía abre un amplio abanico de posibilidades

---

<sup>17</sup> Aceves Lozano, Ibid., p. 40

<sup>18</sup> Aceves Lozano, Ibid., p. 41

<sup>19</sup> Aceves Lozano, Ibid., pp. 34, 44.

<sup>20</sup> Rojas Mesa, Julio Ernesto y Linda Alejandra Leal Ureña, “Guía para el desarrollo de una autoetnografía reflexiva en investigación educativa: condiciones para pensar experiencias personales de innovación a lo largo de la vida”, (Seminario), Grupo de investigación: Investigación educativa. Clasificación A, Doctorado en Educación-Universidad Santo Tomás, Colombia, 2019.

<sup>21</sup> Carolyn Ellis, Tony E. Adams y Arthur P. Bochner, “Autoetnografía: un panorama”, En revista *Astrolabio Nueva época*, núm 14, Argentina, Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad (C.I.E.C.S.) | Co.N.I.C.E.T. y U.N.C., 2015, p. 250.

epistemológicas en el que se busca dar con el hecho histórico a través de relatos narrativos personales”.<sup>22</sup> Sobre su método de aplicación, los autores que destacamos anteriormente estiman que la autoetnografía parte de la descripción narrativa en primera persona. Nosotros consideramos que este método puede ser eficaz gracias a dos factores: la temporalidad en la que se vivió la experiencia personal de vida y la información que valida la experiencia de vida. Para nuestra investigación, parte de la temporalidad que analizamos empata con las vivencias personales; Como ejemplo, los cibercafés y la “piratería”. Pero para darle peso a nuestro discurso personal recuperamos la información sobre dichos temas. La conjunción de ambos le otorgó un valor a la información que desarrollamos.

## ¡TRAZANDO LA META!: HIPÓTESIS A DETERMINAR

Toda esta conjunción tanto teórica como práctica cumplirá la función de auxiliarnos tanto heurística como hermenéuticamente en nuestra explicación sobre cómo se han construido las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia, Michoacán, a través del videojuego durante el siglo XX. Por lo que, a manera de hipótesis a resolver determinamos lo siguiente:

*La hipótesis de trabajo fue que: A medida que pasan las generaciones de consolas domésticas y máquinas profesionales de juegos de video, la forma de relacionarse con los videojuegos transforma y modifica lúdicamente, de forma social y cultural, la vida cotidiana de lo que se entiende por ocio, gusto y juego. A su vez, en dichas relaciones, se construye un campo cultural y social en donde no solo se disputan interacciones entre los consumidores de videojuegos y sus intermediarios, sino también, intervienen diversos agentes externos como lo son los productores de máquinas, la opinión pública y los programas de videojuego.*

Para poder comprobar nuestra hipótesis de trabajo que nos hemos planteado decidimos para nuestra exposición subdividirlo bajo tres capítulos, los cuales enumeraremos a continuación:

Para el primer capítulo de nuestro trabajo de investigación nos enfocaremos en exponer la construcción de las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia, Michoacán, a la luz de entender los orígenes del propio videojuego. Al tomar como antecedente la historia del nacimiento del videojuego hasta su primer lapso como industria del entretenimiento a través de la compañía Atari durante la década de los años setenta del siglo XX, observaremos como es que las personas se relacionaron inicialmente con un nuevo medio de entretenimiento; como lo es el caso del videojuego. También veremos, cómo y porqué surgió el videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán. Por otra parte, realizaremos en este primer capítulo un análisis indagatorio a cerca de los primeros años de vida del videojuego entre el país de México y como este afectó a la ciudad de Morelia. A través de exponer los orígenes del videojuego, nos evocaremos a observar el establecimiento de las primeras relaciones sociales de juego a través de las máquinas profesionales de juegos de video y a través de las consolas domésticas de videojuegos. Por su parte, pondremos a prueba cómo fue que se dieron las primeras interacciones con este medio de

---

<sup>22</sup> Blanco, Mercedes. (2012). Autoetnografía: una forma narrativa de generación de conocimientos. *Andamios*, 9(19), 49-74. Recuperado en 10 de abril de 2023, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-00632012000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632012000200004&lng=es&tlng=es).

entretenimiento digital a través de la opinión pública y que consecuencias se dieron a raíz de dichas relaciones sociales.

Para el segundo capítulo de investigación expondremos el funcionamiento de las relaciones sociales de juego a partir de la confrontación conceptual del videojuego como una forma lúdica de entretenimiento. En este capítulo iremos con total profundidad hasta llegar a la raíz del problema y realizaremos un apéndice conceptual en relación a las interacciones entre las personas con los videojuegos. Buscamos confrontar en este capítulo al videojuego como forma de entretenimiento, y lo compararemos ante otras formas de entretenimiento lúdicos como lo son los juguetes y otras formas de juego como los juegos tradicionales. Por otra parte, categorizaremos y pondremos en tela de juicio al videojuego como una definición autóctona. Esto lo haremos para poder comprobar cómo es que ha cambiado el videojuego a través de los años. Y para finalizar el capítulo veremos cómo es que funcionan las relaciones sociales de juego a la luz de conceptos enfocados en la cotidianidad y el espacio. La función de las relaciones de juego a nivel conceptual serán el enlace para poder determinar, comprobar y explicar la transformación de las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia, Michoacán durante la década de los años ochenta y principios de la década de los años noventa del siglo XX.

Para el tercer y último capítulo de investigación comprobaremos críticamente nuestra hipótesis que nos hemos planteado sobre el proceso de transformación que sufrieron las relaciones sociales de juego a través del videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán. Para realizarlo, analizaremos (al tomar como base los capítulos anteriores) las interacciones lúdicas que se suscitaron durante el final de la década de los años ochenta y mitades de la década de los años noventa del siglo XX. Observaremos y determinaremos el tangible intercambio en la manera en el cual las personas en la ciudad de Morelia se relacionaron con los videojuegos. Y, al final, veremos cómo dichas prácticas lúdicas con los videojuegos generaron repercusiones, a corto y largo plazo, en las relaciones sociales de la sociedad moreliana.

A través de lo anterior dicho, nuestro tercer y último capítulo de investigación parte de la exposición de las consolas de 8 y 16 bits; con Nintendo y SEGA. Mostraremos cómo a través de la transición tecnológica de las consolas de videojuegos se empezarán a generar nuevas formas de prácticas lúdicas entre el videojuego y la sociedad (estudio de caso Morelia). Todo lo anterior dicho a través de aspectos como los son la renta de cartuchos, la guerra de consolas, los eventos enfocados en los videojuegos, los programas televisivos y las revistas de videojuegos (caso de la revista Club Nintendo, México).

Más adelante, se analizará y se evidenciará la influencia que empezaron a ostentar las máquinas profesionales de videojuegos como parte de las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años noventa del siglo XX. Se mostrará que, a la luz de la implementación de los juegos de pelea como: Street Fighter II, Mortal Kombat y The King of Fighters, estos ayudaron a generar nuevas formas de prácticas lúdicas entre los espacios de orden público.

Y para finalizar, a través de los gráficos tridimensionales, expondremos el caso de las primeras consolas domésticas de 32 bits de potencia; retomaremos a Nintendo y a SEGA, pero ahora, aparecerán en escena nuevas consolas domésticas como: Sony con su consola Playstation 1, y posteriormente, la XBOX de Microsoft (esta última tendrá relevancia en el establecimiento de las consolas en el juego en línea como forma de relaciones sociales de juego).

A partir de 1996 en adelante, los gráficos tridimensionales marcarán cambios importantes dentro de la transformación de las relaciones sociales de juego a través del videojuego (caso particular de la ciudad de Morelia), por lo cual, se vuelve esencial dar un preámbulo a las prácticas que se desarrollarán posteriormente. Es a raíz de lo anterior dicho que abordaremos la influencia del juego en línea y los efectos de la piratería. Con el desacelerado crecimiento tecnológico, y más aun dentro del videojuego, el juego en línea comenzaría a dar sus primeros latidos. Observaremos y evidenciaremos en esta investigación que esto atraerá cambios cada vez más notables dentro de las prácticas con los videojuegos en el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán. Primordialmente a través de espacios que se conocieron como Cibercafés. Por su parte, para la segunda mitad de la década de los años noventa del siglo XX, mostraremos que la piratería tomará un rol más protagónico, lo que se traducirá a nuevas formas de relaciones sociales de juego.

Por último, al hablar del juego en línea y de la piratería en esta investigación partimos de dos motivos; el primero, radica en mostrar los efectos a corto plazo sobre la construcción de las relaciones sociales de juego en el caso de Morelia; y la segunda, en marcar el sendero a próximas investigaciones que se enfoquen en los años de 1996 en adelante.

# CAPÍTULO 1: ¡HA LLEGADO UN NUEVO RETADOR! EL COMIENZO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO ESPACIOS DE INTERACCIÓN EN LA CIUDAD DE MORELIA.

EN ESTE SIGLO XX HA NACIDO UN GRANDE DEL ENTRETENIMIENTO A NIVEL DIGITAL: EL ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS.

## LOS ORÍGENES DE LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DE LOS PRIMEROS COMPUTADORES

Diversas fuentes ubican el origen de los videojuegos a partir de la década de los años cincuenta hasta la década de los años sesenta del siglo XX. Durante ese lapso de tiempo, la industria armamentística y el desarrollo de la tecnología tuvieron avances significativos a niveles globales, a consecuencia a dicho fenómeno, las investigaciones y experimentos que se realizaron con los computadores comenzaron a aportar elementos que ayudaron a construir la idea de crear en la tecnología electrónica una fuente de entretenimiento lúdico. En el año de 1952 el científico en computación Alexander Sandy Douglas desarrolló a través de un computador EDSAC (de las siglas Electronic Delay Storage Automatic Calculator) uno de los primeros prototipos de videojuego en base a un juego clásico de “tres en raya” (también llamado OXO) el cual llamó “Nought and crosses”. Años más adelante, en un espacio del Laboratorio Nacional de Brookhaven en Nueva York, en el año de 1958, William Higginbotham modificó un osciloscopio militar que estaba conectado a una computadora analógica *Systron Donner* y desarrolló el prototipo de videojuego que denominó como “Tennis For Two”; este juego consistió en un simulador de Tenis dimensional en el que dos jugadores se pasaban una pelota con un interruptor y un botón.<sup>23</sup>

Aunque existe una discusión entre las investigaciones de videojuegos sobre quién debería ser considerada como la primera persona que inventó el primer prototipo de videojuego, si entre el “OXO” de Douglas o el Tennis for Two de Higginboutham, para esta investigación se consideró que tanto Douglas como Higginboutham proporcionaron (a través de la tecnología que ofrecía su respectiva temporalidad) herramientas empíricas que tuvieron como consecuencia el futuro establecimiento de nuevas formas de entretenimiento, y por lo tanto, un punto de arranque para que posteriormente se crearan los primeros videojuegos

Luego de los acontecimientos del “OXO” y el “Tennis For Two”, el papel de las computadoras en los videojuegos comenzó a tomar más importancia. En el año de 1962, en el edificio número 20 del Instituto de Tecnología de la Universidad de Massachusetts, Estados Unidos, Steve Russell junto al Club Tech Model Railroad o MIT (una agrupación que se enfocaba principalmente en la construcción de ferrocarriles y de rieles, el cual Russell pertenecía) programaron en un computador PDP-

---

<sup>23</sup>Simone B., & Cristian L. "Breve historia de los videojuegos." *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, no. 14 (2008): 161. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>; Arnold Goldberg, “The Prelude: First Blips on the Screen”, *All your Base are belong to us. How fifty years of videogames conquered pop culture*, (New York: Ed. Three Rivers Press, 2011), 12-16; Tristan Donovan, *Replay. The history of the video games*, (Great Britain: Ed. Yellow Ant, 2010), 11-12; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “Tennis for Two, The first electronic game”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 10-11.

l el primer juego de video de computadora que se llamó “*Spacewar!*”: a grandes rasgos el juego consistió en dos naves espaciales que se disparaban mutuamente en una pantalla hasta destruirse.<sup>24</sup>

Tanto Russell como el MIT de la Universidad de Massachusetts habían aportado dos fundamentos importantes para el futuro desarrollo de los videojuegos; El primer fundamento: trató sobre la implementación de un aparato lúdico dentro de un lenguaje computacional. El MIT y Russell ponderaron que las computadoras debían tener connotaciones más divertidas, independientemente de su utilidad práctica; Y en cuanto al segundo fundamento: este tiene que ver con el contexto social y cultural en el que se creó el juego “*Spacewar!*”. Durante los años de 1955 hasta 1975, impulsado por la *Guerra Fría*, se gestó una competencia Aero-espacial por parte de Estados Unidos y la Unión Soviética, como resultado a dichos acontecimientos, nacieron historias narrativas sobre cohetes espaciales (como exponente estuvo Edward Elmer “Doc” Smith y sus obras *Lensman Stores*). Este tipo de sucesos fueron la inspiración para que Russell y el equipo del MIT crearan un juego con temática de naves espaciales, ergo, se puede observar a grandes rasgos que la creación del “*Spacewar!*” significó para el videojuego una de las primeras formas de representación de los pensamientos y acontecimientos que se suscitaban en su respectiva época.<sup>25</sup>

Las investigaciones realizadas sobre historia de videojuegos dictaminan que luego de la creación del “*Spacewar!*” el juego comenzó a tener una gran popularidad entre los usuarios del PDP-1 en el MIT. Se menciona que en un inicio los miembros del MIT consideraron la idea de vender el “*Spacewar!*”, sin embargo, al ser difícil de producir por los altos costos de las PDP-1, al final decidieron hacer del juego un código abierto para cualquier interesado en conseguir el *Spacewar!*, y así, pudieran colocarlo en un PDP-1. Más adelante, cabe aclarar que algunos miembros del MIT decidieron cambiar los botones del computador por una caja de control simple a base piezas telefónicas sobrantes. A partir de este punto se construiría el primer prototipo de mando de videojuego. En esta investigación se puede apreciar que la influencia de la computación fue un punto de partida para la creación de los videojuegos gracias a que este marcó como primer referente la programación de los juegos de video al ser el primer juego de computadora de la historia.<sup>26</sup>

#### LA APARICIÓN DE LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS: MAGNABOX ODYSSEY.

La década de los años setenta del siglo XX fue un periodo importante para los videojuegos ya que significó su nacimiento formal como industria del entretenimiento. Luego de que Steve Russell y el equipo del MIT de la Universidad de Massachusetts hicieran del *Spacewar!* un código abierto, el interés por los videojuegos se hizo cada vez más notorio. En contraposición, como se mencionó anteriormente, existía el inconveniente de los altos costos de su producción. No obstante, no fue hasta que el ingeniero

---

<sup>24</sup> El computador PDP-1 (de las siglas Programmed Data Procesor) era el primer ordenador que fue creado en el año de 1959 por Digital Equipment Corporation (DEC): estos aparatos solían costar alrededor de 120,000 dólares; como característica funcionaba a 18 bits; además de que este poseía un monitor para observar la información en la pantalla. Donovan, “*Replay*”, 13; Steven L. Kent, “padres olvidados”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 43.

<sup>25</sup> GAM3R BAY, “DOCUMENTAL | LA ERA DEL VIDEOGAME - EPISODIO 1 (DISCOVERY CHANNEL, ESPAÑOL LATINO)”, video de Youtube, 45:14, publicado el 3 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=5VvM\\_2\\_0F2A&t=17s](https://www.youtube.com/watch?v=5VvM_2_0F2A&t=17s). Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “*Spacewar!*”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), p. 12.

<sup>26</sup> Donovan, *Replay*, 14; Demarla y I. Wilson, *High Score*, 13.

Ralph Baer (ex militar, científico de guerra durante la Segunda Guerra Mundial y jefe de diseño de instrumentos de la compañía contratista de defensa Sanders Associates), considerado por muchos investigadores como el padre de los videojuegos, diseñó la primera consola doméstica de juegos de video. En el año de 1966 en New Hampshire, Estados Unidos, al darse cuenta del fuerte número de televisores que había en los hogares estadounidenses, aunado a la creciente curiosidad por los juegos de computadora, Baer utilizó la televisión como móvil para elaborar el primer prototipo de consola doméstica de juegos de video, la cual se llamó en un inicio la “*Brown Box*” o “*Caja Marrón*”: Este aparato consistió en la creación de 12 juegos sobre un sistema de madera, entre los cuales algunos usaban una pistola de luz.<sup>27</sup>

Para la creación de este proyecto Baer fue asistido por los ingenieros Bill Harrison y de Bill Rusch. Entre los tres experimentaron con distintos tipos de prototipos de máquinas, el cual denominaron como “*TV Games*”. En total se construyeron siete números de prototipos: Este aparato se conectaba a las terminales de la antena del televisor y utilizaba las frecuencias de los canales 3 y 4, además mostraba unos diminutos cuadros de color blanco que se movían por toda la pantalla.<sup>28</sup>

Durante un par de años Ralph Baer buscó vender su proyecto, pero este fue denegado múltiples veces. No obstante, no fue hasta el año de 1969 que Bill Enders (vicepresidente de Marketing de la compañía de televisores Magnavox) patrocinó y dio impulso al proyecto de Baer. Durante ese mismo año se llevó a cabo el inicio del proceso de fabricación de la Brown Box en una planta en Tennessee -todo esto a fin de exponerlo para Navidad-. Durante el proceso de creación del juego para la Televisión, Magnavox tomó todas las decisiones sobre el invento de Baer y su equipo. Por motivos de costo la compañía Magnavox eliminó dos de los 12 juegos que ostentaba la Brown Box, se quitó la base de madera que manejaba originalmente y la sustituyó por un plástico de color Blanco y Negro, además (sin el completo gusto de Baer) Magnavox modificó el nombre de la Brown Box a *Skill-O-Vision*. Para el año de 1971, la empresa Magnavox dio a conocer su producto en algunas tiendas minoristas de Los Angeles, California, la *Skill-O-Vision* tuvo una gran aceptación por parte de un 89% de personas que probaron dicho producto. Posteriormente, a fin de adquirir más ventas los altos mandos de la compañía Magnavox cambiaron el nombre de *Skill-O-Vision* y lo modificaron por el nombre *Odyssey*. Con estos cambios finales diversas fuentes apuntan que en el año de 1972 la consola de sobremesa Magnavox Odyssey fue oficialmente lanzada al mercado.<sup>29</sup>

Al llegar al mercado la primera consola de videojuegos Magnavox Odyssey, por el factor de la novedad, inicialmente causó un interés en el público consumidor, pero conforme pasó el tiempo la consola perdió dicho interés, lo cual acarreó varios inconvenientes para Magnavox. Se estima que los malos manejos que sostuvo la compañía Magnavox fueron los responsables de su declive. Por otro lado, algunos investigadores sobre historia de los videojuegos afirman que la compañía Magnavox ejecutó maniobras de mercadeo en donde se buscaba hacerle creer al público consumidor que la Odyssey únicamente funcionaría con los televisores Magnavox -cosa que era mentira ya que la Magnavox Odyssey solía funcionar con cualquier tipo de televisor de su época invariablemente el tipo de marca que

---

<sup>27</sup> Donovan, *Replay*, 15-16; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “Games on the TV?”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 14-15; Arnold Goldgerg, “A Space Odyssey”, *All your Base are belong to us. How fifty years of videogames conquered pop culture*, (New York: Ed. Three Rivers Press, 2011), 18-19

<sup>28</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 48-50; Goldgerg, *videogames conquered pop culture*, 19.

<sup>29</sup> Donovan, *Replay*, 24; Goldgerg, *videogames conquered pop culture*, 24-25.



fuese-, además durante su periodo de existencia Magnavox intentó vender tanto la consola con la televisión de su propia marca -como en un paquete- a fin de generar más ganancias. Durante el periodo de tiempo que estuvo la Magnavox Odyssey el número de consolas que vendió fue de un aproximado de 330,000 a 350,000 unidades. Solían costar entre unos 50 a 100 dólares por unidad. Dentro de los componentes para su funcionamiento interno la Magnavox Odyssey constaba de 40 transistores y 40 diodos; no poseía CPU (Unidad Central de Almacenamiento). Para el funcionamiento se necesitaba de una “Tarjeta Maestra” que contenía información relacionada a los juegos y que se insertaba en la odyssey. También se ponían unas láminas que se colocaban dentro de la pantalla a fin de representar los juegos de la Odyssey en cuestión, como por ejemplo el Tenis, el Hockey, el Ping Pong, etc, a su vez, para hacer funcionar la consola se solía colocar un total de 6 baterías tipo C. En el manual de instrucciones de la consola *Magnavox Odyssey* se encontró una descripción referente a sus características, el cual textualmente decía lo siguiente:<sup>30</sup>

“ODISEA es un simulador electrónico de juegos que se conecta fácilmente a cualquier televisor de 43 cms. a 63 cms. (17 a 25 pulgadas) en diagonal –ya sea de color blanco y negro. ¡Con ODISEA usted participa en la televisión, no es un simple espectador! La acción emocionante del Fútbol americano, las emociones del Tenis, el reto de las pistas de esquí; todo un mundo deportivo que puede ser reproducido en tu propia sala”<sup>31</sup>

En la información que se acaba de exhibir podemos observar que la creación de la consola Magnavox Odyssey representó para el videojuego un primer salto hacia un nuevo espacio de interacción; la transición hacia los espacios domésticos. Si bien cabe señalar que Ralph Baer hizo del juego de video un medio accesible para el público, se estima que el videojuego aun poseía carencias para ser un medio de entretenimiento rentable.

¡LLEGÓ ATARI!, ¡A CONQUISTAR AL MUNDO!

Aunque se puede considerar a Ralph Baer (Padre de los Videojuegos) y su Magnavox Odyssey como el pionero en el entretenimiento electrónico doméstico, diversas investigaciones sobre historia de videojuegos apuntan a que la compañía estadounidense Atari fue el pináculo que le dio forma a la industria de los videojuegos a nivel global. Durante la década de los años sesenta del siglo XX en la Universidad de Utah, Estados Unidos, el Ingeniero Nolan Bushnell tuvo la oportunidad de conocer el juego de Spacewar! de Steve Russell y el equipo del MIT de Universidad de Massachusetts. A raíz de este suceso Bushnell mostró un interés en el negocio del entretenimiento digital.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “1972: the Magnavox Odyssey”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 18; Goldgerg, *Videogames conquered pop culture*, 26; GAM3R BAY, “DOCUMENTAL | LA ERA DEL VIDEOGAME - EPISODIO 1 (DISCOVERY CHANNEL, ESPAÑOL LATINO)”, video de Youtube, 45:14, publicado el 3 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=5VvM\\_2\\_0F2A&t=17s](https://www.youtube.com/watch?v=5VvM_2_0F2A&t=17s)

<sup>31</sup> *Cuaderno de instrucciones para instalación y reglas de juego*, (Estados Unidos: Compañía Magnavox, 1972), 3

<sup>32</sup> Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “1972: “Sometimes a Great Notion”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 16.

Poco tiempo después, luego de haber concluido sus estudios universitarios en el año de 1968, Bushnell laboró como ingeniero en Ampex Corporation, una compañía de grabación y video. Al trabajar en Ampex Bushnell mostró nuevamente curiosidad por el *Spacewar*, gracias a un apartado que leyó sobre una computadora llamada *Data General Nova*. A partir de ese momento, inspirados por la nota periodística Bushnell junto con Ted Dabney (compañero de trabajo de la empresa Ampex) trataron de diseñar su propia versión de *Spacewar!* con una computadora *Data General Nova*, pero sin éxito alguno. Después de haberle dedicado tiempo a la *Data General*, en el año de 1970 Bushnell y Dabney optaron por crear circuitos que cumplieran individualmente las funciones que originalmente querían que tuviese la máquina *Data General*.<sup>33</sup>

Para el año de 1971, Bushnell junto con Dabney se cuestionaron la manera en la que iban comercializar su proyecto, así que decidieron establecer negocios con una pequeña compañía de monedas de California denominada como *Nutting Associates*.<sup>34</sup>

Para noviembre de ese mismo año, Nolan Bushnell y Ted Dabney desarrollaron la primera Máquina de Recreativa Videojuegos de la historia (Arcade) a base de monedas denominada *Computer Space*.<sup>35</sup> Este juego (al igual que el *Spacewar*) se trataba de un juego de naves espaciales, no obstante, a diferencia del juego de Russell, *Computer Space* radicaba en que no se necesitaba de un aparatoso computador PDP-1 para poder funcionar. Para poder dar a conocer su creación (y a manera de prueba hacia los futuros consumidores) se comenta que el primer lugar en donde Bushnell y Dabney colocaron la *Computer Space* fue en el Bar Dutch Goose (en las cercanías de la Universidad de Stanford). Posteriormente, para poder distribuir la máquina *Computer Space*, Bushnell junto con Dabney fundaron una compañía llamada *Syzygy Engineering*.<sup>36</sup>

Algunas fuentes afirman que se fabricaron un aproximado de 1500 unidades de *Computer Space*. Por otra parte, dentro de las características que poseían dichas, de manera externa, eran gabinetes de fibra de vidrio que venían en colores: Verde, Azul y Rojo brillante; en cuanto a componentes *Computer Space* tenía una pequeña placa de circuito que se conocía como “Brain box”; se adaptó un televisor de 13 pulgadas en blanco y negro de *General Electric*; y funcionaba el aparato con dos botones que servían para girar la nave espacial: uno para girar y el otro para disparar.<sup>37</sup>

En un inicio, en los espacios de orden público como lo eran tabernas, bares y ferias de los Estados Unidos, las máquinas de *Pinball* eran mayoritariamente consumidas por las personas. Bushnell pensó que con la *Computer Space* los juegos de video serían el futuro del entretenimiento a base de monedas —en lugar de las máquinas *Pinballs*—, sin embargo, se dice que con la llegada de los gabinetes *Computer Space* las personas de entre las que destacaban estudiantes sintieron confusión al verlas debido a lo raro y extraños que eran los controles para la época; dos botones; uno para girar la nave y el otro

---

<sup>33</sup> Kent, L, Steven, Trad. David Tejera Expósito, “El padre de la industria”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España, Ed. Three Rivers Press, 2016), 58; Donovan, *Replay*, 19-20.

<sup>34</sup> Kent., *Gran historia de los videojuegos*, 15, 58.

<sup>35</sup> Algunas investigaciones relacionadas a la historia de las Arcades colocan la *Galaxy Game* de Bill Pits y Hugh Tuck (1971) como la primera máquina recreativa además de la *Computer Space* de Nolan Bushnell. Sin embargo, fue Bushnell quien eclipsó el negocio de las máquinas de juegos de video hacia el éxito comercial debido a que el *Galaxy Game* solo se construyeron dos máquinas. Donovan, *Replay*, 22.

<sup>36</sup> Como curiosidad Bushnell nombró el nombre de *Syzygy* o por su traducción “Sicigia” en honor a la situación astronómica que designa la posición en línea recta tres o más cuerpos celestes. Kent, *Gran historia de los videojuegos*, p. 61; Donovan, *Replay*, 22; Kent. *Ibid.*, 59.

<sup>37</sup> John Sellers, *Arcade Forever. The fans guide to the golden age of video games*, (United States: Ed. Running Press Philadelphia/ London, 2001), 14-15

para disparar. Se dice que en un inicio la *Computer Space* llamó la atención (inclusive se modificó para poder jugarse contra otro jugador), pero al pasar el tiempo se relegó rápidamente por la dificultad que representaba interactuar con el gabinete.<sup>38</sup>

Posteriormente para el año de 1972, en el tiempo que fue lanzado al mercado la Magnavox Odyssey de Ralph Baer, la compañía de *Syzygy* había tenido acuerdos con una compañía de Pinballs de Chicago denominada como *Bally/Midway* para realizar un juego electrónico de conducción, pero el juego de Ping-Pong de la Magnavox Odyssey fue más atractivo para Bushnell y Dabney. Después de un mantenimiento de máquinas *Computer Space*, Bushnell y Dabney decidieron cada uno debía realizar una inversión de 250\$ para incorporarlo a la compañía *Syzygy*. No obstante, Bushnell y Dabney se dieron cuenta que el nombre de *Syzygy* ya existía y estaba registrado bajo una empresa de velas a cargo de una facción *Hippie*, así que para evitar problemas legales modificaron el nombre de su compañía a un nombre cuya inspiración nació de un juego de ajedrez estilo japonés (llamado “Go”) el cual fue concebido el 27 de junio de 1972 como *Atari Incorporated*.<sup>39</sup>

Durante la apertura de Atari, Bushnell y Dabney contrataron al ingeniero Allan “Al” Alcorn. Como primer trabajo Bushnell le asignó a Alcorn la tarea de reproducir un juego de Ping-Pong, similar al de la consola Magnavox Odyssey de Ralph Baer. Alcorn optimizó el juego al hacer que la pelota rebotara con mayor fluidez en diferentes ángulos de la pantalla según el jugador lo golpeará con su respectiva línea. También agregó efectos de sonido que emulaban el golpeteo de la pelota además de instalar un marcador en la pantalla. Al finalizar Alcorn el producto Bushnell bautizó su nueva máquina como *Pong*. El *Pong* consistió en un simulador de tenis en el que dos jugadores giraban un Dial giratorio que movía unas barras de 2,5 centímetros (representada como raquetas de Tenis) en la pantalla con el fin de mover un punto cuadrado de un lado para otro en la pantalla, y el jugador que acumulara mayor puntuación ganaba. Al tener similitudes heredadas del *Tennis for Two* y *Ping Pong* de la Magnavox. Bushnell (a diferencia de lo confuso que fue el utilizar *Computer Space*) intentó simplificar las instrucciones para su uso con esta leyenda: “Evitar perder la pelota para adquirir una puntuación más alta”. Con la creación del juego *Pong* a finales de septiembre de 1972 Bushnell y Dabney realizaron una prueba al consumidor y llevaron la máquina a una taberna llamada *Andy Capp's Tavern* en Sunnyvale, California.<sup>40</sup>

Poco tiempo después de haber colocado la máquina de *Pong* las investigaciones sobre videojuegos apuntan a que el dueño de la taberna Bill Gattis le notificó a Alcorn que la máquina *Pong* sufría una descompostura debido al excesivo uso que tenía entre las personas, así que Alcorn se dispuso a ir al establecimiento para examinar la máquina. Al abrir la caja de monedas de la máquina *Pong* Alcorn descubrió que un gran número de monedas habían sido almacenadas (hasta el punto de atascar la máquina). En ese momento Alcorn, Dabney y Bushnell (los últimos dos que venían de una fallida negociación con la compañía fabricante de Pinballs Bally y Midway) se dieron cuenta de la notoria aceptación que tuvo el *Pong* entre los clientes de la taberna. Como resultado a este hecho, a diferencia

---

<sup>38</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, p. 59; Donovan, *Replay*, 23.

<sup>39</sup> Donovan, *Replay*, 25; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 61; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “1972: “Let the Games Begin”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States, Ed: McGraw Hill/ Osborne, 2004), 19.

<sup>40</sup> Steven L. Kent, Trad. David Tejera Expósito, “y se hizo el Pong”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 67-69; Donovan, *Idem.*, 25; John Sellers, “Pong”, *Arcade Forever. The fans guide to the golden age of video games*, (United States: Ed. Running Press Philadelphia/ London, 2001), 16.

de las máquinas Pinballs y las Tragamonedas, la máquina Pong generó ingresos semanales de hasta 200 \$ dólares. Dicho aumento monetario incentivó a Bushnell y a Dabney a construir un mayor número de máquinas Pong.<sup>41</sup>

Sin embargo, a pesar de este aumento financiero la empresa Atari no contaba con el capital suficiente como para fabricar masivamente las máquinas Pong, así que Bushnell y Dabney optaron por arriesgar parte de su presupuesto para construir 11 unidades y distribuirlas al triple de su precio de construcción original. La venta de estas primeras máquinas Pong lograron venderse con facilidad, lo que más adelante trajo la construcción de 50 máquinas más. Poco a Poco la compañía Atari y su juego *Pong* se expandieron, lo que trajo consigo que paulatinamente se diera a conocer el juego de *Pong* entre la población estadounidense y posteriormente en el año de 1973 a un público global.<sup>42</sup>

Para el año de 1974, el juego Pong era un éxito en los Estados Unidos, no obstante, para la compañía Magnavox, al darse cuenta del éxito que acumulaba el *Pong* de la compañía Atari, los altos ejecutivos decidieron establecer una demanda formal hacia Atari por infringir daños por algunas patentes que Ralph Baer había registrado años atrás sobre la proyección de juegos electrónicos en pantallas de televisión y el concepto de Ping-Pong. Además, de que Magnavox presentó pruebas que evidenciaba la presentación del juego Odyssey antes que el juego de Pong. Dicha demanda de la empresa Magnavox representaba para Atari un fuerte tropiezo debido a que la compañía no contaba con el suficiente recurso económico ni con los abogados necesarios para solventar todo el proceso legal que conllevaba, así que Bushnell buscó llegar a un acuerdo en común con la empresa Magnavox fuera de los juzgados. Al final Magnavox aceptó el trato con Atari a cambio de cumplir con algunas condiciones: Atari pagó una ligera indemnización además de una pequeña prima por la licencia de Pong, además de que Atari se convirtió en un licenciataria oficial de Magnavox. Este acontecimiento legal en contra de Atari fue una llamada de atención a cualquier futura compañía que intentara replicar el juego de Ping Pong sin antes pagar los derechos de licencia a Magnavox. Sin embargo, de manera indirecta el trato entre Bushnell y su nuevo socio comercial Magnavox benefició a la empresa Atari al mantener alejado a futuros competidores.<sup>43</sup>

Conforme creció la popularidad del *Pong*, Atari se expandió cada vez más como compañía. Según nos indican algunas fuentes, con tal de cumplir una mayor demanda de productos, Nolan empezó a contratar más trabajadores para que desempeñaran al función de montar las máquinas *Pong*: algunos estimaban que Nolan les solía pagar a los empleados la cantidad de 1,75 dólares por hora, bajo una jornada laboral de 8 hasta 16 horas.<sup>44</sup> Por su parte, durante ese periodo de ascenso de Atari, Bushnell estableció nuevas rutas comerciales con el *Pong*, a modo de poseer más ingresos líquidos, instaló estratégicamente los gabinetes en diferentes puntos de la ciudad de Sunnyvale, California. A

---

<sup>41</sup> (Se dice que Nolan Bushnell engañó a Alcorn al decirle que su proyecto estaba financiado por la empresa General Electric cuando en realidad era mentira. De haber fallado Nolan la compañía Atari habría quedado en la bancarrota antes de sin siquiera haber despegado. Por su parte, Bushnell menciona que la cervecería Andy Capp aunque era un sitio un tanto peligroso, su sala de juegos era muy amplia por lo cual vieron una oportunidad excelente para probar el Pong. Kent, *Ibid.*, 67) Kent, *Gran historia de los videojuegos*, p. 72; Danix / Smash y Cs go, “Documenta De La Historia De Los Videojuegos (Discovery Channel)”, video de Youtube, 46:56, publicado el 06 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s.](https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s;); Demarla y I Wilson, *High Score*, 20.

<sup>42</sup> Donovan, *Replay*, 26.

<sup>43</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 73; Goldgerg, *videogames conquered pop culture*, 33; Donovan, *Replay*, 27; Danix / Smash y Cs go, “Documenta De La Historia De Los Videojuegos (Discovery Channel)”, video de Youtube, 46:56, publicado el 06 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s.](https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s)

<sup>44</sup> Steven L. Kent, Trad. David Tejera Expósito, “El rey y la corte”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 80.

consecuencia, el juego de *Pong* se volvió para su época el entretenimiento electrónico a base de monedas más rentable al vender en su primer año de lanzamiento 8000 unidades.<sup>45</sup>

El auge de Atari trajo consigo cambios significativos a su administración, las investigaciones sobre Atari destacan que Ted Dabney (co-fundador de Atari) claudicó de la compañía al tener diferencias creativas con Nolan Bushnell. Ante la salida de Dabney, Bushnell formó un nuevo equipo de socios para su compañía, los cuales se les conoció como: “El Rey, la Reina y los Príncipes”. Este grupo fue conformado por Al Alcorn, jefe de departamento de investigación y desarrollo; Steve Bristow (que trabajaba previamente en Atari como el recaudador de monedas de las *Pong*) desempeñó el papel de vicepresidente de ingeniería; Bill White fue el director de finanzas; Gil Williams fue el encargado de producción; Joe Keenan, acciones administrativas de gerencia, Steve Mayer y Larry Emmons, ambos miembros del departamento de ideas de Atari; y Gene Lipkin, fue el vicepresidente de ventas.<sup>46</sup>

Con este nuevo equipo de trabajo Atari, Bushnell prestó toda su atención en diseñar nuevos productos y en patentar sus creaciones, también se centraron en crear espacios recreativos. La popularidad de *Pong* de Atari fue tal que se dice que, a raíz del éxito comercial de Atari, hubo muchas compañías que vieron una oportunidad de mercado las máquinas de juegos de video e imitaron el modelo de la máquina de Bushnell. Se menciona que dichas compañías que replicaron el modelo de *Pong* fueron: *Electronic Paddle Ball*, *Ramtek*, *Meadows Games*, *Nutting* y posteriormente *Midway*. Algunos estudios sobre Atari afirman que Bushnell los solía llamarlos como “Chacales”.<sup>47</sup>

Mientras las demás compañías se enfocaban en el *Pong*, Bushnell junto con su equipo empezaron a desarrollar nuevos juegos. El segundo juego que sacaron al mercado para las recreativas fue el *Space Race*: Este juego consistió en unas naves espaciales que debían esquivar unos asteroides. El segundo lanzamiento de Atari no fue tan llamativo como el primero, así que Atari se dedicó a experimentar con otros conceptos como lo fueron el *Steeple Chase* y *Stunt Cycle*, pero igualmente sin el mismo impacto.

Posteriormente, Atari creó en el año de 1975 (basado en la película *Tiburón* de Steven Spielberg) el juego *Maneater*. Si bien llamó en un inicio la atención por su diseño, este experimento de Atari acarreó problemas, salía muy costosa su fabricación y su jugabilidad no era lo suficientemente buena para que los jugadores volvieran a jugarlo.<sup>48</sup>

Para 1975, en el negocio de los espacios recreativos, Atari tuvo como mayor competidor a Midway. Aunque Atari tenía *Pong*, Midway ganó adeptos cuando lanzó su juego *Gunfight*: esta máquina recreativa trataba de unos vaqueros que debían dispararse en la pantalla con unas pistolas de plástico.<sup>49</sup>

Durante la década de los años setenta del siglo XX, se comenta que las compañías que se dedicaron al negocio de las recreativas en los Estados Unidos, generaron una práctica llamada “competencia controlada”, Atari y otras empresas afines más utilizaron esta herramienta con el objetivo de hacer crecer la popularidad de sus negocios. En el caso de Atari este compitió de manera ficticia con la compañía Kee Games hasta que posteriormente la absorbió. Después de Absorber Kee Games, Alcorn

---

<sup>45</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 82.

<sup>46</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 83-84.

<sup>47</sup> Steven L. Kent, Trad. David Tejera Expósito, “Chacales”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 90; Tristan Donovan, “The Jackals”, *Replay. The history of the video games*, (Great Britain: Ed. Yellow Ant, 2010), 22.

<sup>48</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 92.

<sup>49</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 93.

contrató a un joven llamado Steve Jobs (persona que más tarde fundaría su propia compañía llamada Apple Computers), Jobs trabajó para Atari un periodo corto de tiempo, pero durante su estancia laboral, en 1976 Jobs junto con Steve Wozniak ayudó a crear el juego *Breakout*. El *Breakout* fue un juego que tenía las bases del Pong, pero su jugabilidad era diferente. El juego se trataba a grandes rasgos de que el jugador utilizara una barra que tenía la función de romper con una pelota que rebotaba todos los bloques en la pantalla superior. El juego de *Breakout* representó para Atari un cambio en la fabricación de sus productos, a partir de ese momento Atari redujo los costes de manufactura de todos sus juegos, también significó el último juego que diseñó Nolan Bushnell antes de tomarse un descanso en sus funciones de diseñador de juegos.<sup>50</sup>

Otro aspecto a destacar sobre la importancia de la década de los años setenta del siglo XX para Atari radicó en el establecimiento de sus relaciones comerciales internacionales. Durante su periodo de expansión, en el año de 1973, la compañía estadounidense Atari sostuvo negociaciones con Japón. Cabe señalar que para ese entonces la influencia de las máquinas recreativas había hecho eco en todo el mundo. En Japón hubo empresas que surgieron a raíz del impulso de los videojuegos, de entre las que destacaron Namco, Sega, o Taito. Atari decidió establecer negocios con Namco a fin de crear un filial para importar y exportar juegos de su compañía.<sup>51</sup>

Para 1975 Atari decidió dar un paso hacia adelante e incursionó tanto en el negocio de las máquinas recreativas como las consolas domésticas. Atari lanzó una versión de su juego insignia *Pong* para todas las televisiones. Un año atrás, Nolan le pidió al ingeniero Harold Lee y a Al Alcorn que diseñaran un aparato que pudiera reproducir el juego de *Pong* en todas las pantallas de los televisores. El primer prototipo de la consola doméstica Atari se llamó *Home Pong*. A diferencia de la *Magnabox Odyssey* la consola de Atari era más barata y más funcional, además de que proyectaba las imágenes más fluidas en la pantalla de televisión. El único inconveniente que tenía el *Home Pong* era que solo se podía reproducir el juego de *Pong*. No había variedad de juegos. Atari buscó en este prototipo de consola doméstica cambiar la mayor parte del cableado interno por un chip que le permitiese desempeñar una mayor potencia, pero este chip era experimental.<sup>52</sup>

A fin de promocionar su producto Atari exhibió la *Home Pong* en un puesto de Toy Fair en New York. Para ese entonces, también Atari había ofertado su consola doméstica en la tienda departamental Sears Roebuck. Con la nueva apuesta de Atari hacia el entretenimiento doméstico, se adjuntó la participación de nuevos inversionistas, tal es el caso de Don Valentine fundador de la empresa de capital de riesgo Sequoia Capital. Con la inversión de capital aunado al patrocinio de Sears, Atari produjo como meta inicial 150 000 consolas *Home Pong*. Para darle solidez al nuevo proyecto de Atari Bushnell cedió la dirección a Joe Keenan. Poco a poco a Bushnell se le relegaba de las decisiones administrativas y creativas de Atari.<sup>53</sup>

Tiempo después, la empresa Atari tuvo tratos con la compañía *Warner Communications Inc*, lo que posteriormente repercutió a que Warner empezara a tomar las decisiones de la compañía Atari. Dentro de los cambios que realizaron fue la sustitución de los remanentes del equipo de Bushnell. Keenan

---

<sup>50</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 97. 99-100. 102.; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “Kee Games”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 24.

<sup>51</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 105.

<sup>52</sup> Steven L. Kent, “¿Podrías repetirlo dos veces más?”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 111 – 112.

<sup>53</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 115-117, 119.

también dejó su cargo y la presidencia de Atari recayó en 1977 en manos de Ray Cassar. Solamente Al Alcorn permaneció a dicha compañía hasta 1980.<sup>54</sup>

A partir de 1976, el *Home Pong* sostuvo un significativo grado de aceptación ante el público consumidor, las 150 000 unidades que se produjeron se agotaron, y para los competidores de Atari las consolas de sobremesa tenían un futuro prometedor como móviles de ganancia. Las compañías como Nacional Semiconductor o Magnavox intentaron replicar el modelo de la consola de *Pong*, pero sin éxito alguno. Solamente la consola doméstica *Telear* de la compañía Coleco tuvo por un periodo corto de tiempo el liderato de la venta y popularidad del entretenimiento lúdico digital.<sup>55</sup>

Conforme pasó el tiempo la consola doméstica *Home Pong* se volvió obsoleta a comparación de sus competidores, Fairchild Camera and Instrument diseñó una consola de videojuegos que denominó como *Channel F*. La peculiaridad de esta consola radicó en que fue la primera vez que se utilizaron cartuchos para almacenar juegos, además los controles de mando eran un mango alargado con una palanca triangular. Ante dicha situación, Atari decidió crear una nueva consola doméstica: la Atari VSC (de sus siglas Video Computer System). Con esta apuesta de Atari, se intuye que se buscó fusionar la potencia ordenador con una consola que pudiera reproducir los 8 bits. Entre septiembre y octubre de 1977, Atari lanzó al mercado la Atari VSC (posteriormente conocida como Atari 2600). Su lanzamiento se caracterizó por tener en su lanzamiento un total de 8 cartuchos de videojuegos, su forma de control estuvo constituido por diales y con la innovación de un *Joystick*. El *Joystick* era una palanca giratoria que está situada en un pedestal que sirve para mover los objetos en la pantalla. Además, la compañía Atari añadió nuevas funciones a su consola doméstica. Se podía con un botón cambiar el juego, se podía modificar el color y el blanco y negro, además, era factible manipular el grado de dificultad del juego que se jugaba. A partir de este punto Atari trajo consigo cambios en la forma en la que se jugaba juegos electrónicos. Con la implementación de los cartuchos de juegos se evidenció que no bastaba con que las consolas domésticas tuviesen un juego integrado en su sistema, ahora para subsistir ante las demandas del consumidor se debían ofertar adicionalmente otros juegos para darle variedad.<sup>56</sup>

#### ATARI Y LA ERA DORADA DE LOS VIDEOJUEGOS.

De 1978 hasta 1983 fue una etapa importante para la industria de los videojuegos debido a que representó el punto de inflexión para que se masificara el uso de las consolas domésticas y las máquinas profesionales de juegos de video alrededor del planeta. Algunos investigadores de videojuegos estiman que la década de los años ochenta fue un periodo de auge para la industria del juego de video debido a que despuntaron excesivamente entre sus competidores del entretenimiento, y principalmente entre sus consumidores. También cabe puntualizar que la temporalidad antes mencionada fue testigo de la salida de títulos de juegos de video que marcaron un precedente en los años venideros de los jugadores de videojuegos.

---

<sup>54</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 148.

<sup>55</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 125; Demarla y Wilson; *High Score*, 26-27, 32.

<sup>56</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 131; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, "The Atari VCS", *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004) 37; Danix / Smash y Cs go, "Documenta De La Historia De Los Videojuegos (Discovery Channel)", video de Youtube, 46:56, publicado el 06 de noviembre de 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s>;

En 1978 las Máquinas recreativas tomaron un segundo impulso ante las consolas domésticas, la compañía japonesa Taito sacó al mercado japonés el juego que se llamó *Space Invaders*. Este juego causo un furor en la gran mayoría del país del sol naciente. Se estima que los salones recreativos de Japón se llegaron a comercializar un aproximado de 100,000 a 300,000 máquinas con el juego de *Space Invaders*. A grandes rasgos, el juego consistía en defender (con unas torretas que se ubicaban en la parte baja de la pantalla) las estaciones espaciales de una invasión alienígena. Los invasores se ordenaban en la parte superior de la pantalla y descendían infinitamente y con mayor velocidad hasta que el jugador perdía.<sup>57</sup>

La popularidad del *Space Invaders* en Japón trajo consigo ecos en occidente. La compañía de máquinas profesionales de videojuegos Midway tuvo tratos con Taito y distribuyó el *Space Invaders* a Estados Unidos en 1978. Ciertos investigadores afirman que el recibimiento por parte del público fue exitoso. Algunos estiman que la adquisición de dichas máquinas costó alrededor de unos 1700 dólares aproximadamente. Las personas que eran dueñas de algún salón recreativo en los Estados Unidos buscaron adquirir el *Space Invaders* sin importar su elevado precio de venta, la inversión que realizaban con dicha máquina les daría dividendos saludables que oscilaban entre 300 a 400 dólares mensuales. Con la salida del *Space Invaders* otros negocios ajenos al mundo de los videojuegos como Bares, Restaurantes y Farmacias se interesaron por adquirir máquinas de videojuegos, aunado a la anterior mención se destacan a las Pizzerías como pináculos de las máquinas recreativas. Como resultado, hubo un acelerado incremento en el mercado de gabinetes de juegos de video en los Estados Unidos.<sup>58</sup>

Otro de los juegos que impulsaron el negocio de las máquinas recreativas fue el *Space Wars*. ¡En el año de 1978, la compañía Cinematronics retomó el concepto del juego que desarrollaron Russell y el MIT con el Spacewar! y adaptaron su propio juego de un computador PDP-1 a una máquina recreativa. A partir de este punto los juegos de computadora ya podían ser adaptados y comercializados, cosa que en sus inicios no se podía. Por otro lado, el *Space Wars* tuvo la característica de ser el primer juego que implementó las imágenes con gráficos vectoriales. El cambio de los vectores le dio un amplio marco de maniobra a la creación de videojuegos, no solo se utilizaba el mapa de bits, sino que además existía la posibilidad de diseñar juegos con vectores.<sup>59</sup>

Mientras se alzaba el *Space Invaders* y el *Space Wars*, Atari no se quedó atrás ante sus competidores, Atari sacó al mercado dos títulos para las recreativas, *Football* (1978), *Lunar Lander* (1979) y posteriormente *Asteroids* (1979). Este último alcanzó una popularidad exponencial. *Asteroids* fue un juego diseñado y programado por Lyne Rains y Edd Log: *Asteroids* consistió a grandes rasgos en una nave espacial que debía disparar hasta destruir los asteroides y naves alienígenas que aparecían en la pantalla (esquivando los fragmentos que dejaban a su paso en el caso de los asteroides eliminados) con

---

<sup>57</sup> Kent, *Gran Historia de los videojuegos*, 151- 152; GAM3R BAY, “DOCUMENTAL | LA ERA DEL VIDEOGAME - EPISODIO 1 (DISCOVERY CHANNEL, ESPAÑOL LATINO)”, video de Youtube, 45:14, publicado el 3 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=5VvM\\_2\\_0F2A&t=17s](https://www.youtube.com/watch?v=5VvM_2_0F2A&t=17s).

<sup>58</sup> Kent, *Gran Historia de los videojuegos*, 152. 154; John Sellers, “Space Invaders” *Arcade Forever. The fans guide to the golden age of video games*, (United States: Ed. Running Press Philadelphia/ London, 2001), 36; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “The 1978 Invasion from Space... via Japan”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004) 46.

<sup>59</sup> Demarla y Wilson, *High Score*, 28; John Sellers, “space wars”, *Arcade Forever. The fans guide to the golden age of video games*, (United States: Ed. Running Press Philadelphia/ London, 2001), 28-29; Steven L. Kent, “La era dorada: (parte 1: 1979-1980)”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 165-166.



un total de cinco botones. *Asteroids* además de otros juegos como *Super Breakout*, *Centipede*, *Gauntlet*, *Defender*, *Battlezone*, *Galaga*, *Steel Talons*, *Q-bert*, entre otros., reflejaron el éxito acelerado de Atari en las recreativas. Los videojuegos se transformaban en un fenómeno más llamativo para los espacios públicos.<sup>60</sup>

Para 1980, otro de los videojuegos que impulsaron la popularidad de las máquinas recreativas fue el juego de *Galaxian* de Midway. Al tomar como fundamento el *Space Invaders*, el juego trataba de una nave a color rojo con blanco que disparaba torpedos amarillos a naves alienígenas multicolores.<sup>61</sup> También en el año de 1980 surgió para las recreativas (considerado por la gran mayoría de historiadores de videojuegos como uno de los juegos más importantes e iónicos para la industria de los videojuegos) el juego de *Pacman*. Diseñado por Toru Iwatani y distribuido por Namco, se puede destacar que el juego de *Pacman* revolucionó tanto a las máquinas de juegos de video como a la propia industria del videojuego.<sup>62</sup>

En primera instancia, cabe mencionar que, por primera vez, a nivel narrativo, se desarrolló la creación de un personaje autóctono de juegos de video: Pac-Man. Físicamente Pac-Man era una circunferencia amarilla con un triángulo diedro muy agudo que simulaba una boca. El juego consistía en que el personaje de Pac-Man debía comer todos los puntos y píldoras dentro de un laberinto, todo esto mientras era perseguido por los antagonistas fantasmas de colores llamados: Blinky, Pinky, Inky y Clyde. Si en determinado caso Pac-Man comía una píldora, por un periodo corto de tiempo los cuatro fantasmas cambiaban a color azul, lo cual le permitía comerse a sus enemigos y regresarlos a su punto de origen. En cuanto a su jugabilidad *Pacman* era muy simple, solo requería de un botón para iniciar el juego y una palanca Joystick para guiar al personaje. En *Pacman*, como en muchos otros juegos más de su temporalidad, la puntuación (o del inglés Score) se volvió el pináculo central en la abrasiva popularidad que ganaron los videojuegos. Los jugadores se enfocaban primordialmente en batir su propio puntaje de la mejor manera que les fuera posible. Con el arribo de *Pacman* el negocio de los videojuegos proliferó lucrativamente. Los espacios recreativos se llenaban de personas que jugaban máquinas profesionales de juegos de video. Conforme arrasaron los gabinetes, el término de *Arcades* cobró mayor fuerza.<sup>63</sup>

Para la década de los años ochenta del siglo XX los videojuegos ya no eran desconocidos ante el mundo. Por lo cual, estos eventualmente dieron paso al nacimiento de los juegos que revolucionó el mundo de los videojuegos, surgido en la entonces Unión Soviética a cargo de Alexei Pajitnov, en el año de 1984 se lanzó el juego de *Tetris*; este juego consistía en figuras geométricas compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos de forma octogonal en el que descienden lentamente, el jugador puede girar

---

<sup>60</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 167-169. Sellers, *Arcade Forever*, 34, 64, 50, 72, 108.

<sup>61</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 175.

<sup>62</sup>Nota: Se especula que la inspiración que tuvo Toru Iwatani para la creación de Pac-Man fue una Pizza a la que se le quitó una rebanada; Sellers, *Arcade Forever*, 56; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 178-182; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “Pacman”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004) 62

<sup>63</sup> Al provenir el juego de Japón originalmente los nombres de los enemigos de Pac-Man eran conocidos por: Oikake (追いかけ), Machibuse (待ち伏せ), Kimagure (気まぐれ) y Otoboke (お惚け). Demarla y Wilson, *Ibid.* p. 62; GAM3R BAY, “DOCUMENTAL | LA ERA DEL VIDEOGAME - EPISODIO 1 (DISCOVERY CHANNEL, ESPAÑOL LATINO)”, video de Youtube, 45:14, publicado el 3 de noviembre de 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=5VvM\\_2\\_0F2A&t=17s](https://www.youtube.com/watch?v=5VvM_2_0F2A&t=17s).

las figuras geométricas y acomodarlas a fin de evitar que se llene la pantalla de bloques formando líneas completas.<sup>64</sup>

Para ese momento, además de Atari, existían un catálogo de compañías de renombre en los videojuegos de gabinetes, tal es el caso de Midway, Namco y Williams Electronics. Por otra parte, los jugadores cada vez se transformaban en jugadores más experimentados. Algunos rozaban la clase mundial al romper marcas en las puntuaciones de diversos juegos. Para 1982 los espacios de las recreativas en los Estados Unidos llegaron a alcanzar un aproximado 1,5 millones de máquinas profesionales de videojuegos estaban en operaciones.<sup>65</sup>

En el año de 1981, Midway diseñó una versión femenina de Pac-Man al cual se le denominó como *Ms. Pacman*. A diferencia del original, el juego de la señora Pac-Man insertó un total de cuatro nuevos laberintos y mejoró el nivel de dificultad las fantasmas. El juego de *Ms. Pacman* tuvo como consecuencia el aumentó en el consumo en el mercado femenino.<sup>66</sup>

## LA DECAÍDA DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Si bien la industria de los videojuegos sostuvo un crecimiento acelerado durante los inicios de los años ochenta del siglo XX, cabe aclarar que, de manera paralela, el videojuego presentó sus primeros síntomas de decadencia. En el año de 1982 la industria del videojuego dejó de crecer financieramente. La gran mayoría de establecimientos que habían colocado una máquina profesional de videojuegos no tuvieron el mismo margen de ganancias que poseían al principio de su instalación. Por su parte, por el lado de las consolas domésticas, aunque estas tuvieron un repunte gracias a la peregrinación de algunos de los juegos más populares de las recreativas hacia las consolas, cabe puntualizar que también se sufrió de una pequeña debacle. Después de que Atari expusiera al mercado la consola denominada como “Atari 5200” en 1982, esta compañía pasó por una serie de maniobras y malos manejos administrativos. Atari empezó a fabricar más cartuchos de juegos de los que se vendían realmente, también, el diseño de sus juegos mostró signos de baja calidad; tal es el caso del juego Pacman.<sup>67</sup>

Posteriormente, Atari apostó por desarrollar un videojuego inspirado en la película taquillera del director Steven Spielberg “E.T el extraterrestre” (1982). Algunas fuentes afirman que algunos ejecutivos de Atari pensaron que al ser una película llamativa dicho videojuego recaudaría números negros. Atari programó el lanzamiento del juego para Navidad. Se estima que Atari fabricó un total de cinco millones de copias del juego de “E.T”. Para el desarrollo del juego de E.T el extraterrestre Kassar le pidió a un programador llamado Howard Scott Warshaw que diseñara ese juego. Algunos investigadores estiman que a Warshaw se le dio de plazo un total de seis semanas para que finalizara dicho proyecto. Cabe señalar que ningún otro programador de Atari quiso realizar el proyecto de “E.T”

---

<sup>64</sup> Lord Alfajor, “La Historia de los videojuegos parte 5: Tetris”, Discovery Channel”, video de Youtube, 8:53, publicado el 22 de febrero de 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=yXsLxaSLjo>.

<sup>65</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 175, 182, 191-192. Como curiosidad, debido al impacto de las máquinas recreativas sobre las personas, existe una historia que oscila en el mito y la realidad sobre una máquina profesional de juegos de video llamado Polybius. Se menciona que gracias al éxito de los videojuegos el gobierno estadounidense lanzó en 1981 una serie de gabinetes que causaban efectos secundarios en sus usuarios. Aunque aún falta investigaciones que le den forma a este suceso mencionado, podemos destacar que la propia popularidad de los videojuegos empezó a construir leyendas en su entorno.

<sup>66</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 208, 214, 215; Demarla y Wilson, *High Score*, 77-78

<sup>67</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 218, 233, 267, 278, 279, 286.

por considerarlo inviable. Unas semanas antes de su estreno algunos críticos probaron el juego de “E.T”. su respuesta fue negativa. Para diciembre de 1982, Atari sacó oficialmente al mercado su producto, no obstante, la salida del videojuego de E.T acarreó el disgusto del público consumidor, la jugabilidad y la historia que poseía este videojuego fue boicoteada. Para Atari representó un golpe para su compañía, los miles de cartuchos que no se vendieron les costaron pérdidas de millones de dólares. Mantenerlos en bodegas era un gasto adicional, así que estos fueron enterrados, tal cual un ataúd, en un desierto ubicado en Alamogordo, Nuevo México, Estados Unidos. Luego del desastre ocasionado por el Juego de E.T el extraterrestre, Atari poco a poco decayó como compañía.<sup>68</sup>

Para 1983 la industria de los videojuegos pasó por un periodo de crisis al estar en números rojos, pero a su vez, para los años posteriores otras compañías de videojuegos sustituyeron la atención de una sociedad que ya se había acostumbrado a los videojuegos como forma de entretenimiento: Nintendo y Sega en el caso de las consolas de uso doméstico, y por el otro lado las recreativas como Namco y Midway, y casas desarrolladoras de juegos de video como Capcom o Konami como algunos ejemplos del florecimiento de la industria de los videojuegos. Atari continuó en su búsqueda por regresar a la cima del entretenimiento digital, pero sin éxito alguno.

## LAS MÁQUINAS PINBALLS

Aunque la compañía Atari y su juego Pong marcaron un punto y aparte para la industria de los videojuegos en los Estados Unidos durante la década de los años setenta del siglo XX, cabe señalar que no fue el primer ni el único aparato electrónico que buscaba entretener a las masas, como ejemplo a lo anterior dicho las máquinas Pinballs y sus derivadas versiones fueron un antesala predominante para el entretenimiento en los espacios públicos, antes de la llegada de los videojuegos (primordialmente las máquinas recreativas de videojuegos). Dentro de los comienzos de las Pinballs, estas tuvieron como marco de referencia la *Bagatelle*, un juego que se implementó en el año de 1871; En el juego de la *Bagatelle* el jugador debía pasar una bola sobre un mueble inclinado sobre unos clavos metálicos hasta unos hoyos que estaban hasta al fondo.<sup>69</sup>

Posteriormente en el año de 1931, David Gottlieb creó el primer modelo de lo que sería la Pinball, el cual se llamó *Baffle Ball*. Este era un juego en el que el jugador lanzaba una serie de siete pelotas que viajaban a través de un mueble que tenía una superficie plana con una inclinación de siete grados, además de unas pequeñas barras de metal clavadas y unos agujeros con números que marcaban la puntuación del juego. El *Baffle Ball* no tenía propiamente un medidor que marcara automáticamente su puntuación, el jugador tenía que memorizarlo. Cuando se lanzaban las pelotas el jugador podía controlar la trayectoria al mover el mueble.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 286- 289; Nota: Para la fabricación de un videojuego durante la época de los años ochenta del siglo XX estos tardaban un aproximado de seis a ocho meses, pero con E.T su producción demoró muchísimo menos. TheStoryofaGamer Random, “ATARI GAMEOVER, Documental en Español HD”, video de Youtube, 57:33, publicado el 16 de julio de 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=1ao2V4A8Qcc>; “City to Atari: E.T Trash go home”, Alamogordo Daily News, 27 de septiembre de 1983; N.R Kleinfeld, “Fading demand zaps Video-game industry”, The Miami News, lunes 24 de octubre de 1983.

<sup>69</sup> Steven L. Kent, “El mundo antes de Pong”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 24.

<sup>70</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 24.

En base a la popularidad del *Baffle Ball* de Gottlieb para su época fue bien recibido. Debido a este suceso comenzaron a aparecer más personas que intentaron replicar el modelo de juego de Gottlieb. David Rockola desarrolló varios modelos “Pin” antes de afianzarse en el negocio de las Jukeboxes.<sup>71</sup>

Por otro lado, Harry Williams (competidor de Gottlieb) diseñó en el año de 1932 su propio modelo de Pinballs en el cual implementó una mayor dificultad al modelo de Gottlieb. No obstante, el mayor aporte de Harry Williams fue un año después cuando construyó un mueble al que denominó como *Contact*, la primera máquina de *Pinball* que utilizaba el elemento de electricidad como base de su funcionamiento. El *Contact* tenía la característica de poseer torneras que empujaban la pelota de nuevo con el fin de seguir puntuando. En el *Contact*, los jugadores debían lanzar una bola que rodaba sobre una mesa, que, a su vez, se adentraba sobre sus barras de metal.<sup>72</sup>

Posteriormente, al observar el triunfo de Gottlieb y Williams algunos desarrolladores de monedas manufacturaron sus propios modelos de máquinas llamadas pay-out. Esto ocasionó que indirectamente algunas personas utilizaran los primeros pinballs como aparatos de apuestas, y como consecuencia a dicho suceso, esto hizo que algunos políticos concibieran leyes prohibitivas en contra de las pinballs; lo que eventualmente eclipsó en su ilegalidad.<sup>73</sup>

Tiempo después al observar el problema con las Pinballs en el año de 1947 Harry Mabs (uno de los ingenieros de Gottlieb) incorporó seis palancas (*Flippers* en el idioma inglés o *bateadores* en español) que cumplían la función de que el jugador regresase la pelota a la mesa antes de que se saliera del juego. Este aditamento redujo significativamente el rango de probabilidad de realizar apuestas en las máquinas de *Pinballs* al aumentar la habilidad y técnica del jugador sobre el factor de la suerte. En ese momento varios fabricantes y distribuidores al ver el acto de Harry Mabs, optaron por copiar e implementar el modelo de *Bateadores*, lo que generó que nombraran a estos nuevos juegos como “Juegos de flipper”.<sup>74</sup>

Luego del creciente número de *Flippers*, Harry Williams fundó en 1942 su propia empresa llamada *Williams Manufacturing Company*. Con esta empresa H. Williams imitó los modelos de *Flippers* y lanzó al mercado su propio modelo el cual designó como *Sunny*. Por otro lado, otro de las personas que aportó al desarrollo de las primeras máquinas con *Flippers* fue un ingeniero de la empresa *Genco* llamado Steven Kordek. Kordek mejoró el sistema al reemplazar los seis *Flippers* a solo dos que estaban ubicados al principio de la mesa del juego.<sup>75</sup>

Para 1947 la máquina *Pinball* con seis *Flippers* había sido una constante en dicho aparato, sin embargo, no fue hasta 1948 que la idea de Kordek había logrado que se sustituyera a solo dos *Flippers* en los diseños de pinballs posteriores. Esta consecuencia hizo más consistente el juego y ayudó a separar las máquinas de Pinballs del sentido de las apuestas, lo que tuvo como consecuencia que paulatinamente las leyes prohibitivas hacia el Pinball disminuyeran considerablemente hasta el punto de su relegalización.<sup>76</sup>

---

<sup>71</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 25

<sup>72</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 26

<sup>73</sup> Uno de los ejemplos más claros al caso de la prohibición de las Pinballs yace con Fiorello LaGuardia, exalcalde de la ciudad de Nueva York, Estados Unidos, que apeló ante un juzgado la ilegalización de las Pinballs. Al ganar el caso contra las Pinballs LaGuardia confiscó y destruyó varias máquinas (más de 3000 aproximadamente). Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 27-28; Donovan, *Replay*, 27.

<sup>74</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 29

<sup>75</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 30

<sup>76</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 30

Otro punto a destacar sobre el caso de las máquinas de Pinballs radica en el rol que ostentaron algunas empresas dentro del medio de las Pinballs. Las compañías como *Bally Manufacturing*, *Midway*, *Chicago Coin*, *Williams* y *Gottlieb* (que habían estado en negocios relacionados en la fabricación de juegos de feria) habían impulsado al negocio de los Pinballs. Como característica las empresas de Pinballs solían estar subdivididas bajo dos grupos: Las empresas fabricantes y las empresas distribuidoras; Los fabricantes -como su nombre lo indica- se encargaban de producir las máquinas de Pinball. En este grupo se encontraba catalogado la empresa de Gottlieb y Williams; Por su parte los distribuidores tenían la función de transportar y dar rutas de mantenimiento a las máquinas Pinball en locales, tiendas, bares, estación de autobuses, restaurantes. Estos estaban compuestos por las empresas Bally, Midway y Chicago Coin.<sup>77</sup>

Por su parte, pese a que las máquinas Pinballs con *flippers* y sus otros derivados habían alcanzado una notoria conmovición dentro de la industria del entretenimiento a base de monedas, no fue hasta la década de los años cuarenta y parte de los años cincuenta del siglo XX que las máquinas de música *Jukebox* (También conocidas como Gramolas o Rocolas) catapultaron al negocio de uso de monedas hacia el éxito comercial en espacios públicos. Cabe a mencionar que los Jukeboxes eran dispositivos automatizados de reproducción musical que funcionaba a base de monedas. Además, estos aparatos solían ubicarse en lugares públicos como estaciones de autobuses, restaurantes y heladerías. Por su parte, a manera de negocio las personas que comercializaban con las Jukeboxes solían emplear acuerdos bajo comisión con los dueños de los establecimientos públicos en donde se distribuían. Esto hizo que poco a poco los ingresos en cuanto a las máquinas que funcionaban con monedas como el Pinball, Jukebox y los juegos de feria fueran más rentables en años venideros.<sup>78</sup>

Aunque son innegables las similitudes que existen entre las máquinas Pinballs y los videojuegos, sería un error catalogar al juego de video como un producto que fue concebido directamente de las Pinballs; debido a que ambas industrias nacieron bajo circunstancias diferentes. Por ejemplo, las Pinballs nacieron de un juego que ya existía como lo fue el juego de la bagattelle, por su parte los videojuegos tuvieron un proceso de construcción y de gestación más complejo cuya herencia llegó principalmente del avance de la informática y la tecnología. Sin embargo, es imprescindible realizar una comparativa entre las máquinas pinballs con las máquinas recreativas de juegos de video (o Arcades); En primer lugar, al ser aparatos electrónicos cuyo enfoque se basa principalmente en el entretenimiento lúdico a base de monedas, una de las características que poseen tanto los aparatos Pinball como las máquinas Arcades radicaban en el uso de la habilidad que poseían los jugadores para lograr ganar, sin depender exclusivamente del azar. En este caso, existía una diferencia bastante marcada con las máquinas de apuesta como se mostraba en los casinos (cosa que le causó un inconveniente de legalidad a la industria de los pinballs); En segundo lugar, tanto para los arcades como los pinballs existieron ciertos paralelismos que tuvieron como industrias, gracias a que ambas industrias se consolidaron a base de la adaptación e innovación de sus productos, además de su distribución hacia el público. Por lo tanto, la importancia que

---

<sup>77</sup> La compañía *Bally Manufacturing* (fundada en Chicago en el año de 1932 por Raymond Moloney) fue una empresa que se dedicó a la distribución de las máquinas de apuesta o “Slot Machine” (o Tragamonedas). Por su parte, la compañía *Midway* fundada en el año de 1958 por Henry Ross y Marcine Wolverton fue una empresa que se dedicó a la distribución de juegos de disparo para ferias. Estas dos compañías formarían más adelante una parte substancial para el negocio de las máquinas recreativas de videojuegos ya que en el caso de Bally, al absorber a la compañía Midway, estos harían negociaciones con Nolan Bushnell y Atari. Y posteriormente, la empresa Midway desarrollaría videojuegos para las recreativas Arcades. Kent, *Gran historia de los videojuegos*, p. 31.

<sup>78</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 32.

ostentan los pinballs sobre las máquinas de videojuegos Arcades radica en que fueron un marco de referencia para lo que sería una forma de negocio para los espacios públicos.

#### PUNTO DE GUARDADO 1-1

A través del propio origen de los videojuegos entendemos como históricamente se desarrollaron nuevas relaciones sociales de juego y sus diversos espacios de interacción. A raíz la anterior mención, vimos como inicialmente los videojuegos pasaron de ser computadores en el que un reducido grupo de personas tenían acceso (tal es el caso del MIT de la Universidad de Massachusetts con el juego “Spacewar!” o Alexander Douglas y Higginboutham cuando desarrollaron “OXO” y “Tennis for Two” respectivamente), a pasar a ser consolas y gabinetes de fácil acceso para cualquier persona que tuviese el dinero para adquirirlos.

También se logró visualizar en este apartado que a través del avance tecnológico la forma de interactuar con los videojuegos se modificaba en base a las exigencias de sus usuarios jugadores. Lo que inicialmente comenzó como la atracción hacía unos programas de computadoras que movían objetos en la pantalla, estos se transformaron con el pasar del tiempo en objetos lúdicos cada vez más sofisticados y complejos; dicho de otro modo, las personas encontraron nuevas formas de jugar con los videojuegos, de pasar a girar una nave espacial, a mover una “raqueta” en un partido de tenis, derrotar alienígenas invasores, hasta pasar por laberintos repletos de fantasmas.

Más adelante, al mejorar sus capacidades tanto internas como externas (refiriéndose a sistema como Software y Hardware en lo externo) en este apartado pudimos entender a groso modo que las personas buscaban en su interacción con los juegos de video más experiencias que solo mover objetos, empezaron a surgir personajes propios de videojuegos como el caso de Pacman. Por otro lado, en este apartado se miró el intercambio de espacios de juego representado entre lo público y lo doméstico.

Pudimos apreciar cómo fue que la historia de la creación del videojuego desde su invención hasta su florecimiento como industria del entretenimiento ha estado inmerso en lo que se puede considerar como un intercambio entre los juegos públicos de las máquinas profesionales de juegos de video y las consolas domésticas de juegos de video. Cabe señalar que Atari fue un claro ejemplo de dicho cambio de espacios. Debido a la decisión de innovar de su creador Bushnell (Inspirado en el Spacewar! de Steve Russell y el Tenis de Magnabox Oddssey de Ralph Baer), desarrolló junto a Ted Dabney el juego de “Computer Space”, lo que posteriormente eclipsó en Pong (1972) y en los videojuegos de gabinetes en los espacios públicos como bares, farmacias u alguna otra área de esparcimiento. Al tener éxito el gabinete de Pong otras compañías (En un inicio ajenas a los videojuegos) como Midway, Williams y entre otras más, crearon sus propios gabinetes a fin de replicar a Atari.

Con esto logramos percibir cómo el propio videojuego empezó a desplazar a otros negocios de máquinas de monedas como los Pinballs y Tragamonedas, dando como resultado que las personas se relacionaran íntimamente con los videojuegos. En años posteriores, Atari retomaría la idea de Ralph Baer para diseñar su propia consola para uso doméstico. Con el arribo de Atari a dicho mercado, la competencia entre compañías por poseer la supremacía empresarial dio como consecuencia un vaivén entre el uso de las máquinas profesionales de juegos de video y las consolas domésticas de videojuegos. Hubo periodos en donde los arcades/recreativas (sitio especializado donde prestaban el servicio de

máquinas profesionales de juegos de video) eran mayoritariamente más consumidas que las consolas, y viceversa.

A manera de conclusión, en esta breve historia de la creación y desarrollo de los primeros videojuegos nos ayudó a establecer un contexto histórico a manera de entender en su totalidad el juego de video en el caso mexicano, y no como un hecho aislado. Para el caso puntual de la Ciudad de Morelia, Michoacán, van a existir varios paralelismos relacionados con la historia de los videojuegos, ya sea desde la creación y desarrollo de negocios enfocados a los videojuegos, su grado de aceptación ante la sociedad, hasta incluso las medidas prohibitivas que se le dieron. También este apartado nos auxilia a entender que el arribo del videojuego a Morelia no fue un hecho de la casualidad, sino que el videojuego ya tenía en su haber un proceso de construcción previo. Si bien la historia del videojuego desde mi muy personal apreciación es más extensa de lo que se mostró, se buscó principalmente sustraer y evidenciar la información más esencial a fin de exponer en páginas posteriores una mejor explicación al fenómeno de los primeros videojuegos que llegaron a la ciudad de Morelia, Michoacán.

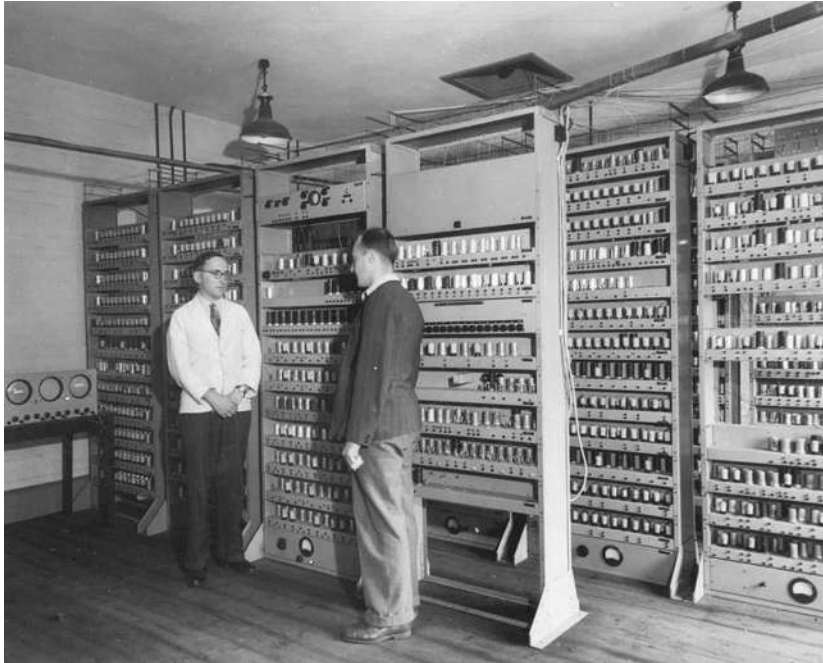


Imagen 1.1: Aquí podemos observar una fotografía de lo que eran los computadores EDSAC (de las siglas Electronic Delay Storage Automatic Calculator) en el que Alexander S. Douglas diseñó el juego de "OXO". Computer History Museum CHM, "Maurice Wilkes and Bill Renwick in front of EDSAC", imagen, University of Cambridge, Computer Laboratory, 1948, <https://www.computerhistory.org/revolution/birth-of-the-computer/4/95/377>.

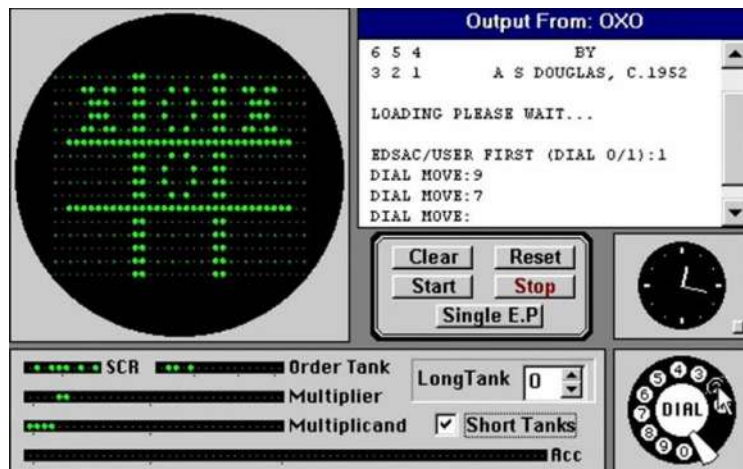


Imagen 1.2: Esta es una imagen representativa sobre cómo era el juego de "OXO", creado por Alexander S. Douglas en el año de 1952. "OXO jugado en un simulador de EDSAC", imagen, exevi singular solutions, 24 de julio de 2018, <https://www.exevi.com/primer-videojuego-de-la-historia/>.



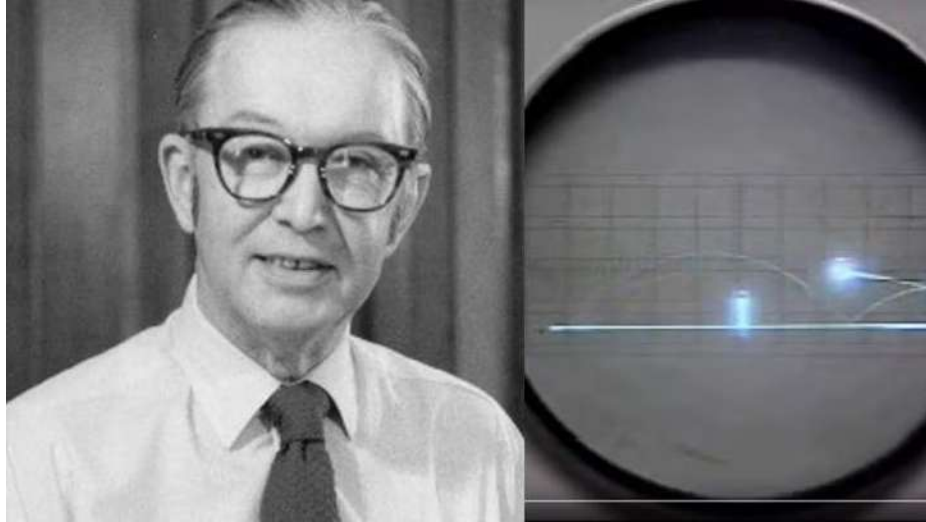


Imagen 1.3: Imagen del juego de “Tennis for Two” y de su creador William Highinboutham. “imagen sacada de internet”, Imagen, MeriStation, 25 de marzo de 2023, [https://img.asmedia.epimg.net/resizer/jpbS\\_DdheCy-f7E7WYso5iH5e3w=/736x414/cloudfront-eu-central-1.images.arcpublishing.com/diarios/TDNLAXDDKFBDNB4PCPJEICSJFU.jpg](https://img.asmedia.epimg.net/resizer/jpbS_DdheCy-f7E7WYso5iH5e3w=/736x414/cloudfront-eu-central-1.images.arcpublishing.com/diarios/TDNLAXDDKFBDNB4PCPJEICSJFU.jpg)



Imagen 1.4: En esta es una imagen se puede mostrar a Steve Russell y el equipo del MIT de la universidad de Massachussets mostrando con alegría el juego de Spacewar!. “Alan Kotok (left) and Steve Russell (right) in the foreground, some years after the historic hack.”, imagen, redhotcyber, 07 de julio de 2022., [https://lh6.googleusercontent.com/kZIymwN\\_6WdTgVmsvNvVJS2AlsJd9TlcexiKkOFwI\\_uxaLicg3yUCLAaW-HRZbbXeJmvaUtgw-aEsrRBT-92XvnmPa\\_1VBcpNW\\_IJc4TA8m2jx0mE9IW8OQ1YWII3ZOKtMI7wrN-PjfGusB9T-k](https://lh6.googleusercontent.com/kZIymwN_6WdTgVmsvNvVJS2AlsJd9TlcexiKkOFwI_uxaLicg3yUCLAaW-HRZbbXeJmvaUtgw-aEsrRBT-92XvnmPa_1VBcpNW_IJc4TA8m2jx0mE9IW8OQ1YWII3ZOKtMI7wrN-PjfGusB9T-k).



Imagen 1.5: imagen de Ralph Baer, inventor de la primera consola de videojuegos doméstica. Mientras el señor Baer sonríe, a su espalda se encuentra uno de los juegos que poseía la Magnavox Odyssey. “imagen sacada de internet”, imagen, Vandal, 02 de febrero del 2019, [https://mediamaster.vandal.net/m/1-2019/201912515282538\\_1.jpg](https://mediamaster.vandal.net/m/1-2019/201912515282538_1.jpg)



Imagen 1.6: A la izquierda se puede observar la consola “Brown box” uno de los primeros prototipos de consolas domésticas que diseñó Ralph Baer. Mientras que a la derecha se puede visualizar la primera consola doméstica llamada “Magnavox Odyssey” (la cual también fue diseñada por Ralph Baer en el año de 1972). Smithsonian, “NMAH-JN2015-6171 The Brown Box, 1967–68”, imagen, National Museum of American History, 2006, [https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1301997](https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997); Smithsonian, “Magnavox Odyssey Video Game Unit, 1972”, imagen, National Museum of American History, 2006, [https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1302004](https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004).



Computer Space is a video arcade game released in November, 1971 by Nutting Associates. Created by Nolan Bushnell and Ted Dabney.

NUTTING ASSOCIATES  
of California  
HAS DONE IT AGAIN!

AMEN, BROTHER! THE ONLY INNOVATIVE IDEA AND CONCEPT IN THE ENTIRE INDUSTRY. TIRED OF DRIVING GAMES? TIRED OF THE SAME OLD CABINET STYLING AND GAME FEATURES? SO ARE THE PLAYERS!

INTRODUCING THE  
COMPLETELY ALL NEW  
**COMPUTER SPACE** NA-2010

Available now at your distributor. Hurry!  
Your customers deserve a break!

NUTTING ASSOCIATES, Inc.  
Mountain View, CA 94040  
(415) 961-9373



**COMPUTER SPACE**




**HOW COMPUTER SPACE WORKS AND PRODUCES**

BEAUTIFUL, SPACED-AGE CABINET attracts players of all age groups. The player is automatically attracted by two flying saucers moving about in horizontal air. The controlled action the unit is in its non-reversible state.

EXCITING PLAYER ACTION occurs as soon as inserted and coin button is pushed to activate the unit. In a matter of seconds and of minutes and at the same instant the space-flying saucers begin firing missiles at the screen. Only look at the controls of the cabinet and you begin to avoid the missiles being being shot at you and respond the control to the your own missiles at the screen. The shot returns from your target and the screen firing saucers, the firing of your missiles and saucers fly in with the lights and sounds of control as you battle against the saucers for the highest score. Outcomes as to the screen with your direction and the fire of the saucers for you to avoid play in response. After hypnosis and the player's saucers and saucers fire a series of saucers in outer space. That is the reality of controlling your own rocket ship in protective outer space. Before the saucers in a part of who and surrounded.

**CHECK THESE UNIQUE FEATURES**

- Coin acceptor, rocket thrust button and missile aiming controls and the coin moving parts in the entire unit. No mechanical misg, jams or belts.
- Adjustable play time from 7 minutes to 3 1/2 minutes.
- Standard and 2 1/2 play available to 3125¢ by the throw of a switch.
- Tamper-proof coin meter.
- Continuous warning panel lights and backlit playfield for player attraction.
- Integrated circuit, in non-reversible semiconductor module for lifetime.
- No moving mechanism, such game is different for longer lifetime.

**COMPONENTS? THERE ARE ONLY THREE ASSEMBLIES IN THE ENTIRE UNIT**



CONTROL PANEL (Shown Back)      FRONT CONTROL PANEL      BLACK AND WHITE TV SET

COMPUTER (SHOWN BACK) is covered and carries a full one-year unconditional guarantee. If not satisfied with FRONT CONTROL PANEL, inside the unit, inside game, in the screen, screen area, controls and coin acceptor. BLACK AND WHITE TV SET has the life of any new black and white television—our manufacturers have been made in strict accordance with the weight to the dimensions 20" wide x 16 1/2" high x 20 1/2" deep.

Distributed by

**N/A NUTTING ASSOCIATES, INC.**  
MOUNTAIN VIEW, CALIFORNIA 94040 (415) 961-9373

Imagen 1.7: En esta serie de imágenes podemos observar lo que fue la “computer space” de Nolan Bushnell y Ted Dabney cuando era la empresa Nutting Associates: “computer-spaceloscios-de-atari”, imagen, gamers world, <https://proyectofinaltecleon.files.wordpress.com/2014/03/computer-spaceloscios-de-atari.png>; “A 1971 advertisement from the magazine Cash Box for the then new arcade game Computer Space.”, imagen, XTREMERETRO, 9 de enero de 2021, <https://xtremeretro.com/wp-content/uploads/2021/01/Computer-Space-Nutting-Associates-1971-Arcade-Flyer-Xtreme-Retro-2.png>; “Computer-Space-Nutting-Associates-1971-Arcade-Flyer-Xtreme-Retro-1”, imagen, XTREMERETRO, 9 de enero de 2021, <https://xtremeretro.com/wp-content/uploads/2021/01/Computer-Space-Nutting-Associates-1971-Arcade-Flyer-Xtreme-Retro-1.png>; “9ab433\_3c9cca9a07e1460dab240555ffbc352~mv2”, imagen, elclubdelafabula.com, 23 de febrero de 2018, <https://www.elclubdelafabula.com/post/2018/01/08/computer-space-el-primer-videojuego-comercial-accionado-por-monedas-1971>,



Imagen 1.8: Aquí observamos una fotografía de la máquina profesional Pong junto con sus creadores. Del lado izquierdo del recuadro se puede apreciar a Ted Dabney (Cofundador de Atari); en el fondo a la derecha se visualiza a Allan Alcorn (el encargado informático de diseñar el Pong) y a Fred Marincic; y finalmente en el centro se encuentra Nolan Bushnell (Cofundador de Atari). Con el juego de Pong, la industria del videojuego daría sus primeros pasos. “fundadores-atari-ted-dabney-nolan-bushnell”, fotografía, Gastronomíagamer, 12 de agosto de 2015, <https://capitalvideogames.com/wp-content/uploads/2015/08/fundadores-atari-ted-dabney-nolan-bushnell.jpg>.



Imagen 1.9: En esta fotografía se puede apreciar a Nolan Bushnell (fundador de Atari) junto a un gran número de máquinas profesionales al fondo. Dando a entender la alegría de emprender el nuevo reto, de lo que sería más adelante una floreciente industria del entretenimiento. “Atari+2”, fotografía, whenitwascool.com, <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/570c331be321403a73df5d4e/1601890967424-IGBT9OHLOV8UJ2UID1DQ/Atari+2.png?format=1000w>.

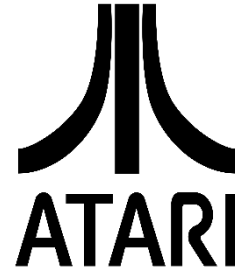


Imagen 1. 10: *En esta es una imagen se puede ver una consola Atari 2600 con un control con una palanca y un botón, junto con el logo de Atari.* Evan-Amos, “An Atari 2600 four-switch "wood veneer" version, dating from 1980-1982. Shown with standard joystick.”, imagen, Wikipedia, 28 de febrero de 2011, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Atari-2600-Wood-4Sw-Set.jpg>.; Atari, “official logo of Atari”, logotipo, Wikipedia, 25 de abril 2015, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atari\\_logo\\_alt.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atari_logo_alt.svg).



Imagen 1. 11: *Imagen que ejemplifica las máquinas recreativas de juegos de video durante los años ochenta del siglo XX. A manera de exposición se puede visualizar juegos populares como: Pacman, Space Invaders y Galaxian. Observamos solo eran cuatro botones y una palanca (a comparación de las máquinas posteriores que aumentarían su número de botones). Cabe aclarar que estimamos en esta imagen que no eran los gabinetes originales.* Belogorodov, “TERRASSA, SPAIN-MARCH 19, 2019: Pac-man, Space Invaders and Galaxian arcade/coin-op machine in the National Museum of Science and Technology of Catalonia”, fotografía, dreamstime.com, <https://www.dreamstime.com/pac-man-space-invaders-galaxian-arcade-coin-op-machine-terrassa-spain-march-pac-man-space-invaders-galaxian-arcade-coin-op-image225838806>.



Imagen 1. 12: En esta serie de imágenes podemos destacar el título de Pacman como uno de los juegos más importantes que se gestaron en la historia de los videojuegos. A manera de ejemplificación en el lado izquierdo observamos el gabinete original de la versión estadounidense, color amarillo, con una palanca y dos botones; en el centro, vemos una imagen promocional del juego de Pacman de la versión japonesa de nombre Puck-man; a lado derecho, vemos una imagen del creador de Pacman, Toru Iwatani, posando de manera cómica que está comiendo una rebanada de pizza, mientras que en el plato se mira una imagen del resto de la pizza. Las anécdotas del señor Iwatani detallan que de ahí salió la inspiración para la creación del personaje de Pacman; y por último en la imagen de abajo se ve a Toru Iwatani hablando mientras que en el fondo se aprecia a pacman junto a los fantasmas y parte del escenario laberintico donde se generaba en juego. “JUMPFESTA\_0129”, fotografía, playstationlifestyle.net, 21 de diciembre de 2015, [https://www.playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/sites/9/2015/12/JUMPFESTA\\_0129.jpg](https://www.playstationlifestyle.net/wp-content/uploads/sites/9/2015/12/JUMPFESTA_0129.jpg); “Toru Iwatani and the Pac-Man pizza...” fotografía, pacmanmuseum.com, <https://pacmanmuseum.com/wp-content/uploads/2019/08/torucaatspizza-pre.jpg>; “0c559bbf504e5f9b22e943e161788884”, timetoast.com, <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photo/10847285/image/0c559bbf504e5f9b22e943e161788884>; JohnnyLightning, “Pac-man-arc-cabinet”, video game history wiki, [https://videogamehistory.fandom.com/wiki/Pac-Man\\_\(game\)?file=Pac-man-arc-cabinet.png](https://videogamehistory.fandom.com/wiki/Pac-Man_(game)?file=Pac-man-arc-cabinet.png).



Imagen 1. 13: en esta fotografía vemos a Steve Wozniak junto a un joven Steve Jobs (relacionados a la compañía de computadoras Apple) trabajando por un breve periodo de tiempo para la empresa Atari en el juego llamado Breakout (1976). “Jobs junto a Steve Wozniak, cofundador de Apple, en 1976. DPA”, fotografía, elmundo.es, 22 de febrero de 2015, <https://e00-elmundo.uecdn.es/assets/multimedia/imagenes/2015/02/21/14245442861482.jpg>.

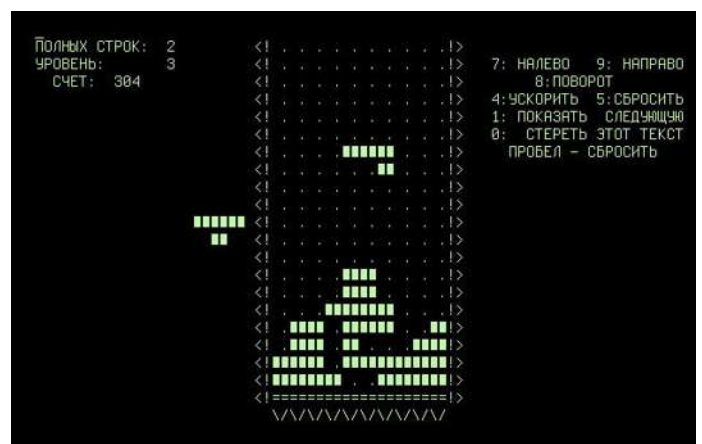


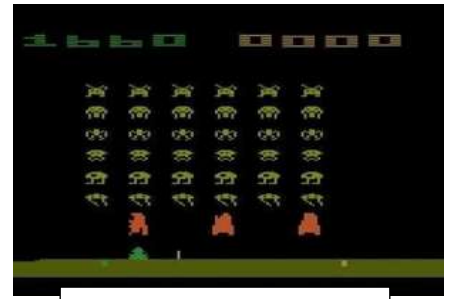
Imagen 1. 14: para estas dos imágenes exhibimos a Alexei Pajitnov (creador de Tetris) y el juego de Tetris. Uno de los juegos de video más emblemáticos. “Alekséi Pázhitnov”, fotografía, capitalvideogames, 28 de mayo de 2009, <https://www.capitalvideogames.com/aleksei-pazhitnov-biografia/>.; “1366\_2000”, imagen, xataka, 6 de junio de 2016, <https://www.xataka.com/videojuegos/tetris-cumple-30-anos-y-sigue-como-el-primero-dia-imagen-de-la-semana#comments>.



Pitfall (1984)



Frogger (1981)



Space invaders (1978)



Pole Position (1982)



Asteroids (1979)



Breakout (1976)

Imagen 1. 15: En esta serie de imágenes ejemplificamos algunos de los títulos más importantes de empresa Atari. Algunos fueron trasladados de las máquinas profesionales de juegos de video, mientras que otros fueron producciones de la propia Atari.: “319840-20-mejores-juegos-atari-2600”, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>.; “319858-20-mejores-juegos-atari-2600”, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>; “319886-20-mejores-juegos-atari-2600”, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>; “319930-20-mejores-juegos-atari-2600”, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>; “319940-20-mejores-juegos-atari-2600”, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>; 319950-20-mejores-juegos-atari-2600, imagen, hobbyconsolas, 30 de abril de 2014, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-atari-2600-70100>.





Imagen 1. 16: En estas dos imágenes podemos ilustrar lo que fue el juego de Atari basado en la película *E.T. el extraterrestre*. Este título se considera como uno de los fracasos empresariales más fuertes para Atari, lo cual se tradujo en pérdidas millonarias. Este juego fue tan mal recibido que Atari decidió enterrar (por los altos costes de mantenerlos en bodegas) los cartuchos de *E.T.* que no se vendieron en un desierto en Nuevo México, Estados Unidos. Durante mucho tiempo se pensó en ello como una leyenda urbana, pero al paso del tiempo se descubrió que era verídica esta historia sobre Atari. Atari, “ET2600-JD.png”, imagen, Wikipedia, 6 de octubre de 2007, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/0a/ET2600-JD.png>; “ET2”, fotografía, [codigoespagueti.com](http://codigoespagueti.com), 27 de abril de 2014, <https://i0.wp.com/codigoespagueti.com/wp-content/uploads/2014/04/ET2.jpg?resize=640%2C360&quality=80&ssl=1>; “1398664800\_882770\_1532545881\_sumario\_normal”, fotografía, Meristation AS.com, 3 de julio de 2017, [https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2014/04/28/noticia/1398664800\\_882770\\_1532545881\\_sumario\\_normal.jpg](https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2014/04/28/noticia/1398664800_882770_1532545881_sumario_normal.jpg); “1398664800\_244384\_1532545882\_sumario\_normal”, fotografía, Meristation AS.com, 3 de julio de 2017, [https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2014/04/28/noticia/1398664800\\_882770\\_1532545881\\_sumario\\_normal.jpg](https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2014/04/28/noticia/1398664800_882770_1532545881_sumario_normal.jpg).



**BAFFLE BALL!**  
 THE GREATEST VALUE EVER OFFERED  
 Absolutely the FINEST  
 Pin Board Game Made!  
 NO BUGS IN THIS GAME!

Meet Us at the Big  
 Show, Hotel Sherman  
 Booths 45-47

**10** Shots  
 for **1c**  
 ALSO MADE  
 FOR **5c** PLAY

**OUR RISK**  
 Blushing Guarantee  
**YOU CANT LOSE**  
 WE GUARANTEE TO REFUND YOUR MONEY IF YOU DO NOT ENJOY THE GAME.  
 ALL THE MACHINES ARE MADE BY THE ROCK-OLA MFG. CO. OF CHICAGO, ILL.  
 THE "ACER" IN PIN BOARD GAMES  
 CAN WITHSTAND HITS!

**OPERATORS:** BEFORE BUYING MACHINES GET OUR  
 LOW PRICES—THEY ARE ASTONISHING!  
 We are Direct Factory Distributors for  
**BAFFLE BALL • BINGO BALL**  
**BUSTER BALL • PLANET BALL**  
 THE "ACER" IN PIN BOARD GAMES  
**ROCK-OLA MFG. CO.** Dept. CUK, Jackson Blvd. at  
 Douglas St., CHICAGO, ILL.



Imagen 1. 17: En estas ilustraciones se pueden mostrar lo que era una Bagatelle y lo que era una Baffle Ball, los antecesores de lo que serían los pinballs. Podemos destacar el cambio que tuvieron los pinballs a través del tiempo. Lo cual logramos relacionarlo con el caso de los videojuegos (que también se han ido transformando). Gottlieb, "BaffleBallPinballFlyer.jpg", ilustración, Wikipedia, 6 de enero de 2018, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b3/BaffleBallPinballFlyer.jpg>; "Bagatelle patent model", fotografía, National Museum of American History, 31 de octubre de 2012, [https://americanhistory.si.edu/sites/default/files/blog\\_files/a/6a00e553a80e108834017d3d1e961c970c-800wi.jpg](https://americanhistory.si.edu/sites/default/files/blog_files/a/6a00e553a80e108834017d3d1e961c970c-800wi.jpg); "938376-baffleba", fotografía, giantbomb, 22 de marzo de 2009, [https://www.giantbomb.com/a/uploads/scale\\_small/0/431/938376-baffleba.jpg](https://www.giantbomb.com/a/uploads/scale_small/0/431/938376-baffleba.jpg); "Bagatelle-1", ilustración, pinballmexico, 21 de mayo de 2020, <https://www.pinballmexico.com/el-legado-de-los-pinballs/>

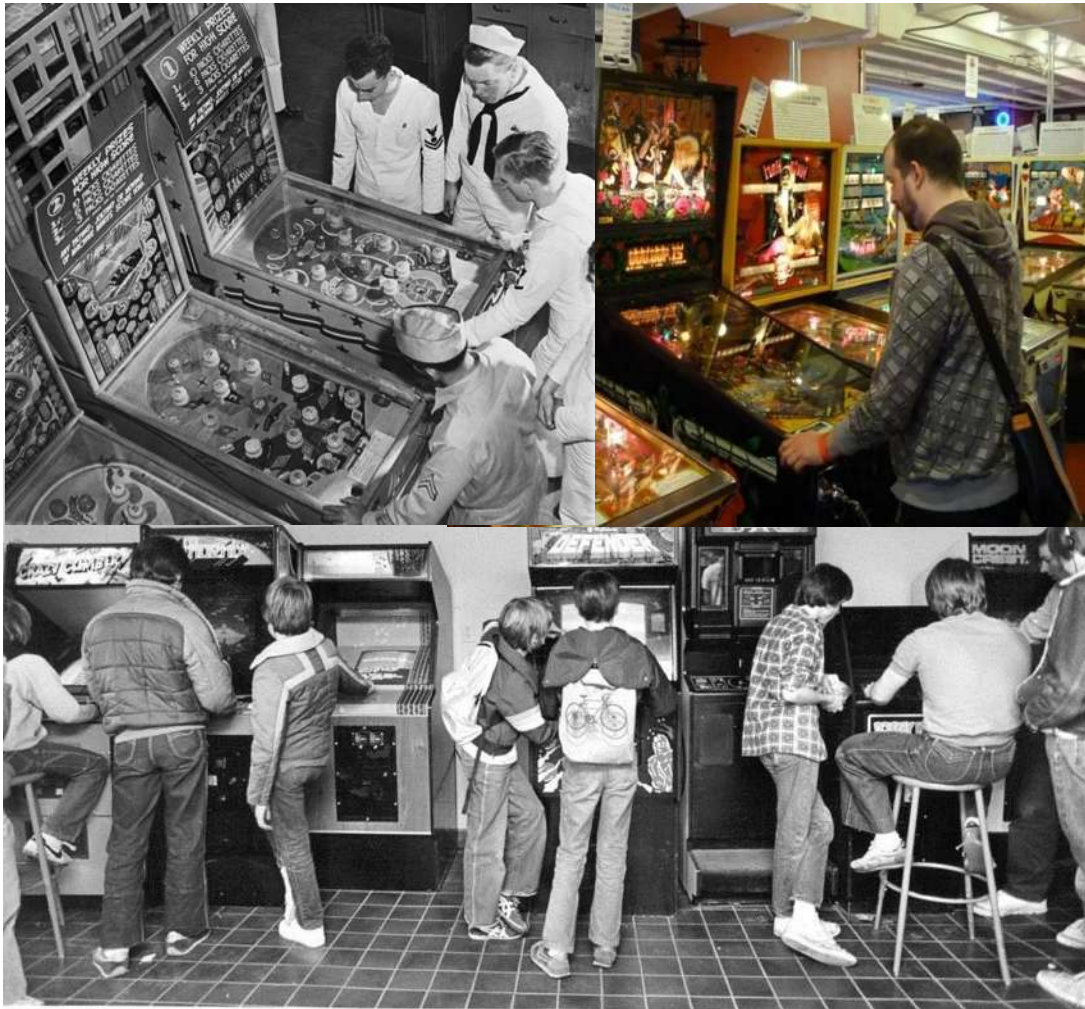


Imagen 1. 18: En esta serie de fotografías exponemos una comparativa entre las interacciones que se gestaron tanto en pinballs como en las máquinas recreativas. Notamos a grandes rasgos el principio lúdico que ambos espacios efectuaban. También podemos visualizar que estos eran espacios públicos para que las personas interactuaran entre sí. Por otra parte, ambos se vieron fuertemente afectados por las autoridades que consideraban a dichos espacios como lugares enajenantes. Podemos decir que ambos espacios formaron parte del colectivo de las personas en su recreación cotidiana. Sin distinción alguna, desde el marinero hasta los adultos y los jóvenes. “Silver Ball Museum”, fotografía, republica.com, 20 de febrero de 2013, <https://www.republica.com/wp-content/uploads/2013/02/silver-ball-museum-950x674.jpg>; Bettmann/ Getty Images, “Group of US Navy Men play pinball at the Royal Hawaiian Hotel while overseas, 1942”, fotografía, thevintagenews.com, 8 de febrero de 2023, <https://www.thevintagenews.com/wp-content/uploads/sites/65/2023/02/gettyimages-514690100-28006-640x566.jpg>; “mercero-island-arcade-19821”, fotografía, zoomtecnologico.com, 28 de agosto de 2017, <https://2warpstoneptune.files.wordpress.com/2012/11/mercero-island-arcade-19821.jpg>.

## LOS PRIMEROS PASOS HACIA UN NUEVO MEDIO DE ENTRETENIMIENTO EN LA CIUDAD DE MORELIA: EL VIDEOJUEGO.

### EL ARRIBO DE LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS A MÉXICO Y SU LLEGADA A MICHOACÁN

Una vez que se estableció este necesario contexto histórico sobre los orígenes de los videojuegos y su consolidación como industria del entretenimiento lúdico, ahora podemos realmente a empezar a rastrear los comienzos de los juegos de video en la Ciudad de Morelia, Michoacán, país de México. Cabe señalar que, al momento de realizar la presente investigación, la información sobre la fecha exacta en la cual llegó el primer videojuego a México se considera aun incierta, sin mencionar que aún son difusos los registros históricos que lo avalen como un hecho. No obstante, aunque la información que se encontró para esta investigación fue escasa, se consideró como más que suficiente para poder realizar una correcta reconstrucción histórica, y, por lo tanto, para poder producir un aporte significativo.

Dentro de lo que se halló, se presume que la llegada de los videojuegos a México surgió entre el final de la década de los años setenta e inicios de la década de los años ochenta del siglo XX gracias a los mexicanos que residían en los Estados Unidos, al estar ligados al estilo de vida de aquel país, estos fueron permeados por el ambiente de los videojuegos. Al tener como antecedente el éxito que vivían las “Arcades” y las consolas domésticas de videojuegos en los Estados Unidos durante los años de 1978 hasta 1983 (periodo conocido como la era dorada de los videojuegos), algunos mexicanos comenzaron a sentir una gran empatía por los videojuegos, así que intentaron adquirirlos. En ese afán por conseguirlos, al no existir distribuidores oficiales ni industrias minoristas enfocadas en ese negocio, las fuentes que se encontraron afirman que se creó un contrabando y una piratería de videojuegos. Se maneja como probabilidad que los mexicanos con solvencia económica fuerte trajeron consigo a México las primeras consolas domésticas Atari y la Magnavox Odyssey; de la cual, la compañía estadounidense Atari fue la que más destacó.<sup>79</sup>

Las fuentes hasta el momento registradas apuntan a que el primer juego de video en arribar a México surgió en 1973 con el Pong de Atari. En el apartado anterior vimos como Pong se transformó en un parte-aguas importante para el establecimiento del videojuego a nivel global. Luego de la querrela legal que sostuvieron Atari y Magnavox por la patente del juego de tenis de Ralph Baer, Atari inició un proceso de registro de todas sus patentes. No obstante, este proceso demoró, por lo que muchas personas replicaron el juego de Atari; el creador de la compañía Atari Nolan Bushnell solía llamarlos como “Chacales”.<sup>80</sup>

Este suceso también fue concebido dentro del caso mexicano. Se dice que, en 1973, el ingeniero Morris Behar produjo su propia versión mexicana de Pong denominado como “NESA-pong” (de su significado NESA por Novedades electrónicas SA). El videojuego de Baer fue uno de los impulsores para que el videojuego se diera a conocer en México. Como ejemplo de caso: uno de los mayores exponentes del mundo de los videojuegos en México para la década de los años noventa, columnista, escritor, creador, jugador de videojuegos, productor, entre muchos oficios más., Gustavo

---

<sup>79</sup> ducanfrown, “Video Game History: 1982 High Tech Rec local news report”, video de Youtube, 09: 59, publicado el 13 de noviembre de 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=7JJywbVZvCI> ; Javier Ceja Perez, (Comerciante de tienda de ropa), entrevistado por el autor, 2023.

<sup>80</sup>Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 89, 90.

“Gus” Rodríguez (1958-2020) detalló en una entrevista que su amor por los videojuegos surgió en el año de 1975 cuando interactuó con el NES-A-Pong, según sus palabras quedó maravillado:<sup>81</sup>

“Yo empecé mi amor por los videojuegos en 1975, con NES-A Pong, que era una maravilla. Decías: Cómo puede ser que esté yo controlando todo lo que pase en la tele. Y había un juego en que le podías meter una “gelatina” un plastiquito de color verde, rojo o amarillo para ver color”.<sup>82</sup>

Aunque el Nesa Pong fue una parte esencial para el conocimiento del juego de video, no fue hasta la década de los años ochenta del siglo XX que Atari llegó formalmente a México; se estima que una compañía exportadora de carnes trajo de contrabando desde Estados Unidos varias consolas de videojuegos Atari VSC 2600 a México; por otro lado, otras fuentes afirman que fue una empresa de California, Estados Unidos. Evidentemente, al aumentar el número de aparatos Atari que llegaban a México, ya sea de contrabando o piratería, la cadena de mercados Liverpool al ver el auge que gozaban los videojuegos, optaron por comprar los derechos de venta de Atari.<sup>83</sup>

Si bien todos estos datos que se presentaron hasta el momento son las variables que actualmente se tienen registradas sobre los comienzos de los videojuegos en México, cabe aclarar que también existe otra fuente de información adicional que trata sobre el origen del videojuego mexicano, a través de la herramienta que nos ofrece la historia oral, para esta investigación se entrevistó a uno de los locatarios y distribuidores de máquinas profesionales de juegos de video más importantes de la Ciudad de Morelia: de nombre Pedro Carmona. El señor Carmona, nos dice según sus memorias, que los videojuegos se dieron a conocer en México aproximadamente entre el año de 1978 y 1980 con las máquinas profesionales de juegos de video que se trabajaban en los Estados Unidos, como se mencionó en un inicio, debido al éxito que estas tenían, algunos vieron una oportunidad de negocio, así que algunas personas decidieron incursionar en este giro de mercado. El señor Carmona lo expresó de la siguiente manera, y cito:<sup>84</sup>

Señor Carmona:

“Los videojuegos a México a lo que yo recuerdo más o menos fue como en 1978 y 1980. En ese lapso de tiempo llegaron las primeras máquinas de videojuego profesional. Mucha gente tiene la idea de que el negocio del

---

<sup>81</sup> Redacción, “NES-A Pong la primera y única consola de videojuegos mexicana”, bajopalabra.com.mx, 17 de septiembre de 2018, <https://bajopalabra.com.mx/nesa-pong-la-primera-y-unica-consola-de-videojuegos-mexicana#:~:text=NESA%20Pong%20la%20primera%20y%20%C3%BAnica%20consola%20de%20videojuegos%20mexicana,-,Por%20Redacci%C3%B3n&text=M%C3%A9xico.&text=Su%20nombre%20es%20la%20conjunci%C3%B3n,mexicano%20Morris%20Behar%20en%201973>.

<sup>82</sup> Edgar Olivares, “Gus el hombre que inventó los 90 en México”, Código Espagueti, 29 de agosto de 2019: <https://codigoespagueti.com/noticias/opinion/gus-rodriguez-avatar/>.

<sup>83</sup> Humberto Cervera y Jacinto Quesnel, “reseña de Video games around the world: Mexico”, de Dr. Mark Wolf, xgamebrainx, publicado el 18 de septiembre 2013, <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>; Héctor González, “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”, *Comunicación y Sociedad*, no. 38 (2000): 105. [http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/38\\_2000/103-126.pdf](http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/38_2000/103-126.pdf)

<sup>84</sup> Héctor Hernández (Reparador de Máquinas de videojuegos), entrevistado por el autor, 31 de julio de 2018.

videojuego en México empezó a partir de las consolas, el Atari, el Nintendo; no, no es así. Las primeras máquinas de videojuegos fueron de monedas como se trabajaba en Estados Unidos. Aquí llegó gente que vio la manera de trabajarlas allá y lo hizo aquí el negocio verdad. Conocimos a unas personas que son pioneros en el videojuego en México, y eso fue más o menos como por 1980. Había todavía juegos en blanco y negro”.<sup>85</sup>

Para el caso de Michoacán, los estudios que se relacionan al origen de la historia de los videojuegos es considerada como ínfima, pero dentro de lo que se investigó pudimos rastrear dichos orígenes a través de una investigación que realizó el Doctor en Ciencias Sociales y Antropología por parte del Colegio de Michoacán Héctor Oscar González Seguí.<sup>86</sup> La información que arrojó el Doctor Seguí sobre los comienzos del videojuego en Michoacán nos dictaminó que el videojuego tuvo como punto de partida el año de 1974, cuando un tal José Gonzales, originario de Chavinda, Michoacán, al residir por mucho tiempo en los Estados Unidos como empleado de una fábrica en San Francisco, este (como muchos otros) se percató de la popularidad que empezaban a tener los videojuegos, lo que trajo como resultado que este se interesara por incursionar en el negocio de los videojuegos. Al regresar en 1980 a Zamora, Michoacán, México, el Señor Gonzales junto con sus hijos adaptaron un Atari a una pantalla de televisión y lo comercializaron en su propio negocio de abarrotes de su localidad. Otra información que encontró el Doctor Seguí sobre los primeros pasos del videojuego michoacano surge en 1974 con una heladería de Zamora, Michoacán, cuando a través de personas de México (las cuales se desconoce su identidad) le ofrecieron a este negocio diversos juegos electrónicos como Pinballs y caballos mecánicos para niños, de entre esa mercancía se encontraban algunas máquinas de videojuegos. En palabras del Doctor Seguí este fue el primer videojuego en Zamora.<sup>87</sup>

Ahora en referencia a nuestro estudio de caso, se encontró que el origen de los videojuegos en la Ciudad de Morelia tentativamente nació entre el año de 1973 a 1974, cuando un tal Licenciado de nombre Guillermo Gallo, y posiblemente un tal Meza, se transformaron en unos de los primeros pioneros en comercializar con los videojuegos a la ciudad de Morelia, Michoacán. Luego de que el Licenciado Gallo incursionara en el negocio de los videojuegos, otras personas en la ciudad de Morelia y otros municipios de Michoacán se adjuntaron, de los más destacables se encontraron los Señores Héctor Hernández (actual reparador de máquinas de juegos de video en Morelia) y Eugenio Vidal, dos personas que en 1988 abrieron su negocio de los videojuegos en Pátzcuaro, Michoacán y posteriormente se trasladaron a la ciudad de Morelia. En entrevista con el señor Héctor Hernández destaca la participación del Lic. Gallo como precursor, el señor Hernández comentó:<sup>88</sup>

---

<sup>85</sup> Pedro Carmona (Comerciante y reparador de máquinas de videojuegos), entrevistado por el autor, 23 de agosto de 2017.

<sup>86</sup> “Héctor Oscar González Seguí Plantilla de Profesores”, Colegio de Michoacán, <http://etzakutarakua.colmich.edu.mx/centros/cea/curriculum/ogos.htm>.

<sup>87</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 106-107.

<sup>88</sup> Hernández, entrevista.

Señor Hernández:

“Había gente más precursora. Estoy hablando de que cuando estábamos en los videojuegos ya había más gente que se dedicaba al asunto de los videojuegos. El licenciado Guillermo Gallo es uno de los precursores”.<sup>89</sup>

#### LOS NEGOCIOS DE MÁQUINAS DE VIDEOJUEGOS EN EL CASO MICHOACANO.

En el apartado anterior vimos cómo fue que llegó el videojuego a México y principalmente a Michoacán (que incluye también a Morelia). Ahora para este apartado abordaremos de manera íntima la función de los negocios de Máquinas de videojuegos que surgieron en la Ciudad de Morelia, Michoacán, así como también la manera en la que se construyeron como puentes de relaciones lúdicas. Al retomar el antecedente del éxito que ostentaron los negocios de las Arcades en los Estados Unidos, dicho modelo de negocio se intentó replicar en México, lo cual dio como resultado el establecimiento de los primeros locatarios de Máquinas profesionales de juegos de video. En un principio eran pocas las personas que entraron al negocio de los videojuegos, pero conforme pasó el tiempo estos negocios fueron creciendo. En las ciudades con un alto desarrollo urbanístico como lo son la Ciudad de México, Guadalajara o Monterrey, había una variedad de negocios enfocados a este giro, y por ende la competencia solía ser más férrea. Como ejemplo, la competencia entre locatarios en la Ciudad de México era rígida debido a que por lo regular los locales de máquinas profesionales de juegos de video buscaban tener a su disposición los mejores y más recientes títulos de videojuegos.<sup>90</sup> En el caso de la Ciudad de Morelia, al ser una ciudad provincial si se le puede llamar de alguna forma, dicha mencionada ciudad no poseía la misma magnitud de negocios y de gabinetes comparación de grandes ciudades, se estima que a lo mucho solo llegaban a 10 locatarios durante la década de los años setenta y principios de los ochentas, más sin embargo esta cifra creció proporcionalmente. En palabras del señor Hernández comentó:<sup>91</sup>

Señor Hernández:

“Bueno como todo han crecido las ciudades, han crecido los pueblos, igualmente han crecido los negocios. En principio cuando yo me dediqué a este negocio a lo mejor había diez maquineros que decimos nosotros aquí en Morelia. Ahorita debe haber entre 100 y 200 maquineros. Por decirte un ejemplo: antes había algunos taqueros, ahorita hay tacos por todas las esquinas. Igualmente, en los videojuegos también por donde quieras ves Máquinas en diferentes zonas”.<sup>92</sup>

En cuanto la obtención de las máquinas profesionales de videojuegos en México se dice que estos aparatos solían importarse (presumiblemente por contrabando o Fayuca) directo de los Estados

---

<sup>89</sup> Hernández, entrevista.

<sup>90</sup> Carmona, entrevista

<sup>91</sup> Hernández, entrevista.

<sup>92</sup> Hernández, entrevista.

Unidos, Japón, China, Corea y Taiwán. Por su parte estos solían tener un costo aproximado de 500,000.00 hasta los 3, 000,000.00 viejos pesos mexicanos (lo que hoy en día equivaldrían entre unos 500 a 3000 pesos de nuevos pesos mexicanos).<sup>93</sup>

Para el caso michoacano si bien los videojuegos había máquinas que venían de importación como en los demás estados de la república mexicana, cabe puntualizar que dentro de las características que poseían dichas máquinas fue que estas se creaban manualmente y de forma artesanal. Estas solían construirse y ensamblarse en talleres de carpintería que se ubicaban en Villa Jiménez, Zamora y Morelia. Se solía poner la mano de obra de carpinteros de la región que cumplían con la función de manufacturar los gabinetes (o los muebles) para las máquinas. La madera que utilizaban los carpinteros para la construcción de estos aparatos era por lo regular madera de Contrachapado (o de Triplay) y de Formica, se barnizaban las máquinas, y en algunos casos se colocaban ruedas a fin de poder trasladarlas con mayor facilidad. Se comentaba que se compraban televisores usados con el objetivo de sacar su osciloscopio y utilizarlos para así poder proyectar las imágenes en la pantalla. Se conseguían refacciones de tragamonedas, botones y palancas de control, esta parte se realizaba a fin de modificarse y adaptarse a estas máquinas, todo esto gracias al trabajo de algunos ingenieros en electrónica de la región. Las máquinas profesionales de juegos de video tenían la característica física de ser muy brumosas y demasiado aparatosas en cuanto a diseño inicial. En cuanto a la composición de sus componentes internos (Hardware) estos estaban constituidos por tabletas de gran tamaño que venían de importación, se les conocía como “Tarjeta Madre” o “Motherboard”, estas no poseían un alto poder gráfico además de que necesitaban de una enorme cantidad de espacio. Estas tabletas tenían en su construcción un circuito impreso y varios componentes electrónicos. En cuanto a la capacidad de almacenamiento que ofrecían dichas tabletas es menester puntualizar que solo se le podía instalar un solo juego por aparato, por lo que no se podían intercambiar los juegos con tanta facilidad, además de que no se podían desensamblar con tanta facilidad.<sup>94</sup>

Por otra parte, los otros componentes que utilizaban las primeras máquinas de videojuegos solían ser: chips, Integrados, Transistores, Palls, Resistencias y Diodos. Poco tiempo después, al aumentar el consumo de máquinas profesionales, para poder identificar los juegos y para darle más estética se implementó la serigrafía. Estas eran imágenes impresas (que parecían de acrílico) que se colocaban al frente, a los lados y en algunas veces al frente de los tableros donde estaban los botones y las palancas de las máquinas. Estas eran realizadas por los carpinteros que se especializaron en la construcción de máquinas profesionales de juegos de video. Por lo que respecta a los precios de aquellas máquinas que se fabricaban en Michoacán estas solían ser más baratas que las máquinas profesionales de videojuegos originales. Para ilustrar de la mejor manera posible, una máquina modificada de la compañía Atari con el juego de pong llegó a costar alrededor de 200,000 viejos pesos (200 pesos actualmente). Mucho menos de su precio original de 100 \$ dólares americanos. Todas estas

---

<sup>93</sup> Fedelobo, “¿Cómo funcionaba el negocio de las arcades? Las arcades de mi papá”, En video de Youtube, 11: 55, publicado el 22 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgjyZDIU>; Carmona, entrevista; Javier Ceja, entrevista.

<sup>94</sup> Jorge Vázquez Piñón, (Docente de la facultad de Historia y antiguo expropietario de máquinas profesionales de juegos de video), entrevistado por el autor; 2017. Carmona, entrevista; Hernández, entrevista; Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 106; “Anuncio de periódico”, *El Informador*, 09 de agosto de 1984.



modificaciones que realizaron los carpinteros y los ingenieros en electrónica marcaron un parteaguas para que se pudieran alzar los videojuegos en Michoacán.<sup>95</sup>

Señor Hernández:

“Anteriormente todos los componentes no llevaban en sí una tarjeta madre con un microprocesador. Antes todo se hacía trabajar por medio de integrados y Palls y Resistencias y Diodos, etc, para lograr las imágenes que se querían y las funciones que se querían [...] La diferencia era la capacidad de información de que podían manejar una memoria de que se puede grabar. Ósea las memorias se les pueden grabar, se les puede meter la información. En cambio, en ese tiempo todo era razón como te digo de transistores, de resistencias y de todo para que hicieran el movimiento para por ejemplo las raquetas para subieran verticalmente y que la pelotita circulara de acuerdo a la posición a la que se le pegaba”.<sup>96</sup>

Señor Carmona:

“El costo de las maquinas en los ochentas más o menos ha sido... Bueno... es que también hay que ver que antes eran los pesos antiguos, pero aproximadamente sería más o menos unos 3,000 pesos de ahora, el costo. Más que nada siempre el costo de la maquinita ha ido a la par del dólar o la vida porque todo el material es de importación. Nosotros aquí en México nos dedicamos a fabricar las maquinitas, y todos los componentes venían de importación. Había personas que iban directamente hasta el lugar donde se fabricaban los componentes, desde ahí lo traían y lo introducían al país. La mayor parte del tiempo, todo esto fue material que no pagó nunca impuestos; fue piratería, fue fayuca como se dice vulgarmente”.<sup>97</sup>

Con respecto al precio de las monedas con las cuales se utilizaba para hacer funcionar por un corto lapso de tiempo las máquinas de juegos de video, estas cambiaban conforme el paso del tiempo. En los comienzos del videojuego en Morelia en la década de los años setenta del siglo XX se comenta que se les solía insertar una moneda de 20 centavos, tiempo después, puntualmente en los años ochenta de ese mismo siglo ya mencionado, se les colocaba monedas de 100 pesos. En la investigación del Doctor Gonzales Segui, este menciona que se empleaba en estos aparatos electrónicos un total de 50 centavos, y un peso los juegos más caros. Cabe señalar que el precio de la moneda variaba en relación al locatario.<sup>98</sup>

---

<sup>95</sup> Vázquez Piñón (2017) entrevista; Carmona, entrevista; Hernández entrevista; Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 106; Fedelobo, “¿Cómo funcionaba el negocio de las arcades? Las arcades de mi papá”, En video de Youtube, 11: 55, publicado el 22 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgijZD1U>.

<sup>96</sup> Hernández, entrevista;

<sup>97</sup> Carmona, entrevista

<sup>98</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 107.

Señor Hernández:

“Normalmente se ha manejado con la misma moneda. Lo que yo recuerdo fue la primera máquina que jugué, se les echaba un peso de los de Morelos [...] Estamos hablando ahorita que lo tradujéramos sea moneda no vale nada por los tres ceros. No vale nada. Tal vez un centavo”.<sup>99</sup>

Señor Carmona:

“No sé si antes, pero de lo que yo tengo memoria eran 100 pesos la moneda de Venustiano Carranza, “la amarilla”, que ahora equivaldría a 10 centavos. Ahí es donde tengo yo memoria”.<sup>100</sup>

En otro tema, en relación a la organización de los negocios de máquinas de videojuegos, se halló información relevante. Después de que aumentó el éxito comercial de los negocios de las máquinas profesionales de juegos de video en México durante la década de los años ochenta del siglo XX, otras personas ajenas a los videojuegos empezaron a prestarle atención a esta forma de negocio, como consecuencia, se dio un aumento acelerado al número de personas que incursionaron en este giro mercantil. En cuanto a las situaciones por las cuales las personas inauguraban su propio negocio de videojuegos esta se volvió diversa. Por lo regular algunas gentes (comúnmente personas que ya estaban inmersos en el negocio de los videojuegos) le avisaban a su entorno social sobre este negocio; otros como ya se mencionó con anterioridad fueron testigos del avance de los videojuegos en los Estados Unidos durante el final de los años setenta y principios de los ochentas; otros por el paso del tiempo se transformaron en un negocio de herencia familiar; y algunos cuantos más por la simple curiosidad.<sup>101</sup>

Señor Hernández:

“En el 88. En la empresa donde trabajaba que era de arreglar herramientas “Black and Decker”. Me trasladaron a la ciudad de Pátzcuaro, ahí al tener tanto tiempo libre con comimos a un Doctor que se dedicaba a los videojuegos, ya a las maquinitas, y él fue en cierta forma quien nos impulsó tanto a mí como a otra persona que tenía como socio a dedicarnos a los videojuegos. Nos nació esa inquietud llegando allá. Mi socio se llamaba Eugenio Vidal”.<sup>102</sup>

Señor Carmona:

“Desde mi infancia, toda la vida hemos estado dentro de este negocio. Mi papá compró su primera maquinita cuando yo tenía ocho años. Y pues toda la vida hemos estado dentro del negocio. [...] Nos involucramos. Primero yo empecé de niño a ayudarlo y ya después más grande empecé a tener mi propio negocio. Ya independizarme sobre el mismo giro, el mismo negocio”.<sup>103</sup>

---

<sup>99</sup> Hernández, entrevista.

<sup>100</sup> Carmona, entrevista.

<sup>101</sup> Carmona, entrevista; Hernández, entrevista; Vázquez Piñón (2017), entrevista

<sup>102</sup> Hernández, entrevista.

<sup>103</sup> Carmona entrevista

En la investigación académica que realizó el Doctor Gonzales Segui, este implementó una clasificación sobre los tipos de negocios de máquinas de videojuegos que se crearon: (C) Pequeños, (B) medianos y (A) grandes negocios.<sup>104</sup>

*Los negocios pequeños:*

La característica que estos negocios tenían era que sus propietarios solo tenían a su disposición un promedio de una a diez máquinas de videojuegos, sus ganancias solo tenían como objetivo poseer una subsistencia financiera estable y la cantidad de personas que desempeñaron este negocio eran mayoría (González Segui estima entre 75-82 negocios).<sup>105</sup>

*Los negocios medianos:*

Este tipo de negocios tenían como característica que los locatarios poseían un aproximado de 10 a 20 máquinas de videojuegos a su disposición en un solo local, mayor inversión en las máquinas, y en algunos casos se reconstruían de manera total los negocios familiares (González Segui estima que no muchas personas se catalogaban en esta posición debido a que el número no era muy alto a comparación de los negocios pequeños: a lo mucho coloca como 15 locales).<sup>106</sup>

*Los negocios grandes:*

La característica de estos negocios era que estos rebasaban la cantidad de 20 máquinas de juegos de video, estos eran ya formalmente franquicias que se esparcían por diferentes lugares. También cabe señalar que estos negocios manejaban una campaña de publicidad total. (es necesario entender que este tipo de negocios vio la luz durante los años noventa del siglo XX).<sup>107</sup>

Otra característica a señalar sobre los negocios de máquinas de videojuegos tiene que ver con su manera de funcionar y el margen de ganancia que generaban, tanto los negocios pequeños y negocios medianos comparten ciertas similitudes y diferencias. Se encontró que además de colocar sus máquinas en sus respectivos locales, los negocios pequeños y los negocios medianos tenían la práctica de distribuir sus máquinas a comisión con algunos dueños de diferentes espacios de la ciudad como Zapaterías, Farmacias, Papelerías y Tiendas de abarrotes, a esto se le conoció como “Rutas de Máquinas”. Obviamente cabe aclarar que la cantidad de máquinas que podían distribuir los negocios pequeños no era igual a la de los negocios medianos debido a la cantidad de máquinas. En el trabajo académico de Gonzales Segui, este explica que en el caso del negocio del señor José González de Zamora este colocó

---

<sup>104</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 109.

<sup>105</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 109.

<sup>106</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 109.

<sup>107</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 109.

sus máquinas a comisión con rutas entre comerciantes de su localidad y en algunas rancherías aledañas.<sup>108</sup> En palabras del señor Pedro Carmona, estas “rutas” consistían en lo siguiente:

Señor Carmona:

“Como operario de una “ruta de máquinas” como nosotros le llamábamos. Una “ruta de Maquinas” consiste en: yo dejaba una maquina en una Tienda; dos en una Farmacia; una en una Papelería, y las repartíamos. Y las maquinas que uno (ora sí) Por tiempo y por todo las maquinas que uno puede alcanzar a operar eran 100 máquinas. Una ruta de 100 máquinas. Repartidas y todo, es lo que daba chance de uno alcanzar a trabajarlas. Pero en el caso de ciertas personas pues contrataban gente”.<sup>109</sup>

Con las rutas de máquinas de juegos de video se estima que algunos locatarios de la ciudad de Morelia, Michoacán, llegaron a ganar una fuerte cantidad de dinero. Se comenta que esta forma de negocio hizo que se llegaran a operar hasta un total de 100,000 máquinas repartidas por toda la ciudad. A consecuencia de este fenómeno otros locatarios de menor rango no pudieron competir en igualdad de condiciones.<sup>110</sup>

Señor Carmona:

“Yo llegué a conocer personas que llegaron a obtener 800,000 máquinas o más, entonces un ingreso ya de 1,000 máquinas imagínate lo que representa, ósea que cantidad de dinero estamos hablando. Te sé de buena fuente de una persona que la que más considero que creció, ósea lo que según el declaraba, manejaba 100,000 máquinas de videojuegos. Hay gente que se enriqueció mucho, fue muy redituable”.<sup>111</sup>

Vázquez Piñón:

“Tenían el suficiente dinero para adquirir esas novedades, y quienes no pudimos adquirirlas quedamos rezagados. Los que estaban en ese negocio llegaron a tener muchas, llegaron a tener 50...100 o más. Yo veía que tenían camionetas para trasladarlas para llevarlas a reparación. O para no desmontar el juego lo que hacían era rotar las consolas, las rotaban en las tiendas para no desarmarla y cambiar el cartucho. Pues para ellos era costeable. Porque las tenían repartidas a lo largo de la ciudad”.<sup>112</sup>

En cuanto al margen de ganancia se refiere, en esta presente investigación se encontró que existieron diferencias muy marcadas entre locatarios. Para algunos propietarios de máquinas de

---

<sup>108</sup> Héctor González, “veinticinco años de videojuegos”, 106; Carmona, entrevista; Vázquez Piñón (2017) entrevista.

<sup>109</sup> Carmona entrevista

<sup>110</sup> Carmona entrevista

<sup>111</sup> Carmona entrevista

<sup>112</sup> Vázquez Piñón (2017) entrevista.

videojuegos (como se pudo apreciar en la referencia anterior), fue un negocio que generó ingresos líquidos muy estables, no obstante, para los que recién ingresaban o los que adquirieron un mínimo de máquinas de juegos de video su margen de ganancia solía ser más bajo a comparación de los locatarios más establecidos en dicho negocio. Por lo regular, se estima que durante los años ochenta y principios de los años noventa una sola máquina de juegos de video llegaba a generar un aproximado de 100 hasta 500 pesos por máquina. Por otro lado, otro dato generado por el Instituto Nacional del Consumidor del Estado de Jalisco, México, se estimaba que, por el año de 1985, el promedio de consumo de monedas era de un peso por segundo, 35 pesos por juego.<sup>113</sup>

Cuando empezó el negocio del videojuego en Michoacán durante la década de los años ochenta del siglo XX, y al no haber mucha competencia entre locatarios, las máquinas profesionales de juegos de video tenían la característica de ser redituables para la inversión de sus propietarios. Tiempo después al aumentar el número de competidores comerciales, además de la pérdida del valor de la Moneda en México, hizo que la inversión realizada por los locatarios cada vez se volviera más complicada de recuperar. Por otro lado, es necesario destacar que los títulos de juegos de video que ofrecían las máquinas también fueron un factor determinante en la ganancia de los propietarios, había juegos que debido a su popularidad eran un poco más costosos que otros.<sup>114</sup>

Señor Carmona:

“Pues mira, bien, bien el dato no lo recuerdo, pero una maquina más o menos recuperaba la inversión en un mes. En un mes a más tardar... Digamos que la maquina costaba 3,000 pesos. Tal vez 100 pesos recolectaban la maquina y eso daba en un mes que tu tuvieras lana otra vez. Había maquinas más caras verdad. Todo esto que te estoy mencionando de los precios pues es caso de las maquinas este...armadas aquí porque siempre ha existido el videojuego “original”, la maquina original de las fábricas que manejan los videojuegos. Las de tradición: Konami, Williams, Valley, Midway, todas esas marcas Sega, todas siempre sacaban sus máquinas profesionales originales, pero pues por su puesto pues son más caras”.<sup>115</sup>

Señor Hernández:

“Era redituable. Era tal vez el dinero que le invertías por así decírtelo 2000 pesos, los recuperabas posiblemente en dos meses o en tres meses. Ahora inviertes 2000 pesos y los recuperas en un año. [...] Aparte de que nos dedicábamos menos personas a eso, pues había más reparto de la ganancia. lógicamente la economía del país estaba mejor, entonces el dinero rendía más. Lógicamente no estaba tan devaluada la moneda. Ahorita que está devaluada es muy complicado ya tener una buena economía. [...] Sigue siendo negocio, pero ya no es un negocio que le permitía a uno seguir invirtiendo y tener una vida más o menos digna en cuestión de economía. Si nos dedicábamos 10,

---

<sup>113</sup> José de Jesus Parada Tovar, “Los juegos electrónicos, otra importación enajenante”, *El Informador*, 20 de mayo de 1985

<sup>114</sup> Carmona, entrevista; Vázquez Piñón (2017), entrevista; Hernández entrevista.

<sup>115</sup> Carmona, entrevista.

ahora nos dedicamos 100, el pastel nos toca una rebanada menos grande. Antes era mejor.”.<sup>116</sup>

Al pasar a otro tema, por lo que se refiere a la competencia entre locatarios, al retomar como referente la competencia de las ciudades con mayor desarrollo económico como México, Monterrey y Guadalajara, algunos locatarios de los años ochenta y principios de los años noventa al notar una fuerte competencia con el resto de la competencia, decidieron emigrar a otros lugares de la república mexicana a fin de aligerar contiendas. La ciudad de Morelia, Michoacán, si bien existía durante esos años mencionados competencia, esta no se asemejaba al nivel de competitividad que se manejó en ese tipo de urbes. De Manera puntual, el caso del señor Carmona fue un referente de este tipo de situación.<sup>117</sup>

El señor Carmona:

“Pues más que nada aquí el negocio estaba virgen. No había mucha competencia y la competencia que había tenía maquinitas muy sencillas, no como allá que es una ciudad muy grande y lógicamente siempre ha llegado primero “la novedad”, entonces aquí había mucho mercado para vender y explotar las maquinitas. Entonces eso fue más que nada la principal diferencia entre una ciudad y otra, aquí era un mercado virgen”.<sup>118</sup>

En materia de reparaciones sobre las máquinas profesionales de juegos de video en la ciudad de Morelia, pudimos detectar que los locatarios tenían la práctica de mandar a reparar sus máquinas con personas especializadas en refacciones de videojuegos. Por lo regular no era muy frecuente que se averiaran las máquinas. Es importante entender que solo muy pocas personas en Morelia se dedicaron de lleno al negocio de las reparaciones durante la década de los años ochenta en inicios de los años noventa del siglo XX. También es menester destacar que uno de los negocios que se localizaron en la Ciudad de Morelia sobre la reparación de videojuegos se encontraba ubicado en la calle Cuautla en el año de 1985. Por otro lado, otra práctica que solían realizar los locatarios era mandarlas a reparar a otros Estados de la República como México y Guadalajara.<sup>119</sup>

Sobre la calidad de las refacciones, estas al ser productos similares a sus versiones originales tenían la característica de ser de buena calidad, además de que eran más económicas para los locatarios reparadores de esa época; estas piezas normalmente eran de importación debido a que no había distribuidores oficiales que estuvieran autorizados por las compañías de videojuegos durante los ochentas. En cuanto al periodo de su mantenimiento este solía ser relativo, primordialmente dependía del uso que les daban los usuarios a las máquinas profesionales de videojuegos de los propietarios. En esta investigación se averiguó que, a la luz de la experiencia de los locatarios de Morelia, las máquinas profesionales de juegos de video podían funcionar de manera óptima hasta un promedio de medio año por desgaste. Por otra parte, para reparar una máquina de videojuegos esta no era complicada para los

---

<sup>116</sup> Hernández, entrevista

<sup>117</sup> Carmona, entrevista

<sup>118</sup> Carmona, entrevista

<sup>119</sup> “Anuncio de reparación de Máquinas de videojuegos”, *La Voz de Michoacán*, 01 de diciembre de 1985; Anuncio de reparación de Máquinas de videojuegos, *La Voz de Michoacán*, 07 de diciembre de 1985; Anuncio de Fabricantes de videojuegos, *El Informador*, 15 de febrero de 1982.

reparadores que ya conocían de este negocio, no obstante, eso no significó que cualquiera podía repararlas con la misma facilidad. El precio de las reparaciones también variaba, a pesar de no ser un servicio costoso, no era el mismo precio la reparación de algún botón o una palanca a una fuente de poder.<sup>120</sup>

Señor Hernández:

“Pues como sigue siendo hasta ahorita, todo depende del uso que tienen las máquinas. Lógicamente antes tenían más demanda y más uso continuo, pues requerían mantenimiento por sí a veces se reparaba cada semana, a veces cada 15 días, a veces cada tercer día. Todo depende del desgaste que tenía”.<sup>121</sup>

Señor Carmona:

“En la frecuencia de mantenimiento era escasa porque en sí los componentes siempre han sido de larga duración, de un sorbo, ósea no es una consola casera, siempre ha sido componentes de muy buena calidad aun en sus versiones copias que a veces este era lo que llegaba aquí a México. De todos modos no por ser copias era nacional, todo es extranjero, entonces era muy escaso el mantenimiento lo que más se puede dañar en una maquinitas pues eran los controles lo que lleva más desgaste por el uso continuo que se le da día con día pero en sí la maquina usa un sistema de microchips en botones y palancas que eso hace que pues sea muy difícil si se llega a descomponer unas máquinas con unos controles y palancas nuevas pues puede tardar a veces medio año a lo mejor en fallar algún botón”.<sup>122</sup>

## LA CONSTRUCCIÓN DE LAS PRIMERAS INTERACCIONES CON LOS VIDEOJUEGOS EN LA CIUDAD DE MORELIA

Para este apartado se planteará bajo un primer plano cómo fue que se construyeron las primeras interacciones lúdicas de la sociedad de Morelia hacia el videojuego. Como podemos apreciar en este trabajo de investigación, al establecerse el videojuego en la Ciudad de Morelia durante el año de 1974, los videojuegos poco a poco comenzaron a tener un proceso de adaptación ante la sociedad, como respuesta a este fenómeno las personas de la localidad de Morelia empezaron a notar de manera paulatina la existencia de los videojuegos a través de las máquinas profesionales de juegos de video que estaban repartidas por toda la ciudad; todo esto primordialmente gracias a los locatarios de la región de Michoacán. Estas máquinas recreativas (como en cualquier otro lugar del país de México) se localizaban principalmente en tiendas de abarrotes, farmacias, zapaterías, tiendas de ropa, centros comerciales, tortillerías, centrales camioneras y pequeños locales comerciales.<sup>123</sup>

---

<sup>120</sup> Carmona, entrevista; Hernández, entrevista.

<sup>121</sup> Hernández, entrevista.

<sup>122</sup> Hernández, entrevista.

<sup>123</sup> Jorge Vázquez Piñón, (Docente de la facultad de Historia y antiguo expropietario de máquinas profesionales de juegos de video), entrevistado por el autor, 2016; Cervera y Quesnel, “reseña de Video games around the world: Mexico”, <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>; Carmona entrevista.

Cabe aclarar que aunque fue difícil encontrar la posición exacta y certera de todos y cada uno de los primeros sitios con máquinas en la ciudad de Morelia, pudimos determinar a través de algunas fuentes orales y algunos testimonios de fuentes digitales que la concentración geográfica más factible de estos aparatos electrónicos estuvieron fuertemente situados en un inicio por todo el centro histórico de la ciudad de Morelia, lo que por consiguiente, de entre lo más destacado podemos considerar; la central camionera que estuvo ubicada en la calle Eduardo Ruiz, centro histórico de la ciudad de Morelia; El centro comercial conocido como “Las Américas”; un local que estaba en los billares Abasolo en frente del cine del río; y finalmente el Mercado Independencia con el señor Meza.<sup>124</sup>

Conforme acrecentó la popularidad de los espacios con Máquinas de juegos de video en México, las personas de todos los lugares de México incluido Morelia, empezaron a renombrarlas y a denominarlas de forma coloquial como: “Chispas”, “Maquinitas” y “Electros”.<sup>125</sup>

Armando Pinto:

“Amigo Javier el local que estaba en los billares Abasolo enfrente del cine del Río a principios de los años 80,s”.<sup>126</sup>

Armando Pinto:

“Amigo Javier el de Ping Pong muy poco allá por 1980 cuando se instalaron las "Maquinitas" en la calle de Abasolo frente al cine del Piojito...!!! Realmente a mí nunca me gustaron estos videojuegos o como se le llamen...!!! Yo a donde iba todas las noches entre 1979 a 1981 era a los "Futbolitos" que se encontraban frente a la plazuela de Carrillo cerca de Vinos Berlín...!!!”.<sup>127</sup>

Francisco Yañez:

“La rockola a una cuadra del monumento a Lázaro cárdenas. A un lado de la gasolinera, en la planta baja había muchas maquinitas y en la segunda y tercera había mesas de billar. Se ponía chido el ambiente”.<sup>128</sup>

---

<sup>124</sup> Vázquez Piñón (2016), entrevista; David Lorenzo Santoyo García, (docente de la Facultad de Historia), entrevistado por el autor, 2016; Hernández, entrevista; Javier Ceja Perez (NUESTROS RECUERDOS), “Cuando los videojuegos, nosotros les llamábamos "maquinitas", servían para socializar, no como ahora que los chicos se aíslan para jugar. ¿Qué locales recuerdas?”, Facebook, 16 de julio de 2022, <https://www.facebook.com/groups/1670422116506716/permalink/3186138471601732/>

<sup>125</sup> Cervera y Quesnel, reseña de Video games around the world: Mexico”, <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>; Mr. Pixel, miércoles 13 de septiembre del 2013 (12:05 am), Arcades.MX, “Arcades en México (FOTOS)”, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” (blog), <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?f=10&t=158>.

<sup>126</sup> Armando Pinto Anguianos, (en publicación de Javier Ceja Perez NUESTROS RECUERDOS), “Cuando los videojuegos, nosotros les llamábamos "maquinitas", servían para socializar, no como ahora que los chicos se aíslan para jugar. ¿Qué locales recuerdas?”, Facebook, 16 de julio de 2022, <https://www.facebook.com/groups/1670422116506716/permalink/3186138471601732/>

<sup>127</sup> Javier Ceja Perez (NUESTROS RECUERDOS), “¿Cuál de estos jugaste?”, Facebook, 19 de agosto de 2021, <https://www.facebook.com/groups/1670422116506716/permalink/2948513672030881/>.

<sup>128</sup> Francisco Yañez, (en publicación de Javier Ceja Perez NUESTROS RECUERDOS), “Cuando los videojuegos, nosotros les llamábamos "maquinitas", servían para socializar, no como ahora que los chicos se aíslan para jugar. ¿Qué locales recuerdas?”, Facebook, 16 de julio de 2022, <https://www.facebook.com/groups/1670422116506716/permalink/3186138471601732/>



Ari Darza:

“Que yo recuerde las primeras maquinitas estuvieron en la antigua central camionera.”<sup>129</sup>

Javier Ceja Perez:

“Recuerdo que había seis máquinas. Los primeros dos juegos en hacer referencia fueron el pinball y el Pong. Mientras que los otros tres que había en ese espacio era un Stand de tiro que combinaba la forma mecánica con la electrónica. Tenía dos rifles unidos por una cadena. Y bien, se trataba de acertar a unos animalitos que aparecían de forma intempestiva al fondo del cajón de madera que al final de cuentas no era tanto como una pantalla, sino una especie de cajón protegido por un cristal. El otro era un carro de carreras. Este tenía un acelerador con el pie, una palanca de velocidades, estos eran tres velocidades distintas y un volante. Era un carro de carreras que se desplazaba por decirlo así por una pantalla, pero no electrónica, básicamente era una especie de manta de telón, donde se proyectaba una mini película, que era el escenario la pista de carreras. Y obviamente ofrecía obstáculos, curvas pronunciadas etc., para dificultar el recorrido. Pero, como que no era algo muy popular. Ósea, no era como posteriormente se vio ya en la ciudad que fueran a esos sitios a divertirse. Era algo más bien ocasional, que se hacía mientras se esperaba la parada del autobús a algún familiar o amigo.”<sup>130</sup>

Respecto a los primeros juegos de video que se jugaron durante la década de los años setenta del siglo XX en el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán, el videojuego más significativo para los habitantes de la ciudad fue el Pong de Atari. Posteriormente, al entrar en la década de los años ochenta, la interacción con los videojuegos en Morelia aumentó exponencialmente gracias a títulos como: *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979), *Pengo* (1982), *Galaxian* (1979), *Galaga* (1981), *Mr. Do!* (1982), *Defender* (1981), *Q-bert* (1982), *Astro Blaster* (1981), *Crazy Climber* (1980), *Popeye* (1982).<sup>131</sup>

Es importante recalcar que, aunque también las consolas domésticas de videojuegos Atari desempeñaron una función importante en la interacción para la sociedad en Morelia durante los años antes mencionados, estos aparatos no eran muy frecuentes de ver entre las personas debido a la dificultad que representaba su adquisición; muy pocas personas en el caso de Morelia podían costearse una consola de sobremesa de aquella época. Se encontró en fuentes hemerográficas que el precio de las consolas domésticas Atari en Morelia para el año de 1985 era de 50,000 a 60,000 viejos pesos mexicanos, además

---

<sup>129</sup> Ari Darza, (en publicación de Caro Herrera NUESTROS RECUERDOS), “Alguien recuerda un lugar que se llamaba imagínate o algo así, era muy pequeña cuando iba a ese lugar, era como un tipo recorcholís en avenida Madero me parece que estaba por dónde es cuidado con el perro ahora, había juegos.”, Facebook, 12 de marzo de 2023, <https://www.facebook.com/groups/1670422116506716/search/?q=caro%20herrera>

<sup>130</sup> Javier Ceja, entrevista.

<sup>131</sup> Hernández, entrevista; Carmona entrevista.

de que estos aparatos solo se vendían comúnmente de manera oficial en las tiendas departamentales de Morelia.<sup>132</sup>

También durante la temporalidad de los años ochenta del siglo XX, las personas en Morelia solían interactuar con los videojuegos a través de ordenadores computacionales (siendo más específicos la marca Atari). Además de entretener a las personas, los computadores de videojuegos desempeñaban su rol de herramienta de trabajo. Estos aparatos electrónicos eran más costosos que las consolas de uso doméstico, una computadora Atari serie 800 XL usada costaba 45,000.00 viejos pesos, nuevo costaba 116,000.00 pesos viejos pesos mexicanos.<sup>133</sup>

Uno de los ejemplos que referencian a las primeras consolas domésticas como herramientas para personas con un alto nivel adquisitivo, tiene como referencia a un tal Daniel de la Torre Martínez de Guadalajara, el cual este exhibió una vez su repertorio de más de 60 juegos junto con el Pacman como la joya de su colección. Algunos cartuchos estaban valorados durante la década de los años ochenta del siglo XX entre 3000 a 5000 pesos los juegos (dependiendo de su popularidad). En la ciudad de Morelia al ser un mercado limitado a comparación de otras ciudades estos costaban en tiendas departamentales alrededor de 7000 pesos. Por consiguiente, estos no eran fáciles de obtener por lo que las máquinas profesionales de videojuegos fueron la alternativa ideal y el medio más popular durante los años ochenta.<sup>134</sup>

A partir de 1985 en adelante, el consumo de videojuegos aumentó significativamente entre la sociedad moreliana. A manera de ejemplo, uno de los negocios con videojuegos que tuvo en la Ciudad de Morelia, Michoacán, fue el sitio “Aventurama”.<sup>135</sup> Este establecimiento se ubicó en el centro histórico y posteriormente en el centro comercial de Morelia “Las Américas”. Recuperamos información importante en la intercomunicación de la sociedad con los videojuegos a través de la memoria colectiva en comentarios de redes sociales sobre las personas que solían jugar juegos de video en estos espacios, algunos jóvenes de aquellos años solían distraerse en las máquinas antes de entrar al cine Multicinemas (también conocidos como “Cines Gemelos”),<sup>136</sup> se dice que algunas personas solían comer una hamburguesa del establecimiento llamado Jimmys antes y después de ir a jugar maquinitas. Algunos solían identificar a las máquinas de videojuegos por un tobogán cerca de las tiendas departamentales.

---

<sup>132</sup> “Anuncio de venta de consola Atari con cartuchos de juegos de la tienda departamental Sears”, *La Voz de Michoacán*, lunes 01 de diciembre de 1985.

<sup>133</sup>, “Anuncio de venta de computadora Atari 800 XL”, *La Voz de Michoacán*, lunes 08 de abril de 1985; “Anuncio de venta de computadora Atari 800 XL”, *La Voz de Michoacán*, 10 de abril de 1985; “Atari-600XL”, *revista Informática*, marzo 1984, 245-248.

<sup>134</sup> José de Jesús Parada Tovar, “Los juegos electrónicos, otra importación enajenante”, *El Informador*, 20 de mayo de 1985; “Anuncio de venta de cartuchos de juegos Atari de la tienda departamental Sears”, *La Voz de Michoacán*, lunes 01 de diciembre de 1985.

<sup>135</sup> Salvador Madrigal, (en publicación de Morelia a través del tiempo (MoreliaATravesDelTiempo), ¿“Se acuerdan de esta esquina?” Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>136</sup> Staff Central interactiva, “Conoce la historia de éxito de Cinopolis, en sitio web Central Interactiva, México”, Centralinteractiva.com.mx, 14 de marzo de 2019, <https://bajopalabra.com.mx/nesa-pong-la-primera-y-unica-consola-de-videojuegos-mexicana#:~:text=NESA%20Pong%20la%20primera%20y%20%20C3%BAnica%20consola%20de%20videojuegos%20mexicana,-Por%20Redacci%C3%B3n&text=M%C3%A9xico.&text=Su%20nombre%20es%20la%20conjunci%C3%B3n,mexicano%20Morris%20Behar%20en%201973>.

Los primeros videojuegos en la Ciudad de Morelia fueron representados por la sociedad como la “novedad”.<sup>137</sup>

Salvador Madrigal:

“Jajaja acabó de sentirme que ya llovió y yo todavía queriendo jugar canicas Jajaja, me gustaba ir ahí a aventurama a jugar maquinitas estaba de moda Mario bros 1 y el de tyson en la mera entrada que recuerdos...gracias,”<sup>138</sup>

Hector Lopez:

“Buenos tiempos. Saliendo de la primaria, nos íbamos a las maquinas a jugar el videojuego de "asteroides" o carrera de carritos. Y saliendo del cine, te podías venir caminando por el boulevard de noche con toda seguridad. Excelentes tiempos aquellos”.<sup>139</sup>

Abif Mejia:

“música de Ray conciff en los intermedios, las hamburguesas de Jimmys, las salas de videojuegos, el mundo en la entrada las escaleras eléctricas en Sears la fuente adentro uff y apenas tengo 37”.<sup>140</sup>

José Manuel:

“Las hamburguesas Jimmys eran la neta, eran el punto de encuentro afuera de la Comercial Mexicana para ir a los Multicinemas Gemelos, así que antes de meterse al cine, te comías una hamburguesa en Jimmys, un jueguito en las maquinitas y te ibas a ver la película”.<sup>141</sup>

Arturo Saavedra:

“Las maquinitas(arcade) que estaban a un lado eran lo mejor decenas de tardes las pase”.<sup>142</sup>

---

<sup>137</sup> Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Se acuerdan de esta esquina?”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>138</sup> Salvador Madrigal, (en publicación de Morelia a través del tiempo (MoreliaATravesDelTiempo), “Se acuerdan de esta esquina?” Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>139</sup> Hector Lopez Mendoza Robles (en publicación de Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Se acuerdan de esta esquina?”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>140</sup> Abif Mejia (en publicación de Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Se acuerdan de esta esquina?”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>141</sup> José Manuel Treviño, en publicación Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Plaza Las Américas. No hace mucho.”, Facebook, 15 de septiembre de 2019, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/a.506827282743812/2489428384483682/>

<sup>142</sup> Arturo Saavedra, en publicación Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Plaza Las Américas. No hace mucho.”, Facebook, 15 de septiembre de 2019, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/a.506827282743812/2489428384483682/>

Aldo Vicenzo:

“¡Wow! ¡Qué nostalgia!, olor a palomitas de maíz y sonidos de Aventurama (las maquinitas) mientras comprábamos un helado cuando salíamos de hacer la despensa o del cine...”<sup>143</sup>

Efrain Sandoval:

“Ahí iba al cine y a los videojuegos que duraron mucho tiempo”.<sup>144</sup>

Carlos Sordo:

“Recuerdo que en la entrada principal había un local de 3 pisos de "maquinitas" con una resbaladilla de caracol con lo más "novedoso" en tecnología de video juegos”<sup>145</sup>

Fernando Moreno:

“Si yo sí, a qué tiempos aquellos cuando había el local de maquinitas en la parte de la entrada con su tobogán y alberca de pelotas”.<sup>146</sup>

Señor Hernández:

“Mira no recuerdo bien sus nombres, había uno en la cerrada de San Agustín, y en la calle corregidora, estaba otro por la calle independencia, esos eran de los más conocidos, también en el mercado independencia estaba el señor Meza que vendía incluso helados. A ese señor yo le compré mi primera maquinita. Te estoy hablando que en ese tiempo tenía como 16, 17 años. Entonces yo iba a jugar a esos lugares que eran los más conocidos, y claro, ya caen en el centro comercial. Había uno en la comercial mexicana, cerca de las tiendas de Liverpool y Sears habían puestos de maquinitas. Era los que había conocido de locales de maquinitas”.<sup>147</sup>

---

<sup>143</sup> Aldo Vicenzo Zanetti, en publicación Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Imagen para la historia, plaza las américas. Imagen de renol6 en skyscreapercity.”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=447212192038655&set=imagen-para-la-historia-plaza>

<sup>144</sup> Efrain Sandoval Solorzano, (en publicación de Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Se acuerdan de esta esquina?”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>145</sup> Carlos Sordo, en publicación Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Imagen para la historia, plaza las américas. Imagen de renol6 en skyscreapercity.”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=447212192038655&set=imagen-para-la-historia-plaza>

<sup>146</sup> Fernando Moreno, (en publicación de Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “Se acuerdan de esta esquina?”, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/imagen-para-la-historia-plaza/447162878710253>

<sup>147</sup> Hernández, entrevista

Javier Ceja Perez:

“El primer espacio que se popularizó fue el de plaza las Américas. Desde esa plaza, ya se tenía el Moon Patrol, Space Invaders, ahí era más popular. Gente acudíamos específicamente a jugar. Contrario a lo que era en la antigua central que lo veía como algo que estaba ahí y punto. Acá no, el local ya era totalmente establecido, estaba semi oscuro, con luces de colores, básicamente la iluminación la daban únicamente las máquinas, Estaba en una especie como de sótano, Ya ahí se fusionaban los negocios ya que ahí te vendían los refrescos, papas, etc.”<sup>148</sup>

Javier Ceja Perez:

“Aventurama surgió en el año de 1981-1982, porque la comercial mexicana se inaugura en el 1977, y bueno, todavía quedaban unos espacios vacíos, era ya una de las orillas de la ciudad. Ya era algo lejano para la mayoría de los morelianos, y el atractivo mayor eran los cines. Entonces la parte de todo esto era que ibas al cine y antes de entrar o al salir pues aprovechabas para ir a las máquinas. A los videojuegos. Pero también, ya se comienzan a convertir este tipo de negocios en espacios de convivencia porque ya ibas específicamente a eso. Ya era un lugar más apropiado, ya te presentaba otros atractivos como una fuente de sodas, en aquel entonces no había tantas restricciones, para la venta del tabaco, ya sabes ruido, luces de colores y humo. No había restricciones para el tabaco, incluso en los cines podías fumar, incluso había maestros que fumaban en clase.”

De manera inicial, el entretenimiento de los primeros videojuegos en la ciudad de Morelia solo era usado exclusivamente por una clientela adulta, los infantes no estaban en un inicio inmersos en este tipo de entretenimiento. La anterior mención puede ser constatada como referente si tomamos como ejemplo que las primeras máquinas Pong que instalaron Nolan Bushnell y Ted Dabney, las cuales fueron instaladas en bares y centros nocturnos. Posteriormente los niños y los jóvenes adquirieron más protagonismo en el consumo de videojuegos. Algunos solían salir de los centros educativos a fin de poder ir algún centro con máquinas de juegos de video.<sup>149</sup>

La década de los años ochenta del siglo XX significó un avance en la interacción del videojuego con la sociedad de Morelia, más, sin embargo, en esta investigación se pueden destacar en particular dos títulos de juegos de video que fueron los que catapultaron la popularidad del videojuego en Morelia; Pacman y Mario Bros. Ambos juegos se convirtieron en íconos para los jugadores de videojuegos de Morelia, pero el que más destacó para la época en la ciudad de Morelia fue Mario Bros.<sup>150</sup>

---

<sup>148</sup> Javier Ceja, entrevista.

<sup>149</sup> Carmona, entrevista

<sup>150</sup> Nintendo es una compañía japonesa que se fundó en el año de 1889 por Fusajiro Yamauchi. Inicialmente Nintendo se dedicó a la producción de cartas japonesas “Hanafuda”, por lo que no fue hasta el año de 1983 que incursionaron en el entretenimiento de videojuegos con la consola Famicom. Florent Gorges, *La Historia de Nintendo 1889-1980. De los juegos de cartas a Game Watch*, Vol. 1, (España: Ed. Héroe de papel, 2015), 15

Desarrollado por la floreciente compañía de videojuegos japonesa Nintendo en el año de 1983 por Shigeru Miyamoto, Mario Bros acaparó la atención de toda clase de ciudadanos en Morelia, desde niños hasta adultos. Se menciona que el sector femenino era el que más consumía a Mario Bros en la ciudad de Morelia. Los consumidores le solían pedir a su locatario de confianza que trajera los juegos más nuevos y más populares, la demanda de Mario Bros y de Pacman durante los ochentas fue de lo más pedido en la ciudad de Morelia. Si bien el juego de Pacman se desarrolló originalmente para las Arcades, en el caso de Nintendo las máquinas profesionales de juegos de video de Mario Bros poseían una particularidad. El juego de Mario Bros era una Consola que se modificaba para ser comercializada como máquina tragamoneda, para las máquinas con el juego de Mario Bros en el caso de Morelia estas tenían la característica de funcionar por temporizadores que hacían funcionar este aparato por un periodo corto de tiempo. También existieron juegos que estaban a color como Pacman y otros en blanco y negro como Pong. En cuanto a la cantidad de jugadores estos podían variar de uno a dos usuarios por máquina. Durante esos años el videojuego tenía como característica su grado de dificultad, a mayor habilidad del jugador, mayor era la dificultad de los videojuegos.<sup>151</sup>

#### PUNTO DE GUARDADO 1-2

En este apartado podemos observar cómo fue que se gestionaron los primeros cimientos hacia un proceso de adaptación lúdica por parte del videojuego en la ciudad de Morelia durante la década de los años setenta y ochenta del siglo XX. Durante esta investigación se pudo observar que a través del modelo de entretenimiento que se desarrolló en el país de los Estados Unidos con los espacios Arcades y las consolas domésticas durante 1978 a 1983, el caso mexicano se intentó replicar dicho modelo de recreación.

Desafortunadamente visualizamos que en México no se alcanzó a desarrollar el mismo grado de impacto que en los Estados Unidos. Ahora bien, lo que podemos destacar en el caso mexicano fue que a pesar de no tener ese mismo grado de interacción que se tuvo en los Estados Unidos, y al no ser precisamente un mercado primario al no tener distribuidoras oficiales ni tiendas minoristas especializadas en el negocio de los juegos de video durante esos años, en este país se constituyeron sus propios matices en cuanto a la adquisición e interacción con los videojuegos.

Logramos visualizar cómo a través de la improvisación de algunos ingenieros se construyeron y adaptaron las primeras máquinas y consolas de videojuegos en México. Lo cual desencadenó posteriormente una importante interacción personal entre las personas con los videojuegos. En este apartado de investigación también logramos observar que el Estado de Michoacán fue un punto clave para la construcción de máquinas profesionales de juegos de video.

Por otra parte, en este apartado de investigación vimos que el desarrollo del videojuego a México fue diverso entre los Estados de la república mexicana. En las ciudades como México, Guadalajara y Monterrey la concentración de videojuegos fue mayoritariamente más extensa a comparación de las ciudades en vías de desarrollo como lo fue la ciudad de Morelia, Michoacán. En relación a nuestro lugar de estudio, la ciudad de Morelia, Michoacán, la función de los primeros locatarios de máquinas profesionales de juegos de video ayudaron a que se afianzaran las primeras relaciones sociales de juego. La importancia del señor Guillermo Gallo, y posteriormente de otras personas más

---

151 Carmona, entrevista; Vázquez Piñón (2016), entrevista; Hernández entrevista.

abrieron un nuevo pasaje hacia el establecimiento del videojuego en Morelia como una forma de recreación adicional durante los años setenta y ochenta.

Otro aspecto a señalar en la investigación de este apartado fue el rol que desempeñaron los negocios de los propietarios de juegos de video en la ciudad de Morelia, vimos la complejidad que representaba el negocio de los videojuegos en el caso de moreliano, si bien hubo negocios que se enriquecieron con las máquinas de juegos de video, hubo otros negocios que no perduraron mucho tiempo. Cuando se popularizó el videojuego durante la década de los años ochenta del siglo XX muchas personas vieron una oportunidad de mercado, en un inicio las personas que incursionaron en el negocio de las máquinas de videojuegos pensaban que no se requería de mucha inversión, el mantenimiento sería mínimo y no se demandaría mucha atención de su parte. Sin embargo, estos pensamientos fueron erróneos, debido a que estos pasaron por alto varios factores que le atribuyo a lo largo de lo que vimos en este apartado de investigación.

En primer lugar: La creciente demanda de los jugadores hacia los propietarios por nuevos juegos de video; En segundo lugar: El mantenimiento continuo de las máquinas de videojuegos. Si se estropeaba una máquina el propietario debía mandar a reparar la máquina; en tercer lugar: Las dificultades con la autoridad para poder comercializar con las maquinatas; en cuarto lugar: La competencia con otros negocios de maquinatas; en quinto lugar: La opinión pública sobre los videojuegos que causaron que algunos de sus propietarios dejaran el negocio de los videojuegos.

La suma de estas variables antes mencionadas nos ayuda a entender a grandes rasgos que a través de la complejidad que representaba el negocio de las máquinas profesionales de juegos de video podemos percibir cómo es que construyen elementos de simbiosis entre locatario y jugador, que posteriormente podemos entender como elementos que nos auxilian a entender la complejidad del establecimiento de las relaciones sociales de juego que se establecieron en la ciudad de Morelia, Michoacán.

Otro aspecto que cabe señalar sobre este apartado radica en los espacios donde se jugaron los videojuegos en la ciudad de Morelia. Podemos notar que la interacción con el videojuego se desarrolló primordialmente en los espacios públicos al aceptar a toda clase de gentes sin distinción alguna. Por su parte, las personas en la ciudad de Morelia absorbieron estos lugares como centros de recreación y esparcimiento gracias a la incertidumbre que causaban los videojuegos en las personas. Vimos como las personas los calificaban como la “novedad”. En sus comienzos como el Pong, Invasores del Espacio y Asteroides, le puedo atribuir que eran adaptables para jugar ya que no se requería de muchos botones, conforme pasó la década de los años ochenta del siglo XX las acciones para manejar los juegos como Mario Bros. y Pacman requerían que el jugador realizara acciones cada vez más complejas.

A grandes rasgos se puede decir que las primeras relaciones sociales de juego en Morelia se gestaron gracias los espacios de orden públicos sobre los domésticos, todo esto gracias a la popularidad que acrecentaron y a la facilidad de interacción que ofrecían las máquinas profesionales de videojuegos.

**Disfrute la Navidad Sears**

---

HORARIO DE LUNES A SABADO DE 10 A 20 HRS. Y DOMINGOS DE 12 A 20 HRS. PRECIOS VICIANTES DEL 19 AL 14 DE DIC

 <p><b>AHORRE \$10,000</b> De \$59,999 a <b>\$49,999</b> menos \$4,999</p> <p><b>Atari 2600</b> Novedosa y entretenido juego electrónico con 5 cartuchos.</p>	 <p><b>AHORRE \$8,000</b> De \$38,999 a <b>\$30,999</b> menos \$5,999</p> <p><b>Butterfly</b> Tiene frame col con asiento de piel, pedales y...</p>
 <p><b>AHORRE 20%</b> De \$5,999 a <b>\$5,599</b> c/u</p> <p>Exclusivos de Sears</p>	 <p><b>AHORRE \$6,000</b> De \$35,999 a <b>\$29,999</b></p>

Imagen 1. 19: foto captura de un anuncio de venta de Atari con juegos en la ciudad de Morelia, Michoacán, por parte de la tienda departamental Sears durante el año de 1985. Entendemos que el videojuego ya estaba lo suficientemente establecido como para que este apareciera en anuncios como los periódicos de la época en Morelia. También observamos que estos eran muy costosos. Además, vemos que, aunque en los Estados Unidos estaba decayendo Atari, en el caso mexicano el Atari seguía siendo popular. Miguel Angel Camacho, “Imagen de venta de Atari en Sears, Periódico La Voz de Michoacán, diciembre de 1985”, foto captura, en galería privada del autor, 03 de mayo de 2023.

**NO VIAJE A MEXICO!**  
Ahora  
**S.MICO VIDEOELECTRONIC**  
**DE MORELIA**  
**OFRECE**

Maquinas Video. Juegos Tragamonedas, en Blanco y Negro, de Color, Semiprofesionales y Profesionales, gran Variedad de Juegos y Modelos. Garantizadas y con servicio dentro y fuera de la ciudad.

**¿ARMA UD. MAQUINITAS?**  
Tenemos todo lo que necesita

- \*Botones, Monederos, Controles Marca FELEC.
- \*Microswitch, Cables, Fichas, Entradas, Tornillería, Etc.
- \*Gabinets en Varios Modelos.
- \*Cassettes Simples y Doble Memoria.
- \*Reparación de Ataris.

**LLAMENOS, NOSOTROS VAMOS**  
Cuaute 944-6, Tel. 3-77-82, (A una cuadra del Puente) Morelia, Mich.

Imagen 1. 20: foto captura de un anuncio de venta de refacciones de máquinas profesionales de juegos de video que se anunció en la ciudad de Morelia, Michoacán durante la década de los años ochenta del siglo XX. Notamos los componentes que llevaba una máquina profesional de juegos de video. Miguel Angel Camacho, “imagen de anuncio de reparación de máquinas de videojuegos, La Voz de Michoacán, diciembre de 1985”, foto captura, en galería privada del autor, 03 de mayo de 2023.





Imagen 1. 21: *En esta serie de imágenes exponemos a manera de ejemplo el centro comercial de plaza comercial “las Américas”, el cual las personas durante los años ochenta y noventa del siglo XX solían asistir a fin de jugar videojuegos en las “maquinitas”. Cabe aclarar que nos fue difícil determinar la fecha exacta de estas imágenes que rescatamos de Facebook, pero a juzgar por los comentarios y los elementos de las imágenes, estimamos que partieron de fines de los años ochenta y principios de los años noventa del siglo XX.* Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “imagen recuperada de Facebook”, fotografía, Facebook, 25 de abril de 2013, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=447162878710253&set=imagen-para-la-historia-plaza>; Morelia a través del tiempo (Morelia a través del tiempo), “imagen recuperada de Facebook”, fotografía, Facebook, 15 de septiembre de 2015, <https://www.facebook.com/MoreliaATravesDelTiempo/photos/a.506827282743812/2489428384483682/>



Imagen 1. 22: *Imagen de la antigua central camionera de la ciudad de Morelia, Michoacán, de los años setenta hasta fines de la década de los años noventa del siglo XX. Aquí estimamos que se estableció el primer juego de Atari – Pong en la ciudad de Morelia, además de las primeras relaciones sociales de juego.* “imagen de la antigua central camionera”, fotografía, La voz de Michoacán, 28 de noviembre de 2021, <https://www.lavozdemichoacan.com.mx/michoacan/morelia-appmobil/imagenes-nuestras-antigua-central-camionera-epicentro-de-la-movilidad-en-michoacan/>.



Imagen 1. 23: En esta serie de imágenes podemos evidenciar como fue que las personas en la ciudad de Morelia se apropiaron del videojuego como forma de entretenimiento dentro de su cotidianidad. Observamos a varias personas entre las que destacan los jóvenes platicando, conviviendo y jugando con las máquinas profesionales de juegos de video. Juegos como Galaga y otros juegos más por parte de Atari se popularizaron entre la sociedad. Javier Ceja Perez (NUESTROS RECUERDOS), “Imagen recuperada de Facebook”, Fotografía, Facebook, 16 de julio de 2022, <https://www.facebook.com/photo?fbid=10221011660392542&set=pcb.3186138471601732>; Javier Ceja Perez (NUESTROS RECUERDOS), “Imagen recuperada de Facebook”, Fotografía, Facebook, 16 de julio de 2022, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10221011660672549&set=pcb.3186138471601732>; Sulaco99, “ArcadeChuckE CheeseNJ”, Arcades (las maquinas), Fotografía, laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com, jueves 18 de agosto de 2016, [http://laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com/2016/08/arcades-las-maquinitas.html?fbclid=IwAR1MRREvhvw8aV\\_0EOTxgStvT9hcPfdhxU26TmUr\\_k8Y4jw7XQ\\_UcFYbEzU4](http://laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com/2016/08/arcades-las-maquinitas.html?fbclid=IwAR1MRREvhvw8aV_0EOTxgStvT9hcPfdhxU26TmUr_k8Y4jw7XQ_UcFYbEzU4); “arcade\_games\_of\_80s\_16”, Arcades (las maquinas), Fotografía, laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com, jueves 18 de agosto de 2016, [http://laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com/2016/08/arcades-las-maquinitas.html?fbclid=IwAR1MRREvhvw8aV\\_0EOTxgStvT9hcPfdhxU26TmUr\\_k8Y4jw7XQ\\_UcFYbEzU4](http://laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com/2016/08/arcades-las-maquinitas.html?fbclid=IwAR1MRREvhvw8aV_0EOTxgStvT9hcPfdhxU26TmUr_k8Y4jw7XQ_UcFYbEzU4)



Imagen 1. 24: En este lote de imágenes podemos observar la fotografía de una máquina profesional con el juego de Asteroids y una ficha proveniente del espacio de diversiones “Aventurama” (en una cara se aprecia el nombre de Aventurama, y al reverso de la misma el nombre de Pennyland). Seo Dark Chris, “Asteroids”, fotografía, foro.arcades.mx, viernes 15 de marzo colnectde 2013, <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158>; “Aventurama”, imagen, colnect.com, <https://colnect.com/es/tokens/token/1663-Aventurama-Diversion-M%C3%A9xico>; “Aventurama-Back”, imagen, colnect.com, <https://colnect.com/es/tokens/token/1663-Aventurama-Diversion-M%C3%A9xico>



Imagen 1. 25: En estas imágenes exponemos la consola mexicana llamada NES PONG. Evidentemente como destacamos en páginas pasadas, Nolan Bushnell demoró en patentar la creación de Pong, por lo que se crearon versiones de este juego. En México no fue la excepción. Nolan solía llamar a las personas que creaban estos modelos como “Chacales”. En la imagen podemos apreciar cómo era la versión del NES PONG. En el caso mexicano esta consola capitalizó la atención de la sociedad durante los años setenta hacia un primer acercamiento a los videojuegos como interacción lúdica. “nesa-pong-mexico-900x506”, Fotografía, mexicodesconocido.com, <https://www.mexicodesconocido.com.mx/nesa-pong-la-consola-de-videojuegos-mexicana-que-pudo-ser-tan-grande-como-nintendo-o-atari.html>; GILONOVOA, “nesa-pong-gilonovoa”, Fotografía, codigoespagueti.com, 16 de septiembre de 2018, <https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/nesa-pong-primera-consola-mexicana/>.

## LA IMAGEN DEL JUEGO DE VIDEO EN LA OPINIÓN PÚBLICA.

### PADRES DE FAMILIA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN VERSUS LOS VIDEOJUEGOS

Una de las constantes que han tenido los videojuegos desde su creación, ha sido sin lugar a dudas las consecuentes disputas y roses con la opinión pública. Si bien podemos decir que el efecto de popularidad del videojuego ha sido persistente, también lo han sido las críticas hacia este medio del entretenimiento. Al tomar como referente el caso particular de las Pinballs con el ex-alcalde de New York, Estados Unidos, LaGuardia mandó a destruir estas máquinas, en el caso de los videojuegos estos también fueron blanco de ataques por el temor al éxito que causaban.<sup>152</sup> En el caso de los videojuegos en México, y puntualmente en la ciudad de Morelia, Michoacán, el éxito que alcanzaba el videojuego como un medio del entretenimiento de la sociedad cada vez iba más en aumento; principalmente entre los jóvenes y niños. A la larga este aumento en el consumo de videojuegos se volvió un problema para algunos sectores de la sociedad por que se decía que los niños y los jóvenes pasaban gran parte de su tiempo en la interacción de las locales de máquinas de juegos de video. Esto trajo como consecuencia que los padres de familia y algunas figuras de autoridad comenzaran a boicotear a los videojuegos y a sus respectivos espacios. Los padres de familia de todo México (incluyendo a la ciudad de Morelia, Michoacán) se quejaron con los locatarios de las máquinas de videojuegos. Este grupo social por lo regular asociaban a este tipo de entretenimiento como espacios que iban en contra de la moral, las buenas costumbres de la sociedad, y primordialmente afectaban negativamente la conducta de los infantes al volverlos violentos y groseros.<sup>153</sup>

Vázquez Piñón:

“Ellos pedían más, o ellos ya no podían darles. Pero también a las madres de familia no les pareció que los niños estuvieran tan inquietos por esa recreación. No les agradaba. Y sí llegué a escuchar reclamos de padres de familia de que decían que era echar el dinero al agua, o eso decían. Echarlo a la calle”.<sup>154</sup>

Señor Carmona:

“Al volverse popular el negocio, cuando ya se empezó a introducir en tiendas, Farmacias y negocios pequeños; una o dos maquinitas en cada negocio. Ya tuvieron acceso los niños, y esto provocó que el negocio se “satanizara” porque se volvió como una mala influencia para los estudios de los niños. Empezaron a desviar la atención hacia las maquinitas. Provocó que el negocio durante muchos años pues pasara como algo malo”.<sup>155</sup>

---

<sup>152</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 27-28; Donovan, *Replay*, 27.

<sup>153</sup> Hernández, entrevista; Carmona entrevista; Vázquez Piñón (2017), entrevista.

<sup>154</sup> Vázquez Piñón (2017), entrevista

<sup>155</sup> Carmona, entrevista

Señor Hernández:

“Siempre, [...] somos considerados como que tenemos una fama muy mala, somos algo que envicia, que en lugar de que distrae, [...] estamos considerados como giro rojo”.

En cuanto a la opinión pública se refiere, los medios de comunicación como los periódicos empezaron a atacar fuertemente a los videojuegos, desde su perspectiva, estos catalogaban a estos sitios como “enajenantes”, casi al nivel de los sitios de apuestas como casinos, antros, espacios de prostitución, o burdeles de mala muerte.<sup>156</sup>

En esta investigación pudimos observar que los medios de comunicación durante los años ochenta hicieron una campaña contra los videojuegos. A través del rescate de algunos artículos hemerográficos pudimos notar que en algunas notas se buscó exhortar a las autoridades correspondientes a prohibir y al mismo tiempo eliminar los negocios de videojuegos en México. A menudo se utilizaba en estas notas un lenguaje peyorativo. También se les solía asociar en las notas periodísticas a los videojuegos con vicios como el alcoholismo y la drogadicción en la juventud. El problema de los espacios con juegos de video radicó principalmente en que se decía que los jóvenes y niños malgastaban su dinero. Por su parte, otra de las críticas que se les daban a los videojuegos era la cantidad de negocios que operaron durante la década de los años ochenta del siglo XX. A las autoridades sentían preocupación por el crecimiento acelerado de los negocios de videojuegos. Los periódicos estimaban que, en las ciudades grandes como el caso de Guadalajara, los negocios de máquinas profesionales de juegos de video ascendieron para 1985 a más de 500 comerciantes y a más de 5000 aparatos electrónicos. En cuanto a las relaciones sociales que se establecieron con las máquinas profesionales de juegos de video las notas opinaban que los videojuegos creaban aislamiento en las personas con las consolas domésticas.<sup>157</sup>

“Hace un par de años o un poco más el gobierno francés prohibió las máquinas llamadas “videojuegos”. Francia estaba literalmente invadida por foraces aparatos mediante una buena cantidad de dinero hacen pasar el rato a los chicos. Los jóvenes franceses habían tomado la costumbre de encerrarse en los salones llenos de humo en los que pasaban las tardes y noches tirando sus francos en aparatos idiotas, que enriquecen a sus dueños y estupidizan a los usuarios. [...] Estamos invadidos por toda suerte de modas americanas, pero la tontería tiene un límite: ¡prohibidas las máquinas de videojuegos...[...] ¿Y a donde cree usted amigo lector, que llegaron algunas de aquellas máquinas idiotas expulsadas de Francia? Pues sí, le atinó, “a México”. Vinieron a completar la ya impresionante colección que aquí ya había. Dese unas vueltecitas por las salas llenas de humo, ruido y enajenación en la que los niños y jóvenes mexicanos pierden el tiempo y el dinero y verá que

---

<sup>156</sup>La relación que se le daban a los videojuegos con los sitios de apuesta tiene antecedentes desde Bushnell, cuando los bancos en los Estados Unidos se negaban a otorgarles prestamos porque pensaban que estaban los videojuegos ligados a las mafias. Kent., *Gran historia de los videojuegos*, 78-79

<sup>157</sup>José de Jesús Parada Tovar, “Los juegos electrónicos, otra importación enajenante”, *El Informador*, 20 de mayo de 1985; Manú Dronbierer, “La Gente, los Videojuegos”, *El Informador*, 28 de febrero de 1985. Como dato: la nota “La gente y los videojuegos” de la columnista Manú Dronbierer fue publicada en más de un periódico del país de México durante 1985.

algunas máquinas que hipnotizan tienen las instrucciones en francés. [...] En la ciudad de México existen cientos de salones de juego de chicos. En las ciudades de provincia hacen furor, pero es verdaderamente doloroso ver que ya llegan a pequeños pueblos que de alguna manera se han salvado hasta ahora de contaminaciones “intelectuales” por el estilo. [...] Pues bien, tenga usted el valor de darse una vueltecita por uno de esos salones de “inocuos” juegos infantiles y verá si todos estos terribles males que tanto se temen para los adultos no están allí presentes. Tabaco, Mota, damiselas que si no lo son lo parecen, jovencitos que parecen jovencitas, de todo hay en esos lugares de diversión y en ellos se arruinan niños que no tienen para comer y ¿Qué más gansteril que regentear una casa de juego para menores de edad? Pero lo más grave de los “Videogames” no es lo que se crea alrededor si no lo que son en sí. Su esterilidad es desoladora y nadie que tenga elemental conciencia puede encontrarles otro interés más que el de una distracción muy vacía y excesivamente costosa para los chicos. Si esas máquinas imbéciles son los productos de la civilización actual, “que tristeza”. Bastante enajenados están ya los niños de hoy con la televisión para que se les idiotice a más y mejor con los “videogames”, ya sea los públicos, los que requieren de cantidades industriales de caras fichas para funcionar por unos segundos y abrir el apetito, provocar la ansiedad de los niños por más y más; o los que se adquieren para ser usados en privado con el televisor de casa. Seguramente para don Jesús Reyes Heróles, Secretario de Educación Pública, La visita de uno de estos salones de juego infantil sería tan desagradable como para cualquier adulto o cualquier joven con algo de seso, pero es quizás necesario que el señor secretario descienda de su hermoso despacho y se dé una vueltecita por los juveniles antros que, de no hacerse algo inmediatamente, van a acabar con las neuronas de los niños de México mientras se tragan descaradamente el dinero su dinero o el de sus padres. Es muy probable que si don Jesús visitara alguno de los innumerables “videogames” de la Ciudad de México se decidiera a proteger contra semejante enajenación a nuestra juventud, pero no me cabe la menor duda de que, como los franceses, propondría su total expulsión del territorio nacional si viera el desolador espectáculo de las máquinas idiotas embelesando a los niños campesinos en un pequeño pueblo. Lo invito a verlo, don Jesús.” (Nota de Manú Dronbierer para el periódico *El Siglo de Torreón*, 1985).<sup>158</sup>

#### EL REGLAMENTO DE EMERGENCIA: EL PRIMER REGLAMENTO DE VIDEOJUEGOS DE LA CIUDAD DE MORELIA

Una de las características que más aconteció a los primeros negocios de máquinas de juegos de video era que estos no eran precisamente negocios completamente legales, si bien estos eran populares durante los

---

<sup>158</sup> Manú Dronbierer, “La Gente, los Videojuegos”, *Siglo de Torreón*, lunes 25 de febrero de 1985, 36.

años ochenta del siglo XX al ubicarse por toda la ciudad, los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video no contaban inicialmente con permisos que avalara la renta de las máquinas profesionales de juegos de video. Ante este problema algunos locatarios comúnmente escondían sus máquinas en espacios cerrados y con poca luz. Esto generó varias interpretaciones negativas por los Padres de Familia. Por otro lado, las autoridades correspondientes al no saber nada al respecto de videojuegos no podían clausurar estos espacios de entretenimiento gracias a que no existía una ley correspondiente que sancionara o prohibiera el uso y venta de las máquinas profesionales de juegos de video.<sup>159</sup>

Pero tiempo después, debido a las constantes quejas que se presentaban por parte de algunos sectores de la sociedad como padres de familia, en el caso de la Ciudad de Morelia, las autoridades correspondientes decidieron tomar cartas en el asunto. Para eso el ayuntamiento de la ciudad de Morelia, Michoacán, no implementaron inmediatamente normas jurídicas, lo ponderaron y decidieron como mejor plan de acción evaluar la situación de los videojuegos y su impacto en la sociedad. Así que comenzaron a realizar una serie de juntas el honorable ayuntamiento de la ciudad de Morelia a fin de determinar un reglamento hacia este medio del entretenimiento digital. En lo que refiere a esta presente investigación se pudo indagar que, para el año de 1985, el H. ayuntamiento de Morelia discutieron el anteproyecto a lo que sería el primer reglamento de máquinas profesionales de juegos de video. Estas juntas estaban precedidas por el ese entonces presidente municipal de la ciudad de Morelia el Dr. Roberto Robles Garnica; Ing. Enrique Sánchez Velasco; Gabriel Mejía Gómez; José Emiliano Rodolfo Dimas Quiroz; Cristóbal Guzmán Juárez; Arturo Hernández Orozco; José Juárez Vega; Alfredo Nateras Tello; José María Valencia Contreras; y por último el Licenciado Fernando Orihuela Carmona secretario del ayuntamiento de Morelia. En estas reuniones, como se mencionó anteriormente, los miembros del cabildo en Morelia tomaron en consideración las demandas de los inconformes con el negocio de las máquinas de videojuegos, así como también, la situación de los locatarios que estaban sin un reglamento que los amparara. Así que con el objetivo de crear límites jurídicos y a su vez de regular el creciente negocio de máquinas de videojuegos crearon su primer reglamento hacia los negocios de máquinas profesionales de juegos de video.<sup>160</sup>

Luego de varias juntas sobre el ante proyecto de lo que sería el primer reglamento a las máquinas profesionales de juegos de video, en el año de 1985 el honorable ayuntamiento de la ciudad de Morelia construyó su primer reglamento preliminar hacia los videojuegos y hacia los locatarios. En este reglamento se consideraron horarios de apertura, concesión de permisos para operar con dichas máquinas y precios de servicio para los usuarios. También, en este reglamento se encontró que el H. Ayuntamiento buscó prohibir tajantemente en los establecimientos la venta de bebidas embriagantes, limitar la apertura en días festivos y manejó la posibilidad de que estos establecimientos no pasarían a estar a más de 100 metros de distancia de los centros educativos. Por su parte, se consideró la posibilidad de prohibir a los locatarios la venta de refrescos y dulces o cualquier cosa adicional, consideraban que estos tenían que pedir un permiso adicional a parte de las máquinas que operarían. Con este reglamento preliminar, se ponderó que cualquier locatario que estuviera dispuesto a abrir un negocio de máquinas profesionales de juegos de video debía declarar el número aproximado de máquinas que desearan comercializar. Otro aspecto a señalar sobre este reglamento provisional de la Ciudad de Morelia, Michoacán, fue que a los

---

<sup>159</sup> Carmona, entrevista.

<sup>160</sup> Reunión del ayuntamiento de la ciudad de Morelia sobre el reglamento de juegos de video, Acta de Cabildo de Morelia, Michoacán, 20 de marzo de 1985.



locatarios se les prohibiría puntualmente realizar toda clase de apuestas, además se acordaría que los locatarios tenían la obligación de establecer medidas en sus locales para evitar la deserción escolar. Para solicitar un permiso el H. Ayuntamiento consideró que los locatarios necesitarían colocar la dirección exacta y el número de máquinas que manejarían. De no cumplir con el reglamento el H. Ayuntamiento de la ciudad de Morelia pensó en los castigos hacía los locatarios, el cual, este dependería de la gravedad de su falta; ya sea de perder su licencia para operar máquinas profesionales de juegos de video indefinidamente, hasta multas de 2 a 6 días de salario mínimo.<sup>161</sup>

Después de que el H. Ayuntamiento de la ciudad de Morelia, Michoacán, construyera su reglamento preliminar hacía los negocios de máquinas profesionales de juegos de video, no fue hasta unos meses después que se oficializó el Periódico Oficial del Estado de Michoacán el 08 de julio de 1985. Algunas cosas del reglamento preliminar se quedaron en la versión final, pero otras se modificaron. Dentro de lo más notable fueron: los horarios de apertura de 9: 00 hasta las 17: 00 horas de la tarde; la prohibición de apuestas; ahora el ayuntamiento determinaría cada año el precio de la renta de máquinas para los usuarios; los comerciantes ahora no podrían abrir sus negocios los domingos ni los días festivos; y finalmente, la cantidad de metros se cambió de 100 a menos de 250 metros en el que no podían estar cerca de instituciones educativas.<sup>162</sup>

Además de la Ciudad de Morelia, Michoacán, otras ciudades del país de México también procedieron a colocar, casi al unísono, sus propios reglamentos enfocados hacia el negocio de las máquinas profesionales de juegos de video. Cabe puntualizar, consideramos complicado determinar cuál fue el primer reglamento que se suscitó en México debido a que las fuentes aún son muy difusas, pero lo que si podemos determinar en esta investigación son las similitudes y diferencias entre reglamentos. Por ejemplo, en la ciudad de Guadalajara, también en el año de 1985, en su reglamento también se estipulaba un control en el funcionamiento de las operaciones con las máquinas de videojuegos, por otro lado, así como en el reglamento de la ciudad de Morelia, Michoacán, paralelamente se estableció un rango de distancia entre las instituciones académicas y los locales de juegos de video de 200 metros.<sup>163</sup> En el caso de la Ciudad de México y el Distrito Federal, se comenta que la reglamentación hacia este giro comercial solía variar dependiendo de la delegación. Había lugares donde prohibieron totalmente el negocio de los videojuegos de máquinas y en otros se operaba con normalidad.<sup>164</sup>

Una de las características más comunes de entre todos estos reglamentos que se establecieron alrededor de México durante la década de los años ochenta del siglo XX fue que al negocio de las máquinas profesionales de juegos de video se les englobó bajo un mismo giro con las “Pinballs” y las máquinas de “Futbolitos”.<sup>165</sup>

---

<sup>161</sup> Miguel Angel Camacho, “Copia del Reglamento preliminar de explotación comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de video, Futbolitos y demás aparatos Mecánicos similares, en lugares públicos en el Municipio de Morelia”, En archivo particular del autor, 1985.

<sup>162</sup> Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “la institucionalización del juego digital. La primera reglamentación municipal de videojuegos públicos en Morelia (1985), en Boletín del Archivo General de la Nación, núm. 5 (mayo-agosto, 2020) novena época, pp. 227-232; “Reglamento de Exportación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video, Futbolitos y demás aparatos mecánicos similares, en lugares públicos en el municipio de Morelia”. *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, pp. 1- 2.

<sup>163</sup> Parada Tovar, *El Informador*, 20 de mayo de 1985; “Aprueban nuevo reglamento para negocios de videojuegos”, *el siglo de Torreón*, 21 de agosto de 1992.

<sup>164</sup> Carmona, entrevista

<sup>165</sup> Carmona, entrevista; José de Jesús Parada Tovar, *El Informador*, 20 de mayo de 1985 Nota: antes del reglamento que englobó a los videojuegos de máquinas es importante señalar que ya existía otro reglamento relacionado a las máquinas

Al momento de hacer cumplir los diversos reglamentos que ejercían las autoridades correspondientes de los diferentes estados de la república mexicana hacia el negocio de las máquinas profesionales de juegos de video, estos solían variar de rigor; en casos ya mencionados como los de las ciudades como Guadalajara y el Distrito Federal la aplicación del reglamento solía ser inconsistente debido a que no siempre se sancionaba al locatario infractor, pero en el caso de la ciudad de Morelia, mayoritariamente solían ser más rigurosas al momento de aplicar de las sanciones que en las anteriores ciudades. Un ejemplo específico sobre la aplicación del reglamento de máquinas de videojuegos surgió en Torreón, Coahuila, cuando a un locatario desobedeció la distancia entre los centros educativos y su negocio de videojuegos.<sup>166</sup>

Señor Carmona:

“No ha habido un acuerdo general, nunca. Cada municipio saca su propio reglamento, saca su propia ley [...] en los años en los que estuvo muy satanizado el negocio hubo hay por el Distrito Federal, y como tú sabes está repartido en delegaciones, y había delegaciones que la prohibían totalmente, no podías operar, pero en la otra delegación sí. Ósea, si estabas de lado de una delegación por decir algo en una acera, era el límite de la delegación ahí no podías operarla, pero si te pasabas la acera de enfrente ahí sí podías operarlas porque era otra delegación. Sí, siempre ha habido mucho relajo en la cuestión al reglamento”.<sup>167</sup>

En la ciudad de Morelia, Michoacán, uno de los casos que se documentaron en esta investigación sobre la penalización del ayuntamiento hacia la persona que infringiera el reglamento, tiene como fundamento la experiencia de vida del expropietario de máquinas profesionales de juegos de video Vázquez Piñón, el cual comentó:

Vázquez Piñón:

“Cuando empecé, sí fui a informarme al ayuntamiento, y me dijeron... Estamos hablando de marzo-abril de 1985 más o menos. Fui al ayuntamiento a preguntar por ello, que impuestos iba a pagar. Y me dijeron que estaba en estudio la reglamentación de ese negocio, y que sí, tenía que pagar impuestos. Pero que estaba en estudios y tenía que registrarme en hacienda. No me llegó el requerimiento donde tenía que registrarme o tener un permiso o pagar impuestos. Lo que si me llegó fue la notificación del reglamento. Una circular que marcaba horarios de la prestación del servicio y la ubicación del servicio no debería ser junto a las escuelas. O en lugares cercanos a las escuelas en

---

tragamonedas en la ciudad de Morelia. Secretaría de Hacienda y Crédito Público, “Telegrama circular número 314-III A-6702, relativo al impuesto al ingreso global de las empresas que exploten Máquinas para juegos, para producir juegos, etc.,” jueves 9 de septiembre de 1965, *Ley del Impuesto Sobre la Renta y Disposiciones Complementarias*, (México, Ed. Secretaría de Hacienda y Crédito Público, 1980),

<sup>166</sup>“Denuncian a dueño de videojuego por infringir reglas de ubicación”, *el Siglo de Torreón*, lunes, 24 de enero de 1994; “Se encuentra funcionando un negocio de videojuegos cerca de centros escolares”, *el Siglo de Torreón*, sábado 16 de enero de 1993.

<sup>167</sup> Carmona, entrevista.

1985. Tuve el negocio de marzo-abril a agosto-septiembre. Las maquinas las saqué del local donde las tenía y las llevé a tiendas cerca de las escuelas. Y así llegó el ayuntamiento y las clausuró. Me clausuraron esas maquinitas de acuerdo a la circular. Establecía una distancia en metros de las escuelas a la máquina más próxima. En respuesta a la inconformidad de los padres de familia; que los niños se metían a las maquinitas después de la escuela. Ya se tardaban en llegar a la casa y eso inquietaba a los padres de familia, y por eso fue esa medida. Entonces un día me busca el dueño de la tienda y me dice que sus máquinas estaban clausuradas. Me acuerdo que estaban casi enfrente de una escuela y otra en una esquina cerca de la misma escuela.”<sup>168</sup>

## LA UNIÓN MUTUALISTA DE JUEGOS DE VIDEOS

Después de haberse implementado el reglamento hacia los negocios de las máquinas profesionales de juegos de video, el ayuntamiento de la ciudad de Morelia, Michoacán, mantuvo un control rígido sobre las máquinas que se podían comercializar y de sus propietarios. No obstante, este suceso desencadenó una inconformidad por parte de la gran mayoría de los locatarios de la región. Desde su perspectiva, el reglamento impuesto por las autoridades de la ciudad de Morelia dificultaba y entorpecía el accionar de su trabajo. También consideraron como desigual los términos que les impusieron debido a que desde su perspectiva se violentaba su libertad para trabajar. Por otro lado, otra queja que tuvieron los locatarios de ese entonces fue los tramites que les impusieron, al ser demasiado tardado el trámite esto representó un problema para comercializarlas.<sup>169</sup> Ante dichas problemáticas algunos locatarios lanzaron (un año después de que se lanzó el reglamento en 1986) un amparo para modificar algunos artículos, pero su petición fue denegada debido a que se estableció que no se violentaba ninguna libertad laboral.<sup>170</sup>

Ante las diversas dificultades para poder trabajar las máquinas profesionales de juegos de video, los locatarios de la ciudad de Morelia fundaron en el año de 1991 la Unión Mutualista de Juegos de Video. Esta organización estaba precedida por el Licenciado Guillermo Gallo. Aunque fue complicado determinar a todas las personas que la integraron, el señor Hernández fue uno de sus integrantes. La Unión se creó a fin de lograr concesiones y lineamientos que mejoraran las condiciones laborales de los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video en Morelia. La Unión se solía reunir en la Cámara de Comercio de la ciudad de Morelia. En las reuniones se hablaron principalmente de las problemáticas que tenían con la autoridad y sus constantes negativas hacia nuevos cuadros de diálogos que conciliaran una negociación justa sobre el reglamento impuesto por el ayuntamiento de la ciudad de Morelia. Dentro de lo que logró la Unión Mutualista fue que el ayuntamiento colocó unas calcomanías que ayudaron a facilitar los trámites sobre el registro de las máquinas que operaban. Es importante puntualizar que la Unión Mutualista estaba en total acuerdo de que el ayuntamiento de la ciudad

---

<sup>168</sup> Vázquez Piñón, (2017), entrevista.

<sup>169</sup> Hernández, entrevista.

<sup>170</sup> “Máquinas Electrónicas, Juegos de video, Futbolitos y demás aparatos mecánicos y similares en lugares públicos en el Municipio de Morelia, Reglamento de Explotación Comercial de los artículos 6o., 7o. Y 8o. del, No son violatorios de la libertad de trabajo”, En *Semanario Judicial de la Federación*, Instancia: Tribunales Colegiados de Circuito, México, Registro Digital 47907, Séptima Época, Volumen 205-216, Sexta Parte, 26 de septiembre de 1986, Página. 302, [https://bj.scjn.gob.mx/doc/tesis/xP11MHYBN\\_4klb4HP6lc/futbolitos%20morelia](https://bj.scjn.gob.mx/doc/tesis/xP11MHYBN_4klb4HP6lc/futbolitos%20morelia)

estableciera un control sobre las máquinas que se trabajarían, todo esto a fin de mostrarle a la sociedad la pureza de los negocios de videojuegos. Si bien la Unión Mutualista trajo cambios importantes a la hora de operar las máquinas profesionales de juegos de video con la cooperación de todos sus integrantes, también nacieron disputas entre sus mismos miembros, se comenta que había conflictos de intereses que dividieron a los locatarios de la región de Morelia, lo que por consecuencia se dejaron de generar acuerdos en su bien común. La Unión duró hasta el año 1993 cuando finalmente se disolvió la organización.<sup>171</sup>

Señor Hernández:

“Nosotros empezamos a ir a las reuniones en el 91 y a lo mucho duró un par de años. [...] Hablamos principalmente de las problemáticas que teníamos con la autoridad, de negativas, de dar una licencia municipal, de las cosas que se lograron conseguir fue eso de las calcomanías, que aceptaron que no anduviéramos dando de alta y de baja. Fue engorroso hacer esos trámites. Logramos con la unión hacer que el gobierno dijera a ver dame tu relación de máquinas. Estas máquinas pertenecen a “zutanito” y a “perenganito”, y de este número a este número. Había un control y con esto estábamos de acuerdo. Incluso nosotros abogamos por que hubiera un control. Esto para que se dejara de ver como algo oscuro y tenebroso.”

#### PUNTO DE GUARDADO 1-3

En este análisis de apartado podemos observar a grandes rasgos que la participación del sector social de los padres de familias fue una parte trascendente para entender las consecuencias que conllevaron los videojuegos como espacios de interacción lúdica en la ciudad de Morelia, Michoacán. Si bien algunos padres se manifestaron en contra de estos sitios, otros padres de familia entendieron la importancia del videojuego como medio de entretenimiento, por lo cual optaron por comprarles a sus hijos e hijas consolas domésticas con el objetivo de alejarlos de los locales de máquinas de videojuegos. A través de las quejas hacia el ayuntamiento podemos ver el grado de alcance que tuvieron los juegos de video para 1980 a 1990.

También a través de este apartado logramos percibir el desconocimiento y la incertidumbre que permearon los locales de máquinas de juegos de video. Tal es el caso que el mismo ayuntamiento no supo tomar medidas inmediatamente, las autoridades de la ciudad de Morelia optaron por observar los grados de implicación entre los usuarios y los videojuegos. El conocimiento a cerca de este medio del entretenimiento era aún desconocido para la sociedad en boga.

Por otra parte, la opinión pública generada por los medios de comunicación, aunque de manera negativa, también ayudó a construir una idea del videojuego en la sociedad al criticar los locales de máquinas de juegos de video, porque se mostraba la interacción que se permeaba en esos espacios.

---

<sup>171</sup> Hernández, entrevista; “Anuncio de reunión de La Unión Mutualista de Juegos de Video de la ciudad de Morelia”, *La Voz de Michoacán*, 01 de septiembre de 1993.

Podemos decir que la opinión pública mostró el descontento de los sectores, pero también creó mitos relacionados a los videojuegos; principalmente con estos negocios.

Si bien algunos locatarios solo buscaban un medio para generar ganancias, en su haber llegaron a existir locales en donde efectivamente afectaban negativamente a la sociedad, por lo cual en esta investigación no podemos generalizar y encasillar a todos los locatarios bajo un mismo estándar. Hubo propietarios que buscaron establecer entre sus usuarios una sana convivencia. Inclusive entre la misma opinión pública no todos fueron ataques en contra de los videojuegos, algunos buscaban entender este fenómeno que se suscitaba en el país de México. Las disputas de la sociedad ante el desconocimiento del accionar de los videojuegos ocasionaron que las autoridades del país de México crearan reglamentos para controlar los negocios de máquinas profesionales de juegos de video.

El ayuntamiento de la ciudad de Morelia como en muchos otros lados ponderaron las quejas de la ciudadanía y desarrollaron sus reglamentos a fin de poder satisfacer dichas inconformidades de la sociedad. Los reglamentos si bien lograron calmar de momento a los inconformes, también se debe puntualizar que los reglamentos hacia las maquinas profesionales de juegos de video generaron condiciones desiguales para los locatarios, lo que tuvo como resultado la creación de organizaciones mutualistas encargadas de velar por el mejoramiento de condiciones laborales entre los propietarios de máquinas de videojuegos.

#### CONCLUSIONES DEL PRIMER NIVEL

A manera de conclusión, para este primer capítulo de investigación pudimos observar cómo fue que se originaron las primeras relaciones lúdicas del videojuego para la sociedad de la ciudad de Morelia, Michoacán durante la década de los años setentas y ochentas del siglo XX. Al tomar como marco de referencia la propia historia sobre la creación del videojuego, logramos comprender el largo proceso de construcción y adaptación de los videojuegos en la sociedad.

Vimos que a través del constante intercambio de espacios heredados por los primeros computadores; que pasaron a ser primeros prototipos de máquinas de videojuegos; y a su vez acabaron en la creación de compañías creadoras de consolas domésticas y máquinas profesionales de juegos de video como el caso de Atari, los videojuegos emperezarían a formar una parte importante en el entretenimiento global. Este mismo éxito tuvo como consecuencia la aparición de los videojuegos en el país de México.

Por consiguiente, en este capítulo observamos que la llegada de los videojuegos no fueron un hecho aislado. Además, bajo este capítulo primero pudimos visualizar las similitudes y diferencias que sostuvo el videojuego entre las distintas ciudades del país de México. Observamos que las ciudades con un mayor desarrollo urbanístico tuvieron un mayor alcance en la interacción con los videojuegos.

Por otro lado, la participación de los negocios de locatarios de máquinas de juegos de video fue fundamentales para entender las relaciones sociales de juego que se gestaron con los videojuegos, al entender como funcionaban estos negocios logramos obtener elementos de evidencia empírica que nos ayudaron a comprender la interacción que se desarrolló en la ciudad de Morelia con las máquinas profesionales de juegos de video.

Otro aspecto que vimos en este capítulo de tesis radicó la distinción entre espacios en donde se desarrolló el videojuego en Morelia. Pudimos notar que los espacios públicos fueron los que

inicialmente popularizaron al juego de video en la ciudad de Morelia, a diferencia de las consolas domésticas, las personas podían acceder a este medio con mayor facilidad. También vimos cómo en este capítulo se estableció una expansión gradual de las máquinas de videojuegos hacia la ciudad de Morelia. Se podría considerar que las personas empezaron a adaptarlas dentro de su vida cotidiana. Los primeros títulos de videojuegos que llegaron a Morelia, fueron un punto importante en la interacción de la sociedad, A través de títulos como Pong, Space Invaders, entre otros más., fueron significativos por la simplicidad de controlar objetos en la pantalla en dos dimensiones. Pero no fue hasta la llegada de Pacman y Mario Bros que eclipsaron los juegos de video en la ciudad de Morelia. Con estos dos juegos principalmente el uso de videojuegos se masificó hacia una apertura recreativa en donde interactuaron más personas.

También en este capítulo vimos que la interacción con los videojuegos ocasionó consecuencias en la sociedad. Así como fue una fuente de entretenimiento, también vimos que fueron blanco de críticas hacia los efectos que podían causar.

Para finalizar, en este capítulo podemos entender a grandes rasgos que el establecimiento de los primeros videojuegos en la ciudad de Morelia marcó los principios hacia un nuevo modo de recreación. Vimos todos los elementos que permearon al videojuego en Morelia, desde sus locales y locatarios, hasta la opinión de la sociedad y de las autoridades. Con este capítulo comenzamos a entender que el juego de video como un conjunto social, cultural, político y económico que se desarrolló en la ciudad de Morelia, y no propiamente como un hecho aislado. Entendemos bajo un mismo esquema las facetas la participación de los jugadores, de los locatarios, de los padres de familia, y hasta de la autoridad. Vemos que el videojuego cobró relevancia durante 1974 a 1990 bajo las máquinas de videojuegos en los espacios públicos como punto de partida. Podemos concluir que este fue el primer paso hacia una transformación lúdica generacional.

**REGLAMENTO DE EXPLOTACION  
COMERCIAL DE MAQUINAS  
ELECTRONICAS, JUEGOS DE VIDEO,  
FUTBOLITOS Y DEMAS APARATOS  
MECANICOS SIMILARES, EN LUGARES  
PUBLICOS, EN EL MUNICIPIO DE  
MORELIA.**

**CAPITULO I  
DISPOSICIONES GENERALES.**

- ARTICULO 1.- Las disposiciones de este Reglamento son de Orden Público y de Observancia General, en el Municipio de Morelia.
- ARTICULO 2.- Este Reglamento regula la forma y términos en que la Autoridad Municipal, podrá otorgar la autorización de apertura, cancelación o ampliación de un negocio que se dedique a la explotación de máquinas electrónicas, juegos de video, futbolitos y demás aparatos mecánicos similares, abiertos al público en el municipio de Morelia.
- ARTICULO 3.- Son Autoridades competentes para la aplicación de este Reglamento en el Municipio de Morelia, las Siguietes:
- I.- El H. Ayuntamiento,
  - II.- El Presidente Municipal,
  - III.- El Sindico Municipal,
  - IV.- Las demas Atoridades Municipales a quienes se les deleguen dicha función, de conformidad con la Ley Organica Municipal.
- ARTICULO 4.- Se tramitará el permiso a que alude al Artículo anterior ante la Presidencia Municipal, y tendrá opciones a dicho permiso, aquellos solicitantes que reúnan las condiciones que se señalan en este Reglamento y las requeridas por la Secretaría de Salud en el Estado.
- ARTICULO 5.- Para la ampliación de un negocio de máquinas electrónicas, juegos de video, futbolitos y demás aparatos similares, deberán acreditarse los requisitos del párrafo anterior y obtener la autorización correspondiente por parte de la

Imagen 1. 26: foto captura del reglamento preliminar de las máquinas profesionales de juegos de video que se estableció en la ciudad de Morelia. Vemos que el Honorable Ayuntamiento, el presidente municipal, el síndico municipal y las demás instancias municipales, fueron las que diseñaron y posteriormente le dieron validez a lo que sería el primer reglamento sobre los crecientes negocios sobre el giro de los videojuegos. Miguel Angel Camacho, "Reglamento preliminar de videojuegos en morelia 1985", foto captura, en galería privada del autor, 07 de mayo de 2023.

CAPITULO II  
DE LOS PROPIETARIOS

- ARTICULO 15.- Queda estrictamente prohibido a los propietarios de los negocios, organizar o permitir apuestas de cualquier tipo, igualmente queda prohibido a los propietarios y empleados de este negocio, ofrecer premios o cualquier otro tipo de estímulos a los usuarios, con cualquier otro fin.
- ARTICULO 16.- Los dueños o encargados de los negocios en donde funcionen los aparatos que señala el Artículo 10. de este Reglamento, deberán establecer las medidas necesarias tendientes a evitar la deserción escolar, y apoyar con los programas que promueva el Ayuntamiento para dicho fin.
- ARTICULO 17.- Que los aparatos a que se refiere el Artículo 10. del presente Reglamento, deberán de presentar en lugar visible la recomendación de la edad, para poder hacer uso de ellos.
- ARTICULO 18.- Quedan estrictamente prohibidos todos aquellos aparatos que regula el presente Reglamento, que atenten contra la moral y las buenas costumbres.
- ARTICULO 19.- Que deberán de tener en lugar visible las tarifas de los juegos que ofrezcan.
- ARTICULO 20.- Que los lugares que se autorizarán para que funcionen los juegos a que se refiere el presente Reglamento, deberán de estar con acceso directo a la vista del público, no utilizando accesos o habitaciones que correspondan a casa-habitación y cumpliendo con las disposiciones en Materia de Salud.
- ARTICULO 21.- Para obtener la autorización o licencia correspondiente, deberán de cumplir con los siguientes requisitos:
- I.- Solicitud por escrito en la cual se harán constar nombre y generales del solicitante.
  - II.- Señalar exactamente cuantos y que tipo de aparatos, serán los que van a utilizar en el servicio que ofrecerán a público.

Imagen 1. 27: Esta foto captura continuamos con la muestra del reglamento preliminar a los negocios de máquinas profesionales de juegos de video, en este caso lo que podían hacer los propietarios de máquinas de videojuegos. Miguel Angel Camacho, "Reglamento de videojuegos en morelia 1985", foto captura, en galería privada del autor, 07 de mayo de 2023



- III.- Señalar exactamente el domicilio, en que van a funcionar los aparatos, de los que solicita la autorización.
  - IV.- Cumplir con las disposiciones que dicte la Secretaría de Salud, presentando para ello, la autorización correspondiente de esa Dependencia.
  - V.- Presentar copia del Registro Federal de Contribuyentes.
- ARTICULO 22.- La Autoridad Municipal, por conducto de su Dirección de Reglamentos, vigilará que se dé el debido cumplimiento a este Reglamento y en los casos en que exista alguna violación al mismo. será el encargado de sancionar.

### CAPITULO III SANCIONES

- ARTICULO 23.- A quien infrinja lo dispuesto por los Artículos 6. y 18. de este Ordenamiento, le será cancelado el permiso correspondiente.
- ARTICULO 24.- A quien viole los Artículos 7, 8, 15, y 17. de este Reglamento, se les sancionará con multa de 2 a 6 días de salario mínimo que este señalado en este municipio, la primera vez y en caso de reincidencia le será cancelado el permiso a que se refiere el Artículo 1 de este Ordenamiento.
- ARTICULO 25.- Serán sancionados los propietarios de estos negocios en los términos de las actividades que antecede, si permiten, que personas ajenas a los citados negocios, realicen los actos prohibidos por el Artículo 15 de este Reglamento.

### CAPITULO IV RECURSOS

- ARTICULO 26.- Contra los actos y aplicación de este Reglamento, si los particulares consideran que se les afectan sus intereses, procederán anteponer los recursos en la forma y términos que establece la Ley Orgánica Municipal.

Imagen 1. 28: *Continuación del reglamento preliminar hacia las máquinas de videojuegos en la ciudad de Morelia. Podemos visualizar las tentativas hacia las sanciones a las que se harían acreedores los locatarios que no siguieran el reglamento.* Miguel Angel Camacho, "Reglamento de videojuegos en morelia 1985", foto captura, en galería privada del autor, 07 de mayo de 2023

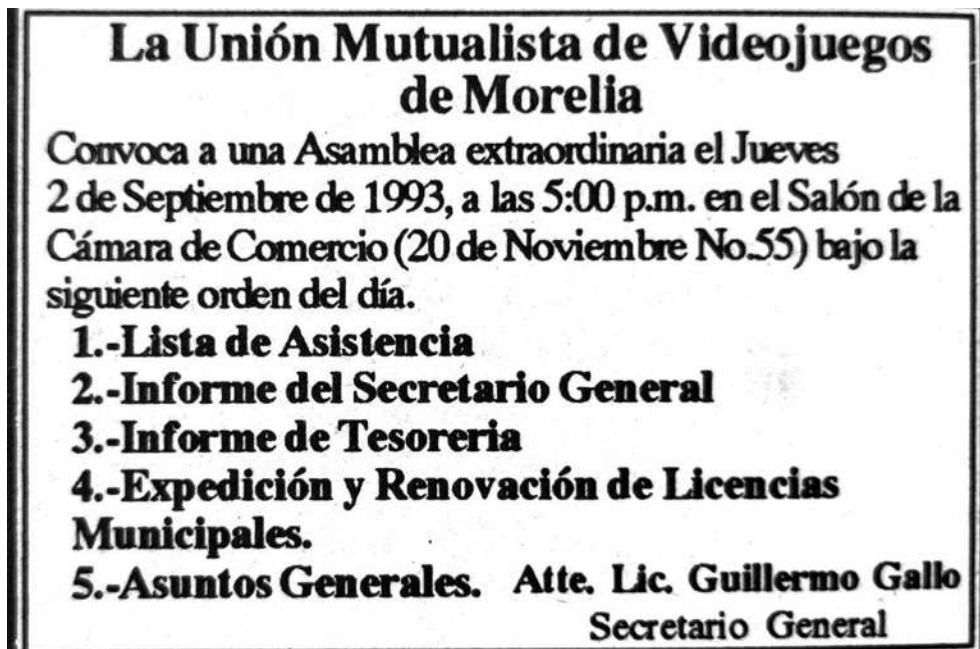


Imagen 1. 29: En esta imagen exponemos un anuncio de la Unión Mutualista de Videojuegos que se estableció en la ciudad de Morelia, Michoacán. Esta unión surgió como respuesta al reglamento de las máquinas profesionales de juegos de video que se estableció con anterioridad, y por lo cual, los locatarios se unieron para generar condiciones laborales justas. Desafortunadamente esta agrupación no duró demasiado. Pero, se logró con la unión mejorar el negocio para los Locatarios en Morelia. También a través de esta fuente podemos corroborar la existencia del señor Guillermo Gallo. Migue Angel Camacho, "Anuncio de reunión de la Unión Mutualista de Videojuegos en la ciudad de Morelia. Periódico La Voz de Michoacán, septiembre de 1993", Foto captura, en galería privada del autor, 17 de abril de 2023.

## CAPÍTULO II: LA CONSTRUCCIÓN DE CONCEPTOS TEÓRICOS EN LAS RELACIONES SOCIALES DE JUEGO: ESTUDIO DE CASO LOS VIDEOJUEGOS.

SIGUIENTE NIVEL: LOS CONCEPTOS LÚDICOS COMO HERRAMIENTAS DEL VIDEOJUEGO.

### CONCEPTO DE VIDEOJUEGO

Una vez que expusimos en el capítulo anterior el origen de los videojuegos y su llegada a la ciudad de Morelia, ahora nos toca bajo este segundo capítulo de investigación analizar a través de una base teórico-metodológica cómo es que se construyeron lúdicamente las relaciones sociales y los espacios de interacción de los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán. En primer lugar, es menester el comenzar por definir teóricamente el concepto de videojuego. ¿Qué entendemos por un videojuego?, para responder a esa pregunta, en esta presente investigación empezaremos por localizar en primera instancia cuándo fue que se empleó por primera vez el vocablo videojuego y cuál es la definición que se tiene al respecto. Es importante destacar que aún no existen muchos registros referentes a cuándo fue que se les empezó a llamar videojuegos, no obstante, encontramos que uno de los primeros indicios sobre el origen de este término parte de la década de los años setenta del siglo XX, cuando a través del surgimiento de los primeros prototipos de consolas domésticas y programas de juegos para computadoras, las personas empezaron a denominar a este tipo de aparatos como “juegos de televisión” y “Juegos de Computadoras”.<sup>172</sup>

Por otra parte, también se estima que la palabra videojuego pudo nacer por primera vez en el año de 1973, gracias a una nota realizada por el *Reader's Guide to Periodicals*, en donde se empleó por primera vez la palabra “video games”.<sup>173</sup> También, los medios de comunicación fueron un factor predominante para el establecimiento de la palabra videojuego, algunos canales de noticias en los Estados Unidos empezaron (durante el apogeo de los centros Arcades) a nombrar a este medio de entretenimiento como “video games”.<sup>174</sup>

En cuanto a la definición del videojuego se refiere, encontramos en esta investigación diversos significados. De un modo más simplista y burdo si se le quiere ver de alguna manera, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE) define al videojuego como “un juego electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de televisión, una computadora, u otro dispositivo”.<sup>175</sup>

Por su parte, para el autor José Ángel Garfias Frías, este define al videojuego a través de la perspectiva de las consolas domésticas como “todas aquellas computadoras que son optimizadas tanto

---

<sup>172</sup> Donovan, *Replay*, 29; Mark J.P. Wolf y Bernard Perron, “Introducción a la teoría del videojuego”, en *Formats Revista de Comunicación Audiovisual*, (2005), 3;

<sup>173</sup> Wolf y Perron, “introducción a la teoría del videojuego”, 3.

<sup>174</sup> Steven Hertz “VIDEO FEVER - Games People Play from ABC news LA about arcade video games recorded in 1982”, En video de Youtube, 11: 47, publicado el 31 de diciembre de 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=P3sqUrX83Yg>,

<sup>175</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, “Videojuego”, Diccionario de la lengua española, <https://dle.rae.es/videojuego>

interna como externamente en sus componentes electrónicos, y en donde su objetivo principal consiste en reproducir programación relacionada a los videojuegos”.<sup>176</sup>

Por otro lado, otra definición que encontramos sobre el videojuego surge a raíz de un artículo académico realizado por los autores Mateo Saquillo Piedad, Concepción Ros Ros y María del Carmen Bellver Moreno. Para estos autores a través de un sitio de internet encabezado por Pere Marqués Graells (Doctor en Pedagogía), los videojuegos son definidos como “*todos aquellos juegos electrónicos interactivos que poseen su propio soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, On-line) y su propia plataforma en diversos aparatos tecnológicos como: máquinas de bolsillo, videoconsolas, teléfonos móviles, máquinas recreativas, micordenadores, ordenadores de mano, y videos interactivos*”.<sup>177</sup>

Si bien todas las definiciones que se presentaron con anterioridad nos ayudan a entender un poco el panorama general que nos ofrece el significado de videojuego a partir de su terminología más simple, cabe señalar que aún persiste la problemática sobre cómo realmente se debe concebir teóricamente el videojuego. En un estudio realizado por el Doctor en filosofía en el arte Grant Tavinor, de la Universidad Lincoln, este autor criticó los problemas que existen entorno a la conceptualización del videojuego. Según el autor Tavinor, la definición del videojuego no debe encasillarse solamente entre “juegos de computadoras”, “juegos electrónicos” y “videojuegos”. Tavinor propone que se debe englobar la definición de videojuego a partir de “un término general” y no aislado.<sup>178</sup> Por su parte, el autor Tavinor también señala desde su perspectiva que los estudios teóricos realizados sobre videojuegos en estos últimos años se han enfocado solamente en tres temáticas: “el enfoque narratológico”, “el enfoque ludológico” y el “enfoque de ficción interactiva”.<sup>179</sup>

En los estudios teóricos de los videojuegos enfocados en la narrativa, Tavinor explica que este sector “se enfoca principalmente en fundamentar el concepto de videojuego a través de la crítica hacia su propia “narrativa” e “historias interactivas”, de las cuales, se busca generar esquemas explicativos cada vez más amplios en los videojuegos”.<sup>180</sup> Como ejemplo a este tipo de estudios, en dicha investigación pudimos encontrar algunos ejemplos relacionados a estudios teóricos de videojuegos a través de la narrativa. Para el autor Eric Zimmerman, “*los videojuegos son formas narrativas que constituyen la personificación de cambios de estado (partiendo de un estado inicial) en el que se establecen patrones y repeticiones*”;<sup>181</sup> para el autor José Ángel Garfías Frías “*la narrativa es una parte importante que constituye a los videojuegos debido a que en ellos se pueden elaborar historias y relatos que se ajustan a las necesidades del jugador*”;<sup>182</sup> por su parte los autores Graciela Alicia Esnaola Horacek

---

<sup>176</sup> José Ángel G., "La industria del videojuego a través de las consolas." *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* LII, no. 209 (2010): 164. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42116235010>

<sup>177</sup> Piedad S., Concepción R., & M<sup>a</sup> Carmen B. "EL ROL DE GÉNERO EN LOS VIDEOJUEGOS." *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, no. 3 (2008): 134. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343008>

<sup>178</sup> Grant Tavinor, “Definition of videogames”, *contemporary aesthetics*, digitalcommons.risd.edu, (2008), [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol6/iss1/16/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/).

<sup>179</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>180</sup> Tavinor, “Definition of Videogames”

<sup>181</sup> Eric Zimmerman, “Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. *First Person*. (Estados Unidos: Ed. Noad Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004), 156-157.

<sup>182</sup> Garfías Frías, “La industria del videojuego a través de las consolas”, 176.

y Diego Levis proponen que a través de la narrativa los videojuegos deben ser percibidos como objetos culturales que van ligados hacia un reflejo de su contexto social en el que son creados.<sup>183</sup>

Para Tavinor, “los estudios teóricos de los videojuegos que se enfocan exclusivamente en la narrativa no siempre podrán tener este medio como punto de análisis, esto debido a que no todos los títulos de videojuegos contienen historias”. Por lo tanto, el autor Tavinor “afirma que la perspectiva de la narrativa no es forzosamente indispensable para realizar un análisis teórico sobre el videojuego”.<sup>184</sup> Como ejemplo a lo que menciona Tavinor, el autor Garfias hace el señalamiento acerca de que no siempre hubo narrativas dentro del videojuego, puntualmente los primeros juegos de video que se desarrollaron no tenían en su haber historias que fueran muy profundas y muy complejas.<sup>185</sup>

El segundo enfoque teórico que menciona Tavinor acerca de los videojuegos surge a través de la ludología. Tavinor define a este sector como todos aquellos teóricos que conceptualizan a los videojuegos a partir de enfatizar su propia naturaleza del juego. Con este enfoque el autor Tavinor se cuestiona sobre la esencia del videojuego como juego y se pregunta si realmente el ser un juego es un requisito suficiente para definir el concepto de juego. Tavinor opina sobre este enfoque que los videojuegos deben ir más allá de la ludología.<sup>186</sup>

Como tercer enfoque teórico, Tavinor menciona que los estudios conceptuales sobre videojuegos también han sido abordados a través de la Ficción Interactiva (F.I).<sup>187</sup> el autor Tavinor estipula que “este enfoque se caracteriza, como su nombre lo indica, por representar los juegos como ficciones interactivas”. Tavinor aclara que no debe confundirse la narratología, si bien estos pueden en determinado momento combinarse entre sí, las visiones ficcionales que manejan tanto los enfoques narratológicos como los de la Ficción Interactiva son diferentes en los videojuegos, salvo contadas excepciones.<sup>188</sup>

Tavinor hace hincapié de que por sí solos los tres enfoques antes mencionados son insuficientes para poder definir al videojuego. Por su parte, “Tavinor explica que el enfoque narratológico, ludológico y de Ficción Interactiva no logran su cometido definitorio para el videojuego debido a que solamente se enfocan en seleccionar la propiedad intrínseca de sus análisis teóricos.”<sup>189</sup> Debido a los inconvenientes que pueden presentar estos tres enfoques, Tavinor en su estudio académico destaca los problemas que conlleva a la definición de videojuego, desde la perspectiva de este autor aún no se han construido suficientes debates que nutran la definición conceptual del videojuego.<sup>190</sup>

Ante la problemática que requiere la definición de “videojuego”, el autor Tavinor propone abordar dicha definición a través de su disyuntiva. Para el autor Tavinor “*equis es un videojuego si es un*

---

<sup>183</sup>. Graciela Alicia E., & Diego L. "LA NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS: UN ESPACIO CULTURAL DE APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL." *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9, no. 3 (2008): 52. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343004>

<sup>184</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>185</sup> Garfias Frías, “La industria del videojuego a través de las consolas”,167

<sup>186</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>187</sup> La Ficción Interactiva es considerado como un género de literatura electrónica que combina la escritura con los videojuegos, también tiene como característica que la persona puede intervenir en la toma de decisiones para variar la trama. “Etiqueta Ficción Interactiva”, Fantaciencia, <https://fantaciencia.com/etiqueta/ficcion-interactiva/>; Nick Montfort y Emily Short, “Comunidades de Ficción Interactiva: de su preservación a través de la promoción y más allá”, *Secretaría de cultura / Centro de Cultura Digital*, (2018), 4-5.

<sup>188</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>189</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>190</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

*artefacto en un medio visual digital, está destinado principalmente como un objeto de entretenimiento y está destinado a proporcionar dicho entretenimiento mediante el empleo de uno o ambos de los siguientes modos de participación: juego regido por reglas o ficción interactiva*". Tavinor explica que en la definición que dio, al tomar como base la disyuntiva del videojuego, se pueden definir mejor las definiciones conceptuales de videojuego a través de la vinculación entre la condición del medio audio visual y su condición de entretenimiento. Por su parte, Tavinor añade que más adelante se debería extender la definición de los videojuegos a través de revisiones que enriquezcan la conceptualización del videojuego, esto debido a que los estudios sobre videojuegos se han comenzado a abordar bajo diferentes enfoques; de los cuales menciona Tavinor como los publicitarios, educativos, comerciales, etc. Tavinor sugiere que los trabajos relacionados que definan disyuntivamente los videojuegos pueden encontrar cabida en su "jugabilidad" como modos de interacción.<sup>191</sup>

Para finalizar, Tavinor concluye bajo su propia opinión sobre la definición de videojuego los siguiente, y cito: *"cuando se especifica la naturaleza del juego de una manera sustantiva, se puede encontrar que el juego no es monolítico, sino que se relaciona con las condiciones disyuntivas contenidas en la definición que se ofrece aquí. Nuevamente, la forma disyuntiva de la definición parece necesaria porque los videojuegos abarcan más de un modo característico de participación"*.<sup>192</sup>

Como podemos observar, el autor Grand Travinor (desde su perspectiva) puso sobre la mesa algunos elementos que nos ayudaron a entender cómo se ha construido teóricamente la definición de los videojuegos. A través de su trabajo académico entendemos que existe una amplia gama de enfoques conceptuales que se le han dado a los videojuegos; como por ejemplo los enfoques narrativos, lúdicos y los de ficción interactiva. En este trabajo de investigación se está de acuerdo con el autor Tavinor acerca de la problemática que existe al momento de definir el videojuego, además de que aún existe una falta de debates y discusiones que nutran el concepto de videojuego. Para el área de las ciencias sociales, esto se torna cada vez más en un mayor desafío que intente ilustrar una definición que nos auxilie a determinar lo que son los videojuegos y su funcionamiento para la sociedad. Si bien el autor Tavinor nos propone una definición en donde intenta explicar el videojuego disyuntivamente, en esta investigación se considera que aun dentro de una definición disyuntiva, existen otra clase de definiciones en los cuales podemos analizar, como por ejemplo el aspecto social y cultural. Una de las definiciones que encontramos al respecto surge que a partir del autor ya citado González Seguí, *"los videojuegos desde una perspectiva tecnocultural, son industrias culturales que son producidas en masa a partir de una réplica original, que posteriormente será distribuida alrededor del mundo. Además, estipula que al final el precio del videojuego hacia el consumidor cambiará conforme a la vigencia del producto, y a la ley de la oferta y la demanda"*.<sup>193</sup>

Por otro lado, para los autores Cristian Lopez Raventos y Simone Belli, *los videojuegos son definidos como espacios simbólicos colectivos de inclusión para la socialización, ya sea a través de relaciones de dialogo, hasta emociones que pueden ser encontradas en sus prácticas de juego*.<sup>194</sup>

En base a estos dos ejemplos antes mencionados podemos notar que la definición de "videojuego" puede ser abordado a través de diferentes temáticas sociales, económicos y culturales. La

---

<sup>191</sup> Tavinor, "Definition of videogames"

<sup>192</sup> Tavinor, "Definition of videogames"

<sup>193</sup> Héctor González, "veinticinco años de videojuegos", 122.

<sup>194</sup> Belli y López Raventos, "breve historia de los videojuegos", 176.

definición que se le dará en esta investigación al concepto de videojuego será dada hasta el final del capítulo número dos.

## CONCEPTO DE JUEGO Y SU APLICACIÓN CON EL VIDEOJUEGO

Una vez que hemos ondeado en la definición de videojuego, ahora nos toca explicar cómo se construye el concepto de juego. (De manera inevitable, como un campo minado) Al hablar teóricamente del videojuego, es casi forzosamente obligatorio abordar su factor de *juego*, todo esto debido a que no podemos negar el vínculo existente entre estos dos. ¿Qué es un juego? Al igual que el apartado anterior, expondremos una definición inicial sobre lo que se conoce como un juego. Esto se realizará a fin de que se entienda el grado de magnitud con el cual se puede abordar el concepto de juego dentro del marco de los videojuegos. Personalmente, se considera en dicha investigación que al hablar del concepto de juego es casi un sinónimo de abrir todo un bagaje de interpretaciones conceptuales a su alrededor. De un modo simple -inclusive siendo una definición espantosa y horrorosa- entendemos por juego a *todas aquellas acciones que se efectúan dentro de un ejercicio recreativo y que a su vez no ofrece alguna dificultad*;<sup>195</sup> también se concibe como *una actividad que realizan una o más personas que emplean su imaginación o herramientas que crean una situación con un número determinado de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión*.<sup>196</sup>

Aunque dichas definiciones que se presentaron hace poco podrían considerarse como algo digerible y muy benigno, estas no alcanzan a explicar la complejidad que representa el concepto de juego. Dentro de las definiciones que encontramos sobre el concepto de juego, logramos encontrar diferentes visiones: para el epistemólogo, psicólogo y biólogo Jean Piaget, *este define a los juguetes y los juegos como herramientas que funcionan para el desarrollo psicomotor, sensorial y cognitivo del infante*. Para el señor Piaget, a partir de su pensamiento estructuralista, este concibe el juego como la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación;<sup>197</sup> por otro lado, otra de las personas que intentaron definir el juego fue el psicólogo ruso Lev Vigotsky. Este autor utilizó el concepto de *juego* como una herramienta motivadora para el desarrollo mental y la memorización infantil. Para Vigotsky *el juego es entendido como una realidad cambiante e impulsora de desarrollo mental en el que el niño construiría su aprendizaje y su propia realidad social y cultural*;<sup>198</sup> por su parte, a partir de las fauces de la pediatría, el psicoanalista Donald Woods Winnicott estableció sus propias aportaciones sobre el manejo del concepto del juego, el cual en resumidas cuentas estableció lo siguiente: *“El juego es considerado para Winnicott como el camino hacia el principio de la realidad y el placer, su lugar en los procesos de experiencias vividas, angustias y traumas”*. También a través de la comparación con la masturbación Winnicott analiza el juego como una descarga de energía a través del pensamiento fantasioso, por lo que además lo relaciona con el manejo de una relación libre como parte de una actividad

---

<sup>195</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, “Juego”, Diccionario de la lengua española, <https://dle.rae.es/juego>

<sup>196</sup> “Definición de juego”, Definición.mx, <https://definicion.mx/juego/>; “juego”, Wikipedia, <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<sup>197</sup> Tomás de Andrés Tripero, “Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista”, E-Innova, BUCM, <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#XdPECdUzBIU>,

<sup>198</sup> Tomás de Andrés Tripero, “Vigotsky y su teoría constructivista”, E-Innova, BUCM, <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>.

creadora para el desarrollo infantil;<sup>199</sup> para el médico neurólogo Sigmund Freud, a partir del enfoque del psicoanálisis el juego es entendida como una actividad que está conectada a los seres humanos a partir de su nacimiento, y al ser algo muy antiguo como el raciocinio de la vida misma, el niño tiene que jugar para generar una catarsis liberadora de emociones y deseos reprimidos que lo dejan en condiciones para poder expresarse con más confianza para poder satisfacerlas. También Freud estipula que el juego es un medio para poder manifestar impulsos no deseados.<sup>200</sup>

Tanto Vigotsky como Piaget, Winnicott y Freud priorizaron la utilización del concepto del *juego* como una herramienta para entender el desarrollo infantil. El aporte que generaron estos cuatro estudiosos a partir de sus diversos pensamientos teórico-metodológicos sobre el juego, han marcado una interesante pauta para los estudios relacionados a los videojuegos y el proceso de aprendizaje y entendimiento infantil.

Si bien los últimos autores que se mencionaron con anterioridad dieron sus respectivos aportes al concepto de juego, en esta investigación se considera pertinente aclarar que estas definiciones no terminan de explicar en su totalidad todos los alcances que ofrece el concepto de juego (principalmente en los videojuegos como móviles de interacción).

Para poder entender el concepto de juego para esta investigación se decidió retomar a los autores Huizinga y Callois. Johan Huizinga (1872-1945), fue un filósofo e historiador holandés que estableció uno de los primeros trabajos a nivel celular sobre el concepto de juego. Para Huizinga el juego inicialmente lo define como “la acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, también libremente aceptadas en el que la persona realiza alguna acción con algún fin en sí mismo, y que a su vez va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ((*ser de otro modo*)) que en la vida común”.<sup>201</sup> Esto sería a grandes rasgos el pensamiento general de Huizinga, no obstante, dentro de esta misma definición podemos apreciar varias características sobre el concepto de juego que ofrece Huizinga y que por su parte cabe la pena rescatar. Al tomar como molde las profundas y oscuras fauces que ofrece la concepción teórica de este autor, Huizinga expresa que el juego va más allá de un simple impulso de imitación por descargar las tensiones personales, este explica que el juego (a partir de una perspectiva cultural) posee tres características importantes: “La libertad”, “El escape de la vida corriente” y los “límites que ofrece el juego”.<sup>202</sup>

---

<sup>199</sup> Yesica Nanina Hupchack, “Winnicott resumen”, Slideshare.net, 8 de julio de 2016, <https://es.slideshare.net/YesicaYaninaHupchak/winnicot-resumen>.

<sup>200</sup> “Teoría del juego: Sigmund Freud”, Jimxebic.blogspot.com, 13 de octubre de 2013, <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>.

<sup>201</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens*, trad. Eugenio Imaz, (México, Fondo de Cultura Económica, 1943), 20.

<sup>202</sup> Huizinga, “*Homo ludens*”, 20



1. La Libertad del jugador.

2. El escape de la vida corriente.

3. Límites que ofrece el juego.

*La libertad del jugador:* Para Huizinga la libertad del jugador, como su nombre lo indica, “es una actividad de categoría libre que funciona y se adapta de manera natural. Las personas no están forzadas por alguna atadura, además estos pueden jugar por el simple ánimo y gusto por establecer un contacto con el juego sin la necesidad de tener alguna atadura, por lo que son libres de jugar o por el contrario tienen la elección declinar. Inclusive Huizinga menciona que la persona puede abandonar o suspender indefinidamente en cualquier momento la actividad del juego, así como suspenderlo sin ninguna repercusión al no ser directamente una tarea de las complicaciones de la vida diaria que se le pueda rodear; Al destacar que solo se puede jugar en tiempos de ocio como lo estipula Huizinga.”<sup>203</sup>

*Límites del juego:* Huizinga menciona que todos los juegos poseen un límite de tiempo, por lo cual estos solo pueden tener un comienzo y un final. Mientras se juega la persona interactúa de manera cultural hasta que termine el juego. Al acabar, dicha persona adquiere en sus memorias el juego que jugó, y puede ser transmitido por tradición. Esto último es lo que en esta característica según el autor Huizinga define como un aparato de orden cultural. También señala Huizinga que puede existir la posibilidad de volver a repetir el juego una vez más, pero debe ser a consideración del jugador regresar o denegar la repetición del juego desde un nuevo comienzo. Huizinga puntualiza que los límites del juego son una representación de la conexión de la libertad ante el escape de la vida diaria, para Huizinga el juego es concebido como una esfera imaginaria temporal en el que se inmersa el jugador y hace “como sí...” o “una broma”. Dentro de estas frases que propone Huizinga “como sí...” y “una broma...”, al ser visualizado como un estado en el que el juego se concibe dentro de la esfera, Huizinga nos detalla a manera de advertencia que estos dos conceptos no necesariamente constituirán propiamente al juego, este puede cambiar en determinado momento a un estado de seriedad, lo que hace que el juego se represente como una lucha entre la “Tensión” y el “Orden”. En este caso existe un punto en el que el juego pasará a un estado de competencia entre personas por determinar su propia supremacía. Para Huizinga la relación entre el orden y la

---

203 Huizinga, *Homo ludens*, 20

tensión radica en que existe una incertidumbre, un azar junto con un control y un equilibrio dentro de las fronteras del juego.<sup>204</sup>

*El escape de la vida cotidiana:* Para Huizinga el escape de la vida cotidiana funciona como un *Intermezzo* en forma de ocupación recreativa para la vida diaria del ser humano, además de que forma parte de un complemento para las personas dentro de sus actividades. Huizinga estipula que, bajo este elemento sobre el escape de la vida, puede verse inmerso el sentido del juego como ente un cultural que se ve reflejado en la fiesta, el canto, lo sacro o los ritos. Por otro lado, Huizinga reflexiona que al ser un escape el uso del juego, las personas se separan momentáneamente de la vida de manera espacial y temporal hasta el final de dicho juego, al terminar el juego se vuelve a la vida diaria junto al recuerdo convertido en experiencia para la persona que jugó, y, por lo tanto, al desenvolverse dentro de su propio campo se autoconstruye una perfección que no se ofrece en la vida real; a su vez de una nueva experiencia.<sup>205</sup>

En resumidas cuentas, a través de las tres características antes mencionadas por Huizinga (el escape de la vida, límite de juego y la libertad del jugador), el juego se construye bajo un imaginario cultural que se refleja bajo una serie de lenguajes, códigos y símbolos, esto con el fin de poder lograr una desconexión temporal en la persona para que pueda recuperar sus energías de la vida misma. Por lo tanto, Huizinga propone que, a través de estos tres elementos, la definición de juego deba verse como: “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de la conciencia de “otro modo” que en la vida corriente. El juego es el origen de la cultura”.<sup>206</sup>

A grandes rasgos Huizinga creó un universo entero dentro del concepto de juego al combinarlo con la cultura de la fiesta y los ritos. Sin embargo, años después, sus ideas se retomarían con el sociólogo y literato francés Roger Caillois (1913-1978). El señor Caillois restablece una teoría enfocada en el concepto de *juego*. En algunas cosas está de acuerdo con su antecesor Huizinga, no obstante, este autor aportó nuevos elementos al concepto de juego. Roger Caillois retomó algunos elementos del pensamiento de Huizinga sobre el juego, los cuales son: “la actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la vida corriente, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia”.<sup>207</sup> Caillois detalla cada punto del juego de la siguiente manera:

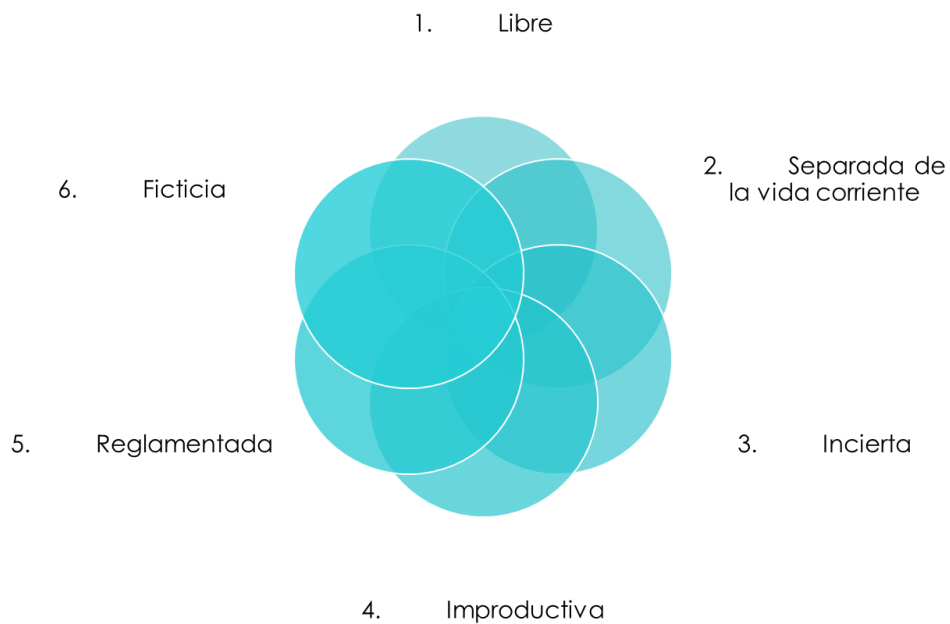
---

<sup>204</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 20, 24.

<sup>205</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 22-23.

<sup>206</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 45.

<sup>207</sup> Roger Caillois, *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*, trad. Jorge Ferreiro, (México, Fondo de Cultura Económica, 1986), 27.



1. *Libre*: Caillois explica que para Huizinga “El juego una actividad libre y voluntaria que le sirve al jugador para escaparse de la vida corriente de tal forma que se debe realizar cuando el jugador tenga ganas entregándose a él espontáneamente y sin ser obligado”.<sup>208</sup>

2. *Separada de la vida corriente*: “Al ser una ocupación separada del resto de la cotidianidad debe ser realizada dentro de límites precisos de tiempo y de lugar”.<sup>209</sup>

3. *Incierta*: “Su desarrollo no puede estar predeterminado y la duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el final, pues de no ser así se perdería el interés; ejemplo de esto son los juegos de habilidad, como el ajedrez, que no divertiría si se sabe que alguien va a ganar sin esfuerzo e infaliblemente ya que la diversión se encuentra en la posibilidad de un fracaso del jugador”.<sup>210</sup>

4. *Improductiva*: “El juego no crea ninguna riqueza u obra, en lo que se distingue del trabajo y del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto. Es decir, solamente hay un desplazamiento de propiedades”.<sup>211</sup>

208 Caillois, *los juegos y los hombres*, 37.

209 Caillois, *los juegos y los hombres*, 37.

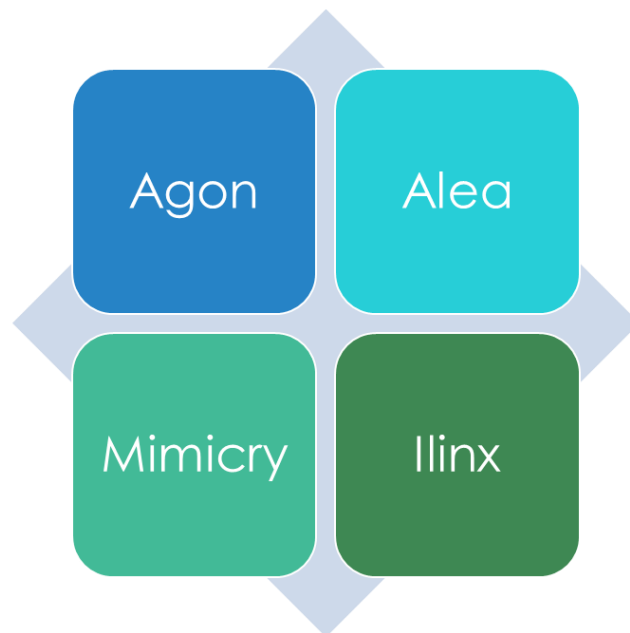
210 Caillois, *los juegos y los hombres*, 37.

211 Caillois, *los juegos y los hombres*, 37.

5. *Reglamentada*: “Al realizarse dentro de cierto espacio y tiempo es necesario que en estos se sustituyan las leyes de la vida ordinaria por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida. Cuando existe un tramposo, este finge respetar las reglas, aunque no sea así, pero no destruye el juego ya que, aunque las rompe proclama su validez con la intención de no ser descubierto. Quien destruye el juego es la persona que se niega a jugar denunciando lo absurdo de las reglas”.<sup>212</sup>

6. *Ficticia*: “La acción es acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de una franca irrealidad en comparación con la vida corriente. Es una característica propia de los juegos de representación”.<sup>213</sup>

En estos seis puntos que se mencionaron anteriormente, Caillois explica que estos están íntimamente relacionados con el trabajo que realizó el señor Huizinga sobre la concepción del juego. No obstante, a partir del planteamiento de Huizinga, Caillois generó sus propios conceptos y sus propios aportes a la terminología del juego. Para Caillois el juego se clasifica bajo dos conceptos que son la *Paidia* y el *Ludus*. ¿Qué es la *Paidia* y el *Ludus*? Caillois define la *Paidia* como “*la serie de actividades que se enfocan en la diversión improvisada, acción desenfrenada e inventada mentalmente en donde se construye el juego*”. Esto, por una parte, por el contrario, o lado opuesto, el término de *Ludus* el autor Caillois lo concibe como “*la compleja actividad del juego en el que se establecen reglas y funciones cada vez más difíciles e ingeniosas en donde se intenta llegar a culminar un juego satisfactoriamente*”. Estos dos polos opuestos del juego, dice Caillois, constituyen en el concepto de juego una serie de sub características: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, y *Ilinx*.<sup>214</sup>



<sup>212</sup> Caillois, *los juegos y los hombres*, 37.

<sup>213</sup> Caillois, *los juegos y los hombres*, 38.

<sup>214</sup> Caillois, *los juegos y los hombres*, 41.

*Agon (competencia)*: Caillois explica que el *Agon* “es la característica que tienen aquellos juegos que aparecen bajo una competencia en donde se generará de manera artificial una igualdad de condiciones, con antagonistas en donde se encararán bajo condiciones ideales, y también se busca a través de una sana rivalidad la supremacía con el triunfo”. Caillois compara el *Agon* con las competiciones deportivas y sus deportistas. También el autor Caillois relaciona la igualdad de condiciones del *Agon* con juegos como el billar, las damas y el ajedrez. Según este autor, ejemplifica la igualdad de condiciones del ajedrez y las damas con que cada jugador tiene el mismo número de piezas que su oponente en el caso de las damas y el ajedrez, más sin embargo, se establece que aun en dicha igualdad de condiciones, se crea una desigualdad al desarrollarse el juego, al depender del estado del juego, Caillois nos habla que habrán momentos que algún competidor obtendrá ventaja conforme a su habilidad; Caillois menciona que no representa lo mismo ir primero que ir de último en algún juego. Por consiguiente, señala Caillois sobre el *Agon* radica en la satisfacción de ser reconocido por su mérito personal dentro del límite que establezcan las reglas del juego luego de haber obtenido la victoria.<sup>215</sup>

*Alea (suerte)*: Caillois explica que el *Alea* es la manifestación de la suerte en la competición de los jugadores. Caillois ejemplifica el *Alea* con los juegos de azar. También detalla que, a través de la probabilidad, la previsión y la especulación los jugadores pueden arriesgar con el fin de multiplicar sus ganancias. Otro aspecto que señala Caillois es el grado de relevancia que representa el *Alea* en el jugador, para los niños no representa un significado mayor que a diferencia de los adultos. Para el autor Caillois El *Alea* y el *Agon* son dos polos opuestos ya que uno se enfoca en la suerte y el otro en la habilidad, más sin embargo según su autor ambos “obedecen a una misma ley: la creación artificial entre jugadores de las condiciones de igualdad pura que niega a los hombres, por lo cual nada en la vida es claro”.<sup>216</sup>

*Mimicry (mímica)*: Caillois define el *Mimicry* como “todo un juego de aceptación temporal, una ilusión, de un universo cerrado, convencional y ficticio”. Caillois explica que el *Mimicry* no trata de soportar un destino imaginario, sino caracterizar a un personaje ficticio. Caillois nos dice que el sujeto que juega en cuestión adquiere una caracterización en el que se despoja momentáneamente su personalidad para fingir ser otra cosa. Caillois decidió utilizar el término *Mimicry* por su significado mimetismo. Por otro lado, el autor Caillois detalla que a través del *Mimicry* los hombres gozan del placer de disfrazarse, se enmascaran y se representan (*Jouer*) dentro del juego. Callois destaca que a diferencia del *Agon*, el *Mimicry* también puede tener la participación de los espectadores que observan el juego, aunque

---

<sup>215</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 43-45

<sup>216</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 50-51

también este autor menciona que el *Mimicry* puede verse también representado en los participantes al adquirir títulos como los campeonatos.<sup>217</sup>

*Ilinx (vértigo)*: Para Caillois el *Ilinx* es concebido como “aquellos juegos que se basan en buscar el vértigo a través de destruir por un instante la estabilidad de la percepción, a su vez de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. También comenta Caillois que se trata de alcanzar espasmos de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad de manera brusca”.<sup>218</sup> Caillois ejemplifica este punto a los juegos que provocan emociones fuertes en el organismo. Caillois usa como ejemplos a los “Voladores de Papantla” en México, “la embriaguez” y los “juegos de feria” para representar el *Ilinx*; del cual tomó este término por el griego de “remolino”.<sup>219</sup>

Por consiguiente, a través de los diversos elementos que nos expone Roger Caillois, podemos entender su propuesta de juego como: “Una actividad libre, separada de la vida, incierta, improductiva, reglamentada, y ficticia, en donde estas últimas dos se suelen excluir mutuamente, y en donde a su vez estas características del juego se clasifican bajo el *Paidia* y el *Ludis*.”<sup>220</sup>

Además de Huizinga y Caillois, otras de las personas que han profundizado en el concepto de juego podemos encontrar a Karl Gross (1861-1946), K. Gross fue un Filósofo alemán nacido en Heidelberg, este abordó las temáticas como la estética y la psicología descriptiva.<sup>221</sup> Para Gross el juego es considerado como “la transmisión hereditaria en el que a los infantes se les prepara a través de juegos para la vida adulta; una parodia, una copia”.<sup>222</sup>

A grandes rasgos esa sería la premisa que plantea Gross, más, sin embargo, este aportó algunos enfoques sobre el juego que vale la pena mencionar. Según Gross, desde el punto de vista fisiológico el juego funciona como un catalizador de energía para las personas, ya sea para relajar o para descargar energía excedente.<sup>223</sup>

Por su parte, desde el enfoque biológico Gross estipula (al tomar como referencia el pensamiento Lamarkiano) que el juego en las personas se establece físicamente a raíz de su “Aparato Sensorial”, el cual se concibe a través de sus experiencias vividas, por otra parte Gross detalla que el juego se establece naturalmente e instintivamente a través de un grado imitativo.<sup>224</sup> Otro enfoque que menciona el autor Gross sobre el juego tiene que ver con el aspecto psicológico, con los impulsos mentales que se ejercen al momento de jugar, la ilusión de la conciencia de las personas absorben una actividad fingida simbólica, nunca como un duplicado de la realidad. Gross explica que este enfoque se vuelve un punto importante para el juego debido al factor de “libertad” que se ejerce y al escape de las

---

<sup>217</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 52-57

<sup>218</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 58.

<sup>219</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 61.

<sup>220</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 67, 87, 41.

<sup>221</sup> Ezequiel Martínez Rodríguez, “El juego como escuela de vida: Karl Gross”, *Magister, Revista Miscelánea de Investigación*, No. 22, (2008), 8. Dialnet, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>

<sup>222</sup> Martínez Rodríguez, “El juego como escuela de vida: Karl Gross”, 9.

<sup>223</sup> Karl Gross, *The Play of Man*, Prefacio de J. Mark Baldwin y Traducido por Elizabeth L. Baldwin, (Estados Unidos: Ed. D.Appleton y Compañía, , 1901), 362. Gutenberg.org, <https://www.gutenberg.org/files/58411/58411-h/58411-h.htm>

<sup>224</sup> Gross, *The Play Man*, 370, 377.

angustias.<sup>225</sup> Desde el punto estético y social el autor Gross expone lo siguiente: Desde el enfoque estético Gross dice que el aspecto estético está ligado al goce que las personas posean, también nos habla que la producción artística en el juego está íntimamente conectada con la estética.<sup>226</sup> En cuanto al enfoque social Gross emplea el concepto de juego como un móvil de relaciones personales entre las personas, en este caso este autor lo plantea como una imitación social.<sup>227</sup>

Una vez que hemos expuesto diversos conceptos relacionados al juego, ahora procederemos a relacionarlo con el caso particular de los videojuegos. Como lo plantea el autor Tavinor ¿Qué es lo que hace al videojuego un juego?<sup>228</sup> Para ponerlo en perspectiva de la mejor manera posible en esta investigación se tomaran las definiciones y conceptos que se emplearon con anterioridad a fin de explicar teóricamente lo que caracteriza a los videojuegos. Si tomamos como punto de partida las definiciones iniciales de videojuego y de juego, podremos observar que estas ni de lejos alcanzarían a generar un grado de explicación óptimo. Ahora bien, si retomamos los aportes realizados al juego por Huizinga, Caillois y Gross, encontraremos varios elementos que merecen la pena observar. Previamente logramos visualizar que Huizinga planteó ciertas características en los juegos, las cuales fueron la “libertad del jugador”, el “escape de la vida corriente” y los “límites que ofrece el juego”. En primer lugar, si tomamos en consideración la “libertad del jugador” que Huizinga nos plantea, podemos interpretar que los videojuegos efectivamente cumplen con dicha función de ser juegos libres para los jugadores debido a que estos pueden escoger si jugar o no videojuegos. En teoría podríamos afirmar que en ningún momento las personas se vieron forzadas a interactuar con los videojuegos, ya que, para Huizinga, al ser considerados como juegos, estos en ningún momento representan una necesidad importante para la vida diaria de las personas, y por consiguiente sería correcto pensar que no existieron ataduras entre el videojuego y los jugadores.<sup>229</sup>

Si tomamos como ejemplo las máquinas de videojuegos que estaban situadas en la ciudad de Morelia durante la década de los años ochenta del siglo XX, los locatarios de la región no forzaron a las personas a consumir sus máquinas, estas personas en su mayoría iban voluntariamente a jugar. Pasando a otro punto, en segundo lugar, sobre el “escape de la vida corriente”, efectivamente, los videojuegos al ser considerados como juegos podemos reflexionar que estos funcionan como una especie de *intermezzo* (Como lo define Huizinga) o descanso de las tensiones de la vida cotidiana; para los autores Algame Begoña y Pedro Sanchez, los videojuegos tienen la característica de hacer que las personas pudieran evadir las presiones y dificultades de su vida diaria a su vez de que adquirieran nuevas habilidades tecnológicas y sociales;<sup>230</sup> también como mencionamos anteriormente el autor Gross concibe el juego como una forma de relajación a través de su “libertad” que ejerce para limpiar las tensiones.<sup>231</sup> Al retomar esta característica antes mencionada del concepto de juego de Huizinga, en esta investigación percibimos que los videojuegos funcionan como medios de escape del mundo real hacia un mundo que construya el videojuego, y el cual este finalizará hasta que concluya el videojuego o el jugador decline de jugar, dando

---

<sup>225</sup> Gross, *The Play of Man*, 378, 387, 388, 389.

<sup>226</sup> Gross, *The Play of Man*, 395.

<sup>227</sup> Gross, *The play of Man*, 397.

<sup>228</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>229</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 20.

<sup>230</sup> Begoña A., & Pedro S. "Aprendiendo habilidades con videojuegos." *Comunicar*, no. 19 (2002): 115. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801921>

<sup>231</sup> Gross, *The Play of Man*, 387

como resultado el regreso al mundo real junto a una experiencia vivida (Como menciona Huizinga sobre los juegos).<sup>232</sup>

Por último, en relación a la característica de los “límites que ofrece el juego” que nos ofrece Huizinga, entendemos en el videojuego que al ser encasillado bajo un carácter de juego que cuenta con un límite de tiempo, consideramos que las personas que interactúan con dichos videojuegos son inmersos en representaciones culturales ficticias como menciona Huizinga y toman un papel “*Como si*” hasta que termina el juego;<sup>233</sup> para los autores Esnaola Horacek, Graciela Alicia y Levis Diego, “los videojuegos parten de un estado de equilibrio (o como ellos denominan como *Begining*) ininterrumpida ante una situación de conflicto en el que el jugador debe resolver la situación hasta triunfar, o en su defecto aceptar la derrota para finalizar la inmersión del juego”.<sup>234</sup>

A partir de las características de juego que nos plantea el autor Huizinga podríamos entender en primera instancia que los videojuegos al ser catalogados de manera formal como juegos, estos desarrollan actividades libres en el que los jugadores, por un determinado periodo de tiempo, se adentran a un espacio fuera de la realidad hasta que concluya el juego o se suspenda sin tener consecuencias para la vida real. Si bien consideramos que los aportes de Huizinga fueron un pilar para el concepto de juego, aún existen más características que debemos puntualizar en relación a los videojuegos. Ahora es menester retomar los aportes que nos ofrece el autor Caillois. El señor Caillois nos expuso cuatro clasificaciones que componen a los juegos: el *Alea* (Suerte), *Agon* (Competencia), *Mimicry* (Mímica) y el *Ilinix* (Vertigo). ¿En dónde clasificamos el videojuego según estas cuatro clasificaciones? En esta investigación consideramos que el videojuego tiene la facultad de combinarse bajo estas cuatro clasificaciones. En primera instancia, si lo vemos desde la perspectiva del *Agon* del autor Roger Caillois, los juegos al estar siempre inmersos en una constatare competencia bajo una igualdad de condiciones entre rivales que buscan el triunfo, en el caso particular de los videojuegos podemos asociar el *Agon* de Caillois con la manifestación de la victoria sobre el competidor contrario y en su búsqueda por cumplir con objetivos establecidos por el propio videojuego;<sup>235</sup> si retomamos a los autores Esnaola, Graciela y Levis, los videojuegos consisten en “*buscar un placer al momento de alcanzar un logro que se vea reflejado en la superación de sus límites como jugador*”;<sup>236</sup> Por otra parte, para el autor Óliver Pérez Latorre “*la acción del videojuego se vuelve significativo hasta que los jugadores cumplan con ciertos requerimientos que imponga el propio videojuego para alcanzar la victoria*”.<sup>237</sup>

En retrospectiva observamos que el concepto de *Agon* que nos ofrece Caillois también puede ser interpretado desde el panorama de las personas que jugaban a las máquinas de juegos de video y consolas domesticas en la Ciudad de Morelia, Michoacán.

Considero que el estado de competencia entre las personas que jugaron a los videojuegos se gestaron inicialmente con el juego de Pong de Atari debido a su temática de confrontar a dos jugadores con el fin de lograr superar al adversario en condiciones de igualdad, posteriormente los requerimientos para ganar en los videojuegos se ramificaron; como ejemplo en el juego de Pacman el objetivo del jugador consiste en comer todas las pastillas de un laberinto para ganar, o en Super Mario Bros que debe

---

<sup>232</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 22.

<sup>233</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 21.

<sup>234</sup> Esnaola, Graciela, Levis, “La narrativa en los videojuegos”, 53

<sup>235</sup> Caillois, *Los juegos y los hombres*, 43

<sup>236</sup> Esnaola, Graciela, y Levis, “La narrativa en los videojuegos”, 53.

<sup>237</sup> Pérez Latorre, “Del ajedrez al Starcraft”, 124.



llegar a un asta a la bandera para llegar a un castillo en donde debe derrotar a su archi némesis Bowser. También consideramos importante puntualizar que en el caso particular de los videojuegos la competencia que se gesta en el *Agon* también es empleada en la Inteligencia Artificial de los juegos de video, lo cual lo interpretamos como computadora de videojuegos contra el jugador. En segunda instancia, en cuanto al concepto de *Mimicry* de Caillois se refiere, nos atrevemos a pensar que el videojuego hipotéticamente funcionaría como una caracterización que intenta representar el jugador a través de sus personajes; O como también menciona Gross al referirse a los juegos como una imitación.<sup>238</sup>

Esto lo podríamos relacionar a partir de la narrativa de los videojuegos. Si retomamos el ejemplo anterior sobre el juego de Super Mario Bros, en este trabajo de investigación consideramos que nosotros nos volvemos el papel de Mario y adoptamos (para el *Mimicry* de Caillois) su objetivo de rescatar a la princesa Peach, hasta que termina el juego o se deje de jugar. En tercera instancia, en cuanto a la característica que Caillois nos expone sobre el *Ilinix* (vertigo), pensamos que, al ser una característica del juego enfocada en el desbordamiento de las emociones, esto lo relacionamos con el grado de dificultad de los videojuegos. En este caso tomaremos como estudio de caso el juego de Space Invaders, conforme pasaba el tiempo el jugador se daba cuenta que las naves alienígenas invasoras decendian con mayor velocidad e intensidad hasta que llegaban hasta la parte inferior de la pantalla. Esto o podemos interpretarlo hipotéticamente en que el jugador pudo haberle causado un proceso de desesperación y excitación al no poder disparar con su torreta a todos los objetos de la pantalla. También este suceso lo podemos explicar en el juego de Pacman, los fantasmas que persiguen a Pacman al pasar de nivel estos se hacen más rápidos. Como lo menciona Huizinga existe para el concepto de *Ilinix* una relación de Tensión y Orden en el juego como concepto.<sup>239</sup> Para la última instancia que representa el *Alea* (Suerte) para Caillois, debemos ser cuidadosos y muy cautelosos con esta característica del juego ya que podemos caer en equivocadas interpretaciones. El *Alea* si bien representa los juegos que se basan en la suerte, al encasillar a los videojuegos, estaríamos indirectamente englobando bajo el mismo sector que los juegos de azar como las tragamonedas.

En base a lo que hemos expuesto con anterioridad en esta investigación, el videojuego, si lo vemos desde el panorama de sus orígenes se ha basado en explotar la habilidad del jugador para poder confrontar los desafíos que le impone el videojuego, por lo cual en esta presente investigación no consideramos que el videojuego dependa plenamente de la suerte para ganar, de ser así, el reglamento a las máquinas de videojuegos que se estableció en la ciudad de Morelia no habría tenido sentido en existir ya que en lugar de regular los negocios de máquinas de videojuegos que se establecieron en la ciudad de Morelia, Michoacán, estos se hubieran prohibido por el Ayuntamiento de la ciudad de Morelia, cosa que no aplica en los videojuegos y no estamos de acuerdo debido a que estos no dependen enteramente de la suerte para triunfar, más bien podríamos manifestar que requieren de cierta habilidad, lo cual lo mostraremos más adelante. No obstante, también cabe aclarar que el *Alea* que menciona Caillois bien podría ser explicado en el videojuego actual del siglo XXI.

Además de Huizinga, si recapitulamos lo anterior mencionado en este apartado entendemos a través del aporte de Caillois que el videojuego puede ser entendido como un juego que genera una competencia, una caracterización y una excitación de las emociones. Hasta ahora podríamos decir que esto en teoría definiría a un videojuego como un juego. No obstante, para este trabajo de investigación

---

<sup>238</sup> Gross, *The Play of Man*, 370

<sup>239</sup> Huizinga, *Homo ludens*. 20

aún lo consideramos como insuficiente. Como mencionamos anteriormente, observamos las características que conforman a los videojuegos como juegos desde la perspectiva del pensamiento de Huizinga y Caillois. Ahora, en nuestra investigación logramos encontrar que los videojuegos poseen características propias que nos pueden ayudar a definirlos como juegos. Para ejemplificarlo de la mejor manera posible, a partir de una guía de videojuegos que escribió el escritor y columnista estadounidense Jeff Rovin en el año de 1982, la practica lúdica de los videojuegos se concibe a través de los siguientes puntos: la Concentración, la Coordinación, la Contención, la Capitalización y la Conquista.<sup>240</sup>

La Concentración.

La Coordinación.

La Contención.

La Capitalización.

La Conquista.

*Concentración:* Rovin dice que “al igual que los atletas deportivos o hasta incluso los animales salvajes como los halcones, los jugadores de videojuegos deben enfocarse en controlar a la perfección la motricidad de los movimientos de su cuerpo. Se debe activar de manera consiente a la física de las manos para liberar la mente del jugador con el objetivo que imponga el juego, pero a si vez Rovin puntualiza que no solo el jugador debe aprender las reglas del juego, sino que este debe familiarizarse con el juego y aprender el entorno virtual que le rodea. Debe existir conocimiento sobre el accionar del juego y todos sus aspectos”.<sup>241</sup>

*Coordinación:* Rovin estipula que “al haber una concentración en algún reto del videojuego, la coordinación se vuelve instintivamente una segunda naturaleza para el jugador, este utilizará las manos y los dedos de manera que sea lo más eficaz para

---

<sup>240</sup> Jeff Rovin, *The complete guide to conquering videogames. How to win every game in the galaxy*, (New York, Ed. Macmillian, 1982), 14; “Jeff Rovin Profile”, LinkedIn, <https://www.linkedin.com/in/jeff-rovin-1922b56>,

<sup>241</sup> Rovin, *Conquering videogames*, 14

lograr ganar en algún objetivo que imponga el juego. Al utilizar el enlace de la mente, la mano-ojo y el control, se estimula la coordinación en el videojuego”.<sup>242</sup>

*Contención/precaución:* Rovin nos explica que la contención consiste en que “una vez que tienes la concentración y la coordinación, el jugador podrá desbloquear un estado de conciencia en el que las habilidades ocultas de las personas salen a flote. En este punto detalla Rovin que el jugador de videojuegos absorbe experiencia de su entorno digital. Sin embargo, la estabilidad y la afinación de anticipar los movimientos en la pantalla se vuelven parte una parte importante en los objetivos que dan los videojuegos, en conjunción con la concentración y la coordinación, la contención o precaución establece que el jugador debe estar atento a no subestimar el videojuego, ya que esto puede repercutir a que el jugador cometa algún error y por consecuencia pierda la partida. Rovin dice que el jugador además no debe sobre relajarse ya que eso le causará al jugador que pierda visión y no pueda percibir algunos movimientos de la inteligencia artificial del videojuego o de otro jugador (si está jugando con alguno), el jugador debe estar en alerta sin dejar que el nerviosismo se apodere del jugador manteniendo así un estado de control”.<sup>243</sup>

*Capitalización:* Rovin nos plantea, como su nombre lo indica, que “la capitalización consiste en tomar ventaja en el videojuego al explotar tus habilidades ocultas para así tener una mayor tasa de probabilidad de ganar en el campo virtual, en este caso Rovin explica que el jugador debe desarrollar a través de la habilidad nuevas de aperturas y nuevas maniobras al momento de jugar”. A partir de este punto que nos plantea el autor Rovin sobre la capitalización del videojuego podemos relacionarlo con el libro de *El Arte de la guerra* del filósofo, General y estratega militar chino Sun Tzu,<sup>244</sup> el cual habla sobre el aprovechamiento de la debilidad del enemigo entre otras técnicas de guerra para ganar. Con el videojuego Rovin nos explica que al aprovechar el descuido de la inteligencia artificial o del jugador podemos tener ventaja en cualquier juego en cuestión.<sup>245</sup>

*Conquista:* Por último, se encuentra la conquista, en palabras de Rovin “que después del paso de la capitalización viene el momento de ganar en el videojuego, ¿pero al acabar con el objetivo es el fin?, la respuesta es que da Rovin es un rotundo “no”, luego de conquistar el videojuego queda la práctica y el constante mejoramiento tanto físico con los dedos como mental al analizar el espacio y las diferentes acciones que ofrece el videojuego”.<sup>246</sup>

---

<sup>242</sup> Rovin, *Conquering videogames*. 15

<sup>243</sup> Rovin, *Conquering videogames* 16

<sup>244</sup> Sun Tzu, *El arte de la guerra*, “Sobre la evaluación”, Descargado en sitio web www. Elejandía En línea, obra de orden público, <https://www.elejandria.com/libro/el-arte-de-la-guerra/sun-tzu/847>,

<sup>245</sup> Rovin, *Conquering videogames*, 19

<sup>246</sup> Rovin, *Conquering videogames*, 19.

A través de los puntos mencionados anteriormente, el autor Jeff Rovin establece que “la práctica y ejercicio de los videojuegos obedecen a estas cinco metas básicas, el cual los jugadores deben seguir si estos quieren obtener la victoria. Rovin añade que el jugador no debe distraerse de lo que está ocurriendo dentro de la pantalla, a su vez de que debe estar alerta a los movimientos de la computadora y/o jugador, debe asegurarse de sincronizar sus manos con sus ojos, y este debe aspirar a superar su propio puntaje para así poder ganar en el juego en turno”.<sup>247</sup>

Ahora con estas características que nos expuso el autor Rovin, visualizamos en esta investigación que los videojuegos requieren de una cierta preparación física y mental al momento de jugarlos, por lo cual consideramos que el *Alea* (Suerte) de Caillois, en teoría, no aplicaría en los primeros videojuegos que se crearon. Podemos rescatar del aporte de Rovin que los videojuegos tienen como característica de juego en que son la combinación de diversas habilidades mentales y físicas.

#### PUNTO DE GUARDADO 2-1

A partir de lo que se mostró en este apartado de investigación entendemos cómo es que se construye teóricamente el videojuego. Pudimos observar a grandes rasgos las características que conforman al videojuego como un juego. Entendemos que a través de los diversos autores que se presentaron (Huizinga, Caillois, Gross) en este apartado comprendemos que los videojuegos poseen elementos lúdicos que los definen como juegos al ser actividades libres, separadas de la vida diaria, improductivas, reglamentadas, y ficticias. En el aspecto de la libertad observamos que los videojuegos son juegos que están sujetos a la libertad del jugador; ya sea en establecer o declinar la invitación a jugar. Esto lo ejemplificamos con los negocios de máquinas de juegos de video de la ciudad de Morelia durante la década de los años ochenta del siglo XX en donde expusimos anteriormente que a las personas no se les obligaba a jugar. Por su parte, también en el caso de las personas que poseían una consola de juegos de video tampoco estaban forzados a jugar.

Por otra parte, al ser el videojuego un juego observamos que este tiene la capacidad de suspender durante un limitado periodo de tiempo al jugador, como lo plantea Huizinga un *intermezzo*, y no es hasta que se destruya esa suspensión de la realidad al dejar a un lado el juego o en acabarlo. En esta característica puede ser relacionada desde la perspectiva de las personas que jugaban en las máquinas profesionales de juegos de video, estas para poder jugar tenían que colocar una moneda por juego, al final interpretamos que la inmersión al juego se suspendía hasta que los que jugaban perdieran, se les acababan las monedas para jugar, o hasta que era hora de que los locales dejaban de prestar el servicio de máquinas recreativas por horarios de cierre. En el caso de las personas que poseían consolas, si estimamos que las personas eran niños, el tiempo de inmersión era determinado por sus figuras de autoridad, o personas que estuviesen a cargo.

Otra de las razones por las cuales estimamos se podía suspender el juego era porque dejara de funcionar el aparato en cuestión. Por tal motivo, el videojuego se puede considerar un juego porque este independientemente de la causa se pierde la inmersión por lo tanto el juego cumple el carácter del límite de tiempo. Justamente a partir de esta característica podríamos entender la queja de los padres de familia y los medios de comunicación de la ciudad de Morelia, en donde alegaban que las personas

---

<sup>247</sup> Rovin, *Conquering videogames* 19.

consumían gran parte del tiempo, cuando en realidad vemos que el juego tiene en su haber un tiempo de interacción contado. De seguir el tiempo de inmersión, como vimos con Huizinga, no existiría una experiencia al momento de regresar al mundo real.

En cuanto a la característica de juego de improductividad los videojuegos fueron atacados por la opinión pública de la ciudad de Morelia por ser “enajenantes”, no obstante, en retrospectiva esa sería una característica que definiría a los videojuegos como juegos al ser juegos fuera de la realidad, observamos que estos no afectarían en la vida cotidiana de las personas, por lo cual como nos mencionó Huizinga están relacionados a lo “No Serio”. En esta característica no estamos totalmente de acuerdo con el planteamiento que maneja este autor debido a que esta misma “improductividad” en esta investigación la podríamos interpretar en el videojuego también como un juego “productivo”, como estudio de caso están las personas que encontraron en el videojuego una forma de negocio de algo que en teoría sería improductiva.

Otro aspecto a destacar que definen a los videojuegos como juegos son al reglamentación con la que se emplean, como pudimos observar todos los juegos tienen reglas para poder funcionar, en el caso particular de los videojuegos estas solían variar dependiendo del juego; no es lo mismo el objetivo el juego de Pacman que Mario Bros, en donde el primero tiene que comer todas las pastillas de un laberinto y el segundo tiene que pasar por diversos mundos para poder llegar a al castillo y rescatar a una princesa. Aunque cabe aclarar que los primeros juegos que se desarrollaron como vimos con el autor Rovin tenían como meta final el mejoramiento de la puntuación. Otro aspecto a señalar en este apartado consta de las características que aportó Caillois al concepto de juego, como pudimos constatar los juegos además de las características que planteó Huizinga, poseen estados de competencia, suerte, vértigo y Mimética, en el caso de los videojuegos vimos que estos generan una competencia entre personas, exploran emociones y sensaciones, y a su vez estos se vuelven medios para la representación. En conclusión, podemos entender al videojuego como una conjunción de los elementos que componen las características conceptuales del juego para los autores Huizinga y Caillois. Si bien con esta información podemos crear una definición con la cual podemos ondear en los espacios de interacción y en las relaciones sociales que se gestaron en la ciudad de Morelia. En esta investigación consideramos que no lograríamos definir en su totalidad el videojuego. Una de las cosas que nos llama la atención en esta investigación es la cantidad de referencias en donde se utilizan a los autores Caillois y Huizinga en la gran mayoría de autores que estudian los juegos.<sup>248</sup>

Algunos por lo regular relacionaban superficialmente los videojuegos con el aspecto de juego. Esto lo consideramos como un problema ya que si recapitulamos el pensamiento de Tavinor, al definir el videojuego una y exclusivamente a través del simple pensamiento de Huizinga y Caillois, caeríamos en una explicación únicamente ludo lógica y por lo tanto no desarrollaríamos una definición disyuntiva en el videojuego, consideramos que dejaríamos de lado el factor social y cultural en la definición por lo cual no tendríamos a nuestra disposición una conceptualización deseada y no entenderíamos totalmente el videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán.

---

<sup>248</sup> Pérez Latorre, “Del ajedrez al Starcraft”, 122.

## ¡SEGUNDA RONDA!: LOS VIDEOJUEGOS VERSUS LOS JUGUETES.

### CONCEPTO DE JUGUETE

Después de exponer los conceptos de juego y de videojuego, ahora nos toca definir el concepto de juguete. Si bien los videojuegos cuando arribaron a Morelia, estos se transformaron en el centro de entretenimiento para las personas, dentro de ese sector estaba englobado un público infantil. Por lo que, para este apartado, al ser sus similares lúdicos, confrontaremos los videojuegos con los juguetes, veremos las diferencias entre ellos y sus similitudes con el objetivo de observar cómo se perciben los espacios de interacción y las relaciones sociales de juego. En primer lugar, como en apartados anteriores debemos preguntarnos ¿Qué son los juguetes? Sandoval Linares define el juguete como “*la representación de símbolos y relaciones sociales afectivas e imaginarias entabladas con el objeto durante el tiempo en que se usa en las actividades lúdicas.*”<sup>249</sup> Sandoval detalla que el juguete es “un objeto de uso continuo, comercial, inspirado en actividades y circunstancias de la vida diaria, que expresa el medio ambiente y sus recursos económicos”.<sup>250</sup> También Sandoval encontró que la palabra de juguete es considerada como “un instrumento del juego, un móvil de la fantasía y la manifestación tangible del poder lúdico”.<sup>251</sup> Para Contreras Navarro el juguete es concebido como “*objetos en los que generalmente se apoya el juego infantil*”;<sup>252</sup> Para Betina Akselrad e Ianina Gueler el concepto de juguete se entiende que son “*todos aquellos materiales confeccionados por el hombre destinados a los niños*”.<sup>253</sup>

Aunque en esta investigación no es nuestro focal el esclarecer el establecimiento exacto de los primeros los juegos y los juguetes en el mundo, convendría dar un somero contexto histórico. De manera histórica entendemos que la labor de los juguetes ha desempeñado una parte esencial para el desarrollo de los niños, por lo cual ha tenido como consecuencia el acercamiento a la historia de los juegos y los juguetes; el caso mexicano no es la excepción. Se estima que los juguetes y los juegos en México tienen su origen a partir de la época prehispánica. El autor Sandoval Linares pone como ejemplo algunos juegos como: el *Zonecalli* (del náhuatl *zonectic* = esponjoso o ligero, *calli* = casa); un juego que consistía en donde los jóvenes y sacerdotes simulaban una batalla. O también el *Cocoyopatolli* (del náhuatl *cocoyoc* de *coyoctli* = agujero, *patolli* = juego); conocido como el juego del “hoyito” en donde se busca tirar un objeto de circunferencia pequeña en un hoyo. Además, estaba el *Chichinoa* (del náhuatl *chichinoa* = quemar a otro) y el *Mapepena* (del náhuatl *maitl* = mano, *pepena* = recoger); el primero era una variante del *Cocoyopatolli* y el segundo consiste en arrojar una pieza al aire y tomar antes de que caiga las demás piezas que están repartidas en el suelo.<sup>254</sup>

---

<sup>249</sup> Carlos Sandoval Linares, *Juegos y Juguetes Tradicionales en Jalisco*, (México: Ed. Las culturas populares de Jalisco/ Secretaría de cultura Gobierno del Estado de Jalisco, 2004) 17.

<sup>250</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, 17.

<sup>251</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*. 17

<sup>252</sup> María del Carmen Contreras Navarro, “El juego y el Juguete”, En *Innovación y Experiencias Educativas*, No. 15, (2009).

<sup>253</sup> Betina Akselrad y Ianina Gueler, (Coord.) Susana Wolman, *Conocimiento del mundo Juegos y Juguetes*, (Argentina: Ed. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires/ Secretaría de Educación, 2001), 12.

<sup>254</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, 25-26; Victor Manuel Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”, *revistacienciasunam.com*, publicado en octubre 2013 - marzo 2014, <https://www.revistacienciasunam.com/es/161-revistas/revista-ciencias-111-112/1424-el-juguete-popular-mexicano.html>,

Estos serían algunos de los juegos prehispánicos, ahora en relación a los juguetes como tal, Jorge Hernández “estima que durante la época prehispánica existieron figuras de animales echas de barro con ruedas, muñecas y muñequillos”.<sup>255</sup> Otro de los juegos que se jugaban durante la época prehispánica recae en manos de los purépechas de Michoacán, Sandoval Linares menciona que estos jugaban “el *akúrhukuni*; el cual consistía en botar una bola de hule con un bastón de madera como bate. También el *akúrhutarakua*”.<sup>256</sup>

Otro juego que se jugaba durante el México prehispánico fue el “juego de pelota” los cuales eran: “*Nematotopehuiliztli*: Juego de pelota con la mano; el *Netetemihuiliztli*: juego de pelota con la rodilla; *Chocholoiztli*: juego de lanzar la pelota haciéndola saltar o rebotar; *Tapayollalazalitzli*: juego de dos o tres pelotas que se avientan a lo alto y después capturarlas cuando desciendan”.<sup>257</sup> Durante le etapa de conquista algunos autores afirman que a la luz de las palabras del conquistador Bernal Díaz del Castillo, Hernán Cortés y Pedro de Alvarado llegaron a jugar al totolli con el emperador Motecuhzoma (Moctezuma españolizado) mientras este estaba preso.<sup>258</sup>

Poco después, durante la época colonial los juegos y juguetes en México se diversificaron, Jorge Hernández lo explica como un “sincretismo cultural”.<sup>259</sup> Durante esa época, algunos autores estiman que los infantes criollos y peninsulares solían jugar con muñecas y con pequeños carruajes; recreaban batallas; “comiditas” con cazuelas de barro en miniatura. También empezaron a aparecer juguetes traídos directamente del extranjero: como el caso de las muñecas chinas. Por otra parte, se empezaba a asomar juguetes como el balero, las canicas, el yoyo, el trompo y los huesillos de chabacano pintados con los que se jugaba matatena. Además, otros juegos que arribaron por herencia española fueron el frontón y las bochas. También durante ese periodo se empezaban a asomar los juegos de azar como los naipes y las ruletas (para el autor Jorge Hernández los naipes fueron lo más representativo en México).<sup>260</sup>

En cuanto al entretenimiento se refiere en la Nueva España surgieron distintas clases de juegos: Las peleas de gallos, las corridas de toros, las carreras de caballos y las corridas de sortijas o anillos.<sup>261</sup> Otro de los juguetes que se frecuentaban en México, principalmente para el siglo XVII eran los juguetes enfocados en la guerra, como ejemplo Jorge Hernández destaca: “los soldados de barro y plomo, fusiles de pasta o madera ligera pintados con colores chillantes y barcos en miniatura”.<sup>262</sup>

Para la segunda mitad del siglo XIX, ya México como país independiente, se diversificaron los juguetes, ya no solo eran españoles, sino que se traían de diversas partes del mundo. Sin embargo, para el autor Jorge Hernández, “los juguetes que más impactaron durante esa época fueron los autómatas: estos los define como muñecos mecánicos que funcionaban con cuerda”. Había diferentes clases de

---

<sup>255</sup> Jorge F Hernández, “Imaginación palpable: juegos y juguetes mexicanos”, en Enrique Florescano (Coord.), *El juguete michoacano*, (México: Ed. Taurus/ Gobierno del Estado de Michoacán/ Secretaría de Turismo, 2006), 28

<sup>256</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, 30.

<sup>257</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco* 30.

<sup>258</sup> Hernández, “imaginación palpable”, 29; Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, 35; Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”.

<sup>259</sup> Hernández, “imaginación palpable”, 29.

<sup>260</sup> Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”; Hernández, “imaginación palpable”, 29, 39; Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*. 30.

<sup>261</sup> Sandoval Linares, *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, 38; Hernández, “imaginación palpable”, 36.

<sup>262</sup> Hernández, “imaginación palpable”, 37.

autómatas en México, de formas y tamaños, pero lo que causo impresión en las personas, Jorge Hernández estima, se debido a su capacidad de moverse sin ayuda externa.<sup>263</sup>

Para la época conocida en México como el Porfiriato, periodo que abarca de 1897 a 1911, los juguetes también se hicieron notar. Empezaron a asomarse los trenes de juguete.<sup>264</sup> encontramos a través de la recuperación de las fuentes hemerográficas de la época distintos tipos de juguetes de los cuales mencionaremos a continuación:

*La mascota*: “Es una gran herradura con siete agujeros en los que hay que colocar las bolitas que primeramente se hallan en el departamento del centro. 40 cents”; *Divorcio*: “Es un depósito circular en el que se hayan dos bolitas y una barra. El problema es colocar las bolitas una de cada lado. 40 cents”; *Congo*: “Es un rompecabezas que está basado en un principio aritmético. Consiste en seis espigas, tres blancas y tres de color. Las espigas blancas representan tres misioneros y las espigas de color tres caníbales, que un lado del rio Congo tratan de atravesarlo en un bote que solo puede contener dos personas, pero no deben dejarse más caníbales que misioneros en el mismo lado. 40 cents”; *Alcancia Mágica “Gem”*: “Es un depósito de latón con capacidad para cinco pesos en décimos. El registro señala cada moneda que se va depositando; no puede abrirse hasta después de haber depositado el último décimo, y para abrirla entonces basta con darle una vuelta al tornillo. 18 centavos”; *chino*: “Consiste en separar la barra de los anillos. 30 cents”; *Pelota Muchacho Malcriado*: “es una pelota de hule con una cara y al apretarla saca la lengua, causando la hilaridad de los que lo ven. \$0.25”; *Rompecabezas “Star”*: Uno de los rompecabezas más difíciles y divertidos. Trate de sacar la estrella de la liga. \$0.30”; *Cámara para reír*: Es una de las nuevas novedades ópticas más agradables para la diversión. Pueden cargársela en el bolsillo y enseñárselas a sus amigos cuando se desea hacerlos reír. Hace olvidar contrariedades con más prontitud que cualquier otra cosa. A través de su cámara sus amigos gruesos parecerán esqueletos.75 cts”.<sup>265</sup>

Para el Siglo XX los juguetes se empezaron a consolidar como empresas transnacionales, esto para el caso mexicano repercutió en que los juguetes tradicionales (o de corte clásico si tenemos que definirlo de alguna manera) se empezaban a dejar un poco de lado. Compañías como Mattel (Fundada en 1945 por Ruth y Elliot Handler y Harold Matson) acapararon el mercado de las jugueterías. Como ejemplo del éxito de Mattel tenemos los *Hot wheels* (1968) y las mundialmente famosas muñecas *Barbie* (1952).<sup>266</sup> Aunque las empresas transnacionales de juguetes acapararon el mercado, los juguetes

<sup>263</sup> Hernández, “imaginación palpable”, 41.

<sup>264</sup> Hernández, “imaginación palpable”, 51; Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”, 2013

<sup>265</sup> “Anuncio de juguetes”, *Gaceta Universal*, México, Núm. 21, año II, noviembre de 1900; “Anuncio de juguetes”, *Gaceta Universal*, México, Núm. 20, año II, agosto de 1900; “Anuncio de juguetes”, *Gaceta Universal*, México, Núm. 18, año II, junio de 1900.

<sup>266</sup> Mau Juárez, “Más allá de un juguete, los Hot Wheels son historia, pasión por los coches”, *motorpasion.com.mx*, publicado el 6 de febrero de 2020: <https://www.motorpasion.com.mx/cine-tv-y-juegos/alla-juguete-hot-wheels-historia-pasion-coches-diseno>; “Mattel y el origen de la muñeca Barbie”, *Brandstocker*, publicado el 4 de diciembre de 2019, <https://www.brandstocker.com/mattel-y-el-origen-de-la-muneca->



tradicionales no se quedaron atrás, para la década de los años cincuenta del siglo XX se empezaron a fabricar luchadores de Lucha Libre de plástico artesanales, posteriormente los juguetes tradicionales empezaron a añadir otros personajes populares de la televisión. A estos juguetes se les conoce como figuras Bootleg. El taller más antiguo de México fue emprendido por un tal Mario González. En la actualidad su negocio pasó a manos de su hijo Fernando González.<sup>267</sup>

## EL VIDEOJUEGO VERSUS EL JUGUETE TRADICIONAL

Después de que ondeamos en el concepto y la somera historia del juguete en México, ahora nos toca confrontar el juguete tradicional con el videojuego a fin de compararlos y determinar sus funciones al ser estos móviles de relación lúdica entre las personas. Dentro de las propiedades que tienen los juguetes tradicionales (los de México puntualmente), algunos autores afirman que estos tienen en su haber beneficios lúdicos para los niños. El autor Gutiérrez López expone que los juguetes tradicionales mexicanos son incentivadores de la imaginación al ser manufacturados con materiales sencillos;<sup>268</sup> por otra parte, el autor Miguel García Escobar explica que los juguetes tradicionales evocan las aptitudes artísticas, culturales y sociales a través de la elaboración de los juguetes.<sup>269</sup>

Como observamos en el párrafo pasado, los juguetes de corte tradicional son definidos como impulsores para la creatividad del infante, no obstante, algunos autores exponen como problemática el avance de nuevas tecnologías como el caso de los videojuegos y los juegos electrónicos en masa. García Escobar expone a manera de preocupación que “el consumismo en los juguetes de corporaciones solo estimula la mente del infante al suprimir sus potenciadores naturales creativos”.<sup>270</sup> Por otro lado García Escobar culpa a los programas de televisión norteamericanos y a los juguetes comerciales de mancillar el juego al crear juegos costosos; para Graciela Scheines “la publicidad ejerce presión sobre el individuo para que remplace unas cosas por otras. Los niños de consumo agotan más rápido sus juguetes con el objetivo de tener otros nuevos”.<sup>271</sup>

En el caso de los videojuegos, Scheines añade que a través de la llegada de estas formas de entretenimiento junto a la robótica y la electrónica en juegos infantiles, han puesto en aprietos al mercado de los juegos tradicionales.<sup>272</sup> Cabe aclarar que la autora Scheines no está en contra de los videojuegos, al contrario, Scheines considera que algunos videojuegos de estructura sencilla como los juegos que se enfocan en conseguir la mayor cantidad de puntos a medida de que aumenta la dificultad del juego son más propensos a entretener por más tiempo a las personas. A raíz de la anterior mención otro aspecto

---

barbie/#:~:text=Mattel%20es%20la%20multinacional%20juguetera,quien%20era%20conocido%20como%20Matt., consultado el 20 de marzo de 2021; Akselrad, Betina y Gueler, (Coord.) Susana Wolman, *Conocimiento del mundo Juegos y Juguetes*, 53.

<sup>267</sup> Madhunter juguetes antiguos, “LUCHADORES DE PLÁSTICO FIGURAS BOOTLEG FÁBRICA EL SANTO MOTU THUNDERCATS JUGUETES”, video de Youtube, 25: 06, publicado el 26 de noviembre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=TAMPrbu9Rco>.

<sup>268</sup> Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”

<sup>269</sup> Miguel García Escobar, *Los juegos y los juguetes que hacen los niños*, (México: Ed. Gobierno del Estado de Michoacán/ Instituto Michoacano de Cultura, 1994), 3.

<sup>270</sup> García Escobar, *Los juegos y los juguetes que hacen los niños*, 4.

<sup>271</sup> Graciela Scheunes, *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, (Argentina: Ed. Universidad de Buenos Aires, 1998), 50; García Escobar, *Los juegos y los juguetes que hacen los niños*, 4.

<sup>272</sup> Scheunes, *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, 22

importante que señala la autora Scheines sobre los juguetes radica en el tiempo de vida útil que estos tienen como detractores, expone que entre más indefinidos sean los juguetes, más posibilidades lúdicas se pueden generar, a diferencia de los juguetes que se “guardan en un cajón” cuando dejan de ser novedad.<sup>273</sup>

A partir de lo expuesto anteriormente podríamos pensar que la propia idea de juguete tradicional sería superior a los videojuegos por el simple hecho de generar a través del ejercicio lúdico simple aptitudes que benefician a los jóvenes e infantes. Más, sin embargo, esa idea no sería del todo correcta. Como pudimos observar en apartados pasados, los videojuegos a través de su valor lúdico estos poseen en su haber características que los definen como juegos. Por lo tanto, si hablamos desde su calidad de juego, estos también serían considerados como generadores de beneficios lúdicos. Los autores Alfagame Begoña y Pedro Sánchez proponen una serie de características sobre las habilidades que se pueden aprender con los videojuegos el cual mencionaremos a continuación. En primer lugar: los videojuegos ayudan a las personas a desarrollar habilidades motrices como la coordinación; en segundo lugar: mejoran la atención a tal grado que la persona puede retener información durante un tiempo más prolongado; en tercer lugar; asimilan mejor la información: En cuarto lugar; mejoran las habilidades de búsqueda del usuario; en quinto lugar; mejoran las habilidades organizativas; en sexto lugar: se pueden adquirir habilidades creativas; en séptimo lugar: mejoran el análisis de los usuarios; en octavo lugar; mejoran la toma de decisiones de las personas; en noveno lugar; aumentan las habilidades de resolución de problemas; y para finalizar en décimo lugar: las personas pueden adquirir una mejora de habilidades metacognitivas.<sup>274</sup>

Luego de comprender las aptitudes que nos ofrecen tanto los videojuegos y los juguetes tradicionales, ahora podemos analizarlos desde otra perspectiva. Si consideramos su naturaleza conceptual de juego, en teoría tanto los videojuegos como los juguetes tradicionales, al ser juegos, estos estarían inmersos bajo un límite de tiempo, establecerían la inmersión a través de la caracterización, serían simulaciones fuera del mundo real, son libres, son reglamentadas y también improductivas. No obstante, cabe aclarar que estas poseen sus propias características. Una de las cosas que logramos percibir en estas dos visiones lúdicas radica en la resolución de objetivos surge a través de la comparación que realizó Pérez Latorre sobre los videojuegos con algunos juegos tradicionales, entendemos que estos si bien tienen objetivos similares, la ejecución es diferente, Latorre al comparar el *Tetris* con el rompecabezas evidenció que estos poseían matices distintos en su ejecución al momento de establecer contacto con el juego, en el caso del rompecabezas Latorre expone que no existe presión al momento de colocar una pieza, no obstante en el *Tetris* el jugador no tiene control de las piezas que caen como lluvias. También otro aspecto que señala Latorre es que la meta a alcanzar cambia entre el *Tetris* y el rompecabezas. En el rompecabezas el juego acaba cuando se completa, pero en el *Tetris* este no tiene fin, por lo que el juego acaba cuando acaba el jugador pierde.<sup>275</sup>

Aunque existen diferencias marcadas entre los juguetes tradicionales y los videojuegos con el ejemplo de Latorre, Tavinor menciona que algunas veces los videojuegos se adaptan a los juegos tradicionales al adaptarlos como juegos digitales como el juego del ajedrez, aunque eso no signifique

---

<sup>273</sup> Scheines, *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, 22

<sup>274</sup> Begoña y Sánchez, "Aprendiendo habilidades con videojuegos.", 116.

<sup>275</sup> Pérez Latorre, "Del ajedrez al Starcraft", 127.

precisamente que los videojuegos y los juegos tradicionales sean iguales.<sup>276</sup> Si nos ponemos a reflexionar las palabras de Tavinor, originalmente el primer prototipo de videojuego que desarrolló Alexander Douglas en el año de 1952 fue la inspiración de un juego de “Tres en raya”.

Luego de haber visto las similitudes y diferencias de los videojuegos y los juguetes tradicionales, ahora nos planteamos el siguiente cuestionamiento ¿Cuáles son las características más importantes de los juegos tradicionales y los videojuegos? Para responder a eso a continuación enumeraremos a partir de la evidencia empírica que se ha mostrado hasta el momento algunas características esenciales que conforman a los juegos tradicionales y a los videojuegos, las cuales son:

### *Los juguetes tradicionales*

1. Los juguetes tradicionales tienen la capacidad de establecer contacto con la imaginación sin necesidad de depender de la electricidad como cables o luces.<sup>277</sup>
2. La adquisición de estos juguetes es más barata que en los videojuegos, debido a que sus materiales no son muy costosos.<sup>278</sup>
3. En su mayoría son fáciles de fabricar, por lo cual consideramos que incentiva a la persona a crear sus propios juguetes.<sup>279</sup>

### *Los videojuegos*

1. Estos son capaces de explotar y aumentar las capacidades físicas y mentales de los jugadores, cosa que los juegos tradicionales no pueden lograr en su totalidad debido al grado de control que estos deben manipular. (La dificultad del desafío).<sup>280</sup>
2. Durante el estado del juego (cuando inicia hasta que termina) el jugador debe conectar el cuerpo con la mente y mantenerlos en sincronización constante.<sup>281</sup>
3. En el videojuego, este exige una superación constante de las habilidades del jugador, tanto en coordinación como en atención.<sup>282</sup>
4. El potencial interactivo que estos pueden ofrecer a las personas genera una gran variedad de posibilidades a través de los juegos y sus diferentes construcciones narrativas.

## PUNTO DE GUARDADO 2-2

Para este análisis de apartado, a través de la exposición del concepto de juguete y de su historia al tomar el caso mexicano logramos percibir las funciones y aptitudes lúdicas que tienen los videojuegos. Uno de

---

<sup>276</sup> Tavinor, “Definition of videogames”

<sup>277</sup> Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”

<sup>278</sup> Scheunes, *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, 43.

<sup>279</sup> García Escobar, *Los juegos y los juguetes que hacen los niños*, 4.

<sup>280</sup> Pérez Latorre, “Del ajedrez al Starcraft”, 127.

<sup>281</sup> Rovin, *Conquering videogames*, 15.

<sup>282</sup> Rovin, *Conquering videogames*, 14.

los aspectos a destacar de este apartado de investigación consta de la observación a la construcción del juguete en la sociedad mexicana, nos atrevemos a relacionar, con el temor a caer en el anacronismo, que el surgimiento del videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán tuvo cierto parecido con la aparición de los autómatas de juguete que aparecieron en el siglo XIX. Los autómatas al ser aparatos que se movían solos por un breve periodo de tiempo, las personas de aquella época los catalogaron como la “novedad”, justo como ocurrió con la llegada del Pong a la ciudad de Morelia en donde estos causaron furor por el simple hecho de mover un objeto en la pantalla de televisión; aunque los autómatas necesitaban de que la persona girara su cuerda interna y los primeros videojuegos necesitaban que se le imprimiera una fuerza moderada a una palanca para que el objeto en la pantalla se pudiera mover por la pantalla.

Por otro lado, en este apartado de investigación observamos que tanto los videojuegos como los juguetes tradicionales, persiguen a su manera un fin lúdico. La diferencia radica como lo mencionaron Scheines y Gutiérrez Escobar en los elevados costos para su adquisición de los videojuegos sobre los juguetes tradicionales, lo cual desde su perspectiva genera un ciclo de consumismo.

También observamos en este apartado que los videojuegos pueden generar en su práctica beneficios lúdicos como los juguetes tradicionales. Por otro lado, otro aspecto a señalar es que, aunque el videojuego podría considerarse como costoso, esto no es precisamente un indicativo de que no se pudiera interactuar con este medio, ya que existían las máquinas profesionales de juegos de video (máquinas recreativas). Pasando a otro tema, al observar la historia del juguete mexicano comprendemos todo el bagaje cultural, social y económico que han tenido, el cual lo podemos contrastar como referencia a la construcción del videojuego en la ciudad de Morelia.

Podemos finalizar a nivel de investigación que este apartado nos arrojó un elemento que podríamos considerar como un buen aporte para el estudio de caso de los videojuegos en la ciudad de Morelia, el cual radica en la localización de lo que sería un primer punto de partida de un cambio generacional a la forma de interacción lúdica. En este caso vemos como antes del arribo de los videojuegos la interacción lúdica se gestaba entre el juguete tradicional contra el juguete comercial. Cuando el videojuego arribo, el juguete tradicional se desplazó. Esta premisa se considera un punto de preocupación para algunos autores como Scheines, Gutiérrez López, García Escobar sobre el establecimiento de nuevas tecnologías que desplacen al juguete y los juegos tradicionales. Lo que nos queda claro es que a través de la comparativa con los juguetes los videojuegos algunas fuentes afirman que cada vez los videojuegos se están apropiando del entretenimiento al ser catalogados como nuevos instrumentos de juego.<sup>283</sup>

---

283 “Las nuevas Tecnologías”, *Guía del juguete*, Área de Gobierno de Economía y Empleo Instituto municipal de consumo, <https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Consumo/Publicaciones/Gu%C3%ADasConsumoNUEVA/FicherosGu%C3%ADasConsumoNUEVA/Guia%20del%20juguete.pdf>



Imagen 2. 1: A través de la recuperación del códice de Nuttall exponemos lo que fue el “juego de pelota” que se jugó durante la época prehispánica en México. Evidentemente, cabe aclarar que el sentido lúdico de este juego iba acompañado de un sentido ritual. No obstante, lo que podemos rescatar de este juego es la propia relación social de juego en la que estuvo inmerso, además de lo que este significó para las personas de dicha temporalidad. Marco Antonio Pacheco / Raíces, “Dignatarios sentados en una cancha de juego de pelota. Códice Nuttall, p. 80.”, Reprografía, arqueologiamexicana.com, <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/las-canchas-y-los-jugadores-de-pelota-en-mesoamerica>.



Imagen 2. 2: Este es otro de los juegos que se jugaban durante la época prehispánica, llamado “Patolli”. Logramos percibir a través de este códice como es que desde tiempos remotos las personas adoptaban el juego como parte de su accionar cotidiano en sus relaciones sociales. “Codex Florentinus (folio 269r, vol. 2) from Historia de las cosas de Nueva España by Bernardino de Sahagún showing the board game Patolli”, Imagen, Wikipedia, 1569, Biblioteca Medicea Laurenziana Digital repository <http://mss.bmlonline.it/s.aspx?Id=AWOS4CC311A4r7GxMdb5#/oro/545>



Imagen 2. 3: *Imagen de unos naipes de cartas que presumiblemente datan del periodo colonial en México.* Archivo General de la Nación, “Naipes, en expediente contra juego. AGN, Policía y Empedrados vol. 22, f. 5. Mapilu 4218.”, imagen, gob.mx, 08 de febrero de 2022, <https://www.gob.mx/agn/es/articulos/la-administracion-y-dificultades-del-estanco-de-naipes-de-la-nueva-espana-un-valioso-negocio?idiom=es>



Imagen 2. 4: *Desde ferrocarriles, carruajes, soldados, hasta muñecas con elegantes vestidos junto a un ropero, es una manera en la que podemos ejemplificar algunos de los juguetes que surgieron en México. Por lo que logramos investigar estos juguetes datan del siglo XIX.* “imagen1-1-768x473”, “imagen2-768x512”, “imagen4-1”, “imagen6”, imagen, mxcity.mx, <https://mxcity.mx/2018/12/los-juguetes-del-siglo-xix/>

**«Rosa.»** Apropriada sortija para niñas ó señoritas. Banda de oro, con diamantito «Rosa.» Elegante y artística. Precio \$3 50 centavos.



**«Snakes»** Esta artística sortija está formada por dos serpientes en cuyas cabezas se ostentan vistosas piedras. El éxito que hemos alcanzado con esta sortija ha sido inmenso y se debe á sus grandes cualidades. Precio 3 pesos.



**CASTELLANAS.**

**«Roma.»**—Dorada á fuego. \$ 3. 50.  
Se les puede quitar el broche que llevan para el reloj y usarse como elegantes prendedores.



**«Beauty.»**—Con esmalte verde. Precio: \$ 4.



**«Ketty.»**—Primorosa muñeca de 40 centímetros de altura, que es el obsequio más propio que vd. puede hacer á su hijita. Va provista de un elegante ropón, enaguas, calzoncillos, medias, zapatos y sombrero que pueden quitársele para vestirla y desvestirla, entretenimiento que halaga mucho á las niñas. La cabeza es de porcelana artística, lo cual le da una gran belleza. Precio \$ 10.



**Horquilla «Princesa.»** El grabado representa esta espléndida horquilla. Los dientes son de carey y el tope de aluminio en filigrana. Para tertulia, teatro, comidas etc. Reuniones que requieran un peinado elegante esta horquilla no tiene rival. Precio 1 peso.



**Pelota «Muchacho malcriado.»**—Es una pelotita de hule con una cara y al apretarla saca la lengua, causando la hilaridad de los que la ven. Precio: \$ 0.25.



**Alcancía mágica «Gem.»**—Curiosísimo depósito de latón con capacidad para cinco pesos en décimos. El registro señala cada moneda que se va depositando; no puede abrirse sino hasta después de haber depositado el último décimo, y para abrirla entonces basta dar vuelta al tornillo. Precio: 18 centavos.



**Papalote «Cooley»**—El grabado ilustra el cometa ideado por el Profesor Cooley. Su construcción está basada en las reglas de la navegación aérea. Está compuesto de un plano vertical y otro horizontal colocados en cada uno de los extremos de una varilla central, que hace una construcción de gran eficiencia. Es un volador muy poderoso y de extraordinaria belleza en el aire y al mismo que divertido puede usarse como objeto de instrucción. Precio, con su bola de cáñamo apropiado \$ 10.



Imagen 2. 5: Foto captura de anuncios de juguetes durante el periodo del porfiriato en México: Papalotes, pelotas de hule, alcancías, muñecas recuperadas del periódico "Gaceta universal". Miguel Angel Camacho, "imagen del porfiriato 1, 2, 3 y 4", Foto captura, en galería privada del autor, 25 de agosto del 2016.



Imagen 2. 6: en estas dos imágenes podemos hacer una comparativa acerca de cómo han cambiado los juguetes a través de las eras. Entendemos que las prácticas lúdicas con los juguetes han derivado en el consumismo. Por su parte, visualizamos que los juguetes tradicionales se fueron desplazando por juguetes más comerciales en la interacción de los niños. En nuestro estudio de caso como lo es el videojuego en Morelia, entendemos que las prácticas lúdicas se modifican conforme las necesidades de la sociedad en boga. Gengiskanhg, “Mexican toys”, fotografía, Wikipedia, 18 de marzo de 2006, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juguetes-Tule-Oaxaca-Mexico.jpg>; Mattza Tobón (cortesía de Hamleys), “Tienda Hamleys”, fotografía, timeoutmexico.mx, <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/ninos/hamleys>



## SELECCIONA EL TERRENO DE JUEGO: ...CAMPO SOCIAL...GUSTO...OCIO.

### LOS LUGARES DE VIDEOJUEGOS EN MORELIA A PARTIR DEL “CAMPO SOCIAL”, LOS “CAPITALES” Y EL “HABITUS” DE PIERRE BOURDIEU

Una vez que hemos expuesto en este capítulo de tesis lo que son los juegos, los videojuegos y los juguetes de manera teórica y conceptual, ahora nos toca profundizar de lleno cómo es que se construyeron históricamente las relaciones sociales de juego y los espacios de interacción en la ciudad de Morelia a través del videojuego. A partir de lo que ya se ha demostrado con anterioridad, consideramos que ya tenemos a nuestra disposición la suficiente evidencia empírica que nos auxiliará a explicar teóricamente las relaciones sociales del videojuego. Partimos del cuestionamiento de lo que son los juegos, los juguetes y los videojuegos. Ahora, debemos cuestionarnos ¿Qué son propiamente las relaciones sociales? Para llegar a dicha respuesta en esta investigación decidimos retomar las ideas del sociólogo francés Pierre Bourdieu (1930-2002). ¿Quién es Pierre Bourdieu? Bourdieu fue un sociólogo francés del siglo XX que abordó a través de la teoría social diversos estudios relacionados a la vida cotidiana, la cultura, el género, los bailes, el consumo, el deporte, la televisión y los sistemas simbólicos, todo eso al tocar como eje central los problemas relacionados a la desigualdad social y la dominación que ejercen las clases dominantes sobre las clases dominadas a través de las formas de poder.<sup>284</sup>

A partir de lo anterior mencionado, Bourdieu construyó y desarrolló varios conceptos teórico-metodológicos con el fin de explicar cómo se construyen las relaciones sociales a través de estructuras y superestructuras que se ejercen en la sociedad, de los cuales podemos destacar la “teoría de los campos sociales”: el “*Campo social*”, el “*Capital*” y el “*Habitus*”.

Antes de comenzar a explicar en qué consisten estos conceptos es menester aclarar ciertos aspectos sobre el pensamiento de Bourdieu:

En primer lugar: el pensamiento de Bourdieu en cuanto a sus conceptos, estos al estar interconectados entre sí no pueden ser explicados aisladamente, sino todo desde su conjunto social.

En segundo lugar: en el pensamiento teórico de Bourdieu, este fue construido a partir de que este retoma algunas ideas de diversos autores, de entre los que se destacan a Karl Marx, Máx Weber y Antonio Gramsci; Bourdieu retoma del marxismo la idea de que las sociedades están estructuradas en clases, y que a su vez, éstas mismas se encuentran inmersas bajo relaciones de lucha; En cuanto a Weber, Bourdieu rescata los efectos de la dominación; por su parte, a través del pensamiento de Gramsci, Bourdieu rescata el valor de la hegemonía que ejercen las clases dominantes a través de las superestructuras.<sup>285</sup>

En tercer lugar: además de Bourdieu apoyaremos el manejo de sus definiciones con la interpretación de varios autores que han profundizado su pensamiento metodológico con anterioridad, esta parte se realizó debido a que aun en el manejo conceptual no se hallaron definiciones que sinteticen certeramente la tesis central de los conceptos de Bourdieu, por lo cual nos veremos obligados a realizar una reconstrucción de Bourdieu a fin de amalgamar su propuesta conceptual realizada.

---

<sup>284</sup> Pierre Bourdieu, *Sociología y Cultura*, Trad. Martha Pou, (México: CNCA/Grijalbo, 1984), 8; Francisco José Bessone, “PIERRE BOURDIEU PARA PRINCIPIANTES”, en video de Youtube, 13: 05, publicado el 25 de enero de 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=q6w6RydIpfw&t=302s>

<sup>285</sup> Néstor García Canclini, “Introducción a la sociología de la cultura”, Pierre Bourdieu, *Sociología y Cultura*, Trad. Martha Pou, (México: CNCA/Grijalbo, 1984), 6-9; Bessone, “PIERRE BOURDIEU PARA PRINCIPIANTES”

Una vez que hemos establecido estas pequeñas aclaraciones procederemos a explicar el pensamiento del sociólogo Pierre Bourdieu.

Bourdieu estipula que el *campo es un espacio social estructurado y compuesto por instituciones, agentes y prácticas, de las cuales participan sujetos de manera dinámica*.<sup>286</sup> Para Bourdieu la vida social de las personas se divide en diversos tipos campos, los cuales se crean a partir de un capital común; En otro orden de los hechos, también se les suele definir al campo como *un conjunto de relaciones de fuerza*.<sup>287</sup> Otra definición que encontramos sobre el concepto de campo de Bourdieu “*es que este es entendido como una red o configuración de relaciones objetivas entre posiciones. Estas posiciones se definen objetivamente en su existencia y en las determinaciones que imponen a sus ocupantes, ya sean agentes o instituciones, por su situación actual y potencial en la estructura de la distribución de las diferentes especies de poder (Capital)*”<sup>288</sup>. “También se define el campo de Bourdieu como *la existencia de un capital común y la lucha por su aprobación, el cual consta de un sistema estructurado de relaciones de fuerza entre actores que están íntimamente involucrados*.”<sup>289</sup>

Otra forma de definir el concepto de campo radica en entenderlo como *un espacio donde un tipo de capital está en juego dentro de la vida social. Consta en una lucha en la que los grupos sociales buscan la apropiación de un capital en específico*.<sup>290</sup> Dentro de estos campos Bourdieu menciona que existen ciertas propiedades que los identifican, de los cuales menciona que estos se presentan como la aprehensión sincrónica como espacios estructurados de posiciones cuyas propiedades dependen de su posición en dichos espacios y se pueden analizar en forma independiente de las características de sus ocupantes.”<sup>291</sup>

También destaca Bourdieu que en dichos campos existen leyes o reglas propias para su auto funcionamiento, estas pueden variar conforme al tipo de campo. Bourdieu establece que cada vez que se descubre un nuevo campo estos aportan nueva información a otros campos ya establecidos. Los campos para Bourdieu obedecen a ciertos intereses que se consideran irreductibles. También puntualiza Bourdieu que para que funcione un campo se necesita algo que esté en juego y gente dispuesta a jugar, que posea en su haber un *Habitus* que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes immanentes del juego.<sup>292</sup>

Para Bourdieu, como propiedad, “*la estructura del campo es un estado de relación de fuerzas entre los agentes y las instituciones que intervienen en la lucha de la distribución del capital que ha sido acumulado durante las luchas anteriores*.”<sup>293</sup> Dentro de estos campos ocurren luchas que ponen acción

---

<sup>286</sup> Fernando V., "Premisas y conceptos básicos en la sociología de Pierre Bourdieu." *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* VIII, no. 16 (2002): 57. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31601604>

<sup>287</sup> Rosalba Angélica S., "La teoría de los campos de Bourdieu, como esquema teórico de análisis del proceso de graduación en posgrado." REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 9, no. 1 (2007): SciELO, [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412007000100008&Ing=es&nrm=iso&tIng=es](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412007000100008&Ing=es&nrm=iso&tIng=es)

<sup>288</sup> Pierre Bourdieu y Loïc J.D Wacquant, trad. Elene Levesque Dion, *Respuestas por una antropología reflexiva*, (México: Ed. Grijalbo, 1995), .64.

<sup>289</sup> Aquiles Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, *Polis*, No. 98, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, (1998). 182. <https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/index.php/polis/article/view/16714/14952>

<sup>290</sup> María del Carmen Araya Jiménez, y Sergio Villena Fiengo, “Bourdieu: La sociología del gusto”, En *Convergencia revista de ciencias sociales*, UAEM, núm 5, marzo, (1994), 227.

<sup>291</sup> Bourdieu, *Sociología y cultura*, 109.

<sup>292</sup> Bourdieu, *Sociología y cultura*, 109.

<sup>293</sup> Pierre Bourdieu, *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*, (Buenos Aires, Argentina: Ed. Siglo Veintiuno S.A, 2010), 13.

*al monopolio de la violencia legitima creados por una autoridad especifica*”.<sup>294</sup> Otra propiedad que plantea Bourdieu a cerca de los campos radica en que todas las personas que están inmersas tienen en su haber una cierta cantidad de intereses fundamentalmente comunes, lo cual se traduce para Bourdieu como todo aquello que se vincula a su existencia.<sup>295</sup> Cabe señalar que Bourdieu establece que no es lo mismo campo que espacio social. El espacio social es definido como Bourdieu como un sistema de diferencias sociales jerarquizadas de un sistema que es socialmente aceptado en un momento determinado.<sup>296</sup>

En cuanto al concepto de *Habitus* este es definido por Bourdieu como aquellas disposiciones adquiridas y comunes de los actores que pertenecen a un campo en particular. Dichas relaciones que son adquiridas se relacionan con las reglas propias que rigen a dicho campo en el que estén inmersos.<sup>297</sup> Otra definición que podemos encontrar en relación al concepto de *habitus*, radica en que “*es referido como un elemento necesario para ingresar a un determinado campo cultural. También se le considera como aquellos esquemas mentales y prácticos que son el resultado de la incorporación de visiones y divisiones sociales objetivas que configuran principios de diferencia y pertenencia a ciertos campos*”.<sup>298</sup>

Otro aspecto a señalar del *habitus* “*es que este es referenciado como aquel sistema de disposiciones adquiridas por medio del aprendizaje implícito o explícito que funciona como un esquema generador, a su vez, el habitus es un instrumento que sistematiza los deseos y aspiraciones de los agentes y sus demandas propias en relación a su campo. También este se encarga de generar en el cuerpo inscripciones emocionales y afectivas en las personas.*”<sup>299</sup>

Dentro de las características que definen al *habitus*, para Bourdieu, este explica que el *habitus* permite establecer una relación inteligible y necesaria entre las prácticas y una situación de las que el propio *habitus* produce en el sentido con arreglo a categorías de percepción y apreciación producidas por una condición objetivamente perceptible.<sup>300</sup>

Por otra parte, Bourdieu establece que el *habitus* es construido a través de las estructuras objetivas, de las cuales generan prácticas individuales, da a la conducta esquemas básicos de percepción, pensamiento y acción. Por otro lado, Bourdieu establece que el *habitus es el conjunto de las practicas que se ejerce hacia las personas y sus grupos a los que están adscritos, además de que este tiene la función de programar el consumo de los individuos y las clases, primordialmente aquello que van a sentir como necesario.*<sup>301</sup> Bourdieu señala que el *habitus* de ser comprendido como una gramática generadora de prácticas acordes a las estructuras objetivas de las que es producto, a su vez, este debe ser entendido como un generador de prácticas que sean afines a las estructuras objetivas de las que es producto como la formación y el comportamiento.<sup>302</sup> Bourdieu aclara que el *habitus* no es propiamente un estado del alma, sino que en realidad es un estado del cuerpo en donde se adoptan a través de condiciones objetivas incorporadas y son convertidas disposiciones que se representan como duraderas;

---

<sup>294</sup> Bourdieu, *Sociología y cultura*, 110.

<sup>295</sup> Bourdieu, *Sociología y cultura*, 111.

<sup>296</sup> Enrique Guerra Manzo, “Las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu y Norbert Elias: conceptos de campo social y habitus”, en *Estudios Sociológicos*, vol. XXVIII, núm. 83, El Colegio de México, mayo-agosto, (2010), 397.

<sup>297</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 185.

<sup>298</sup> Sánchez Dormundo., “La teoría de los campos de Bourdieu como esquema”, 2007

<sup>299</sup> Vlizcarra, “Premisas y conceptos básicos en la sociología de Pierre Bourdieu”, 63.

<sup>300</sup> Pierre Bourdieu, *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, trad. María del Carmen Ruiz de Elvira, (México: Ed. Taurus, 2002), 99.

<sup>301</sup> Bourdieu, *Sociología y cultura*, 25-26.

<sup>302</sup> Louis Pinto, *Pierre Bourdieu y la teoría del mundo social*, Trad. Eduardo Molina y Vedia, (México: Ed. Siglo Veintiuno, 2002), 44.

maneras duraderas de mantenerse; de moverse; de hablar; de caminar; de pensar y de sentir lo que se presentan en las apariencias de la naturaleza.<sup>303</sup>

Bourdieu puntualiza que el significado del *habitus* podemos referenciarlo como condición del cuerpo, carácter, cualidad, estilos de vestir, atuendos, disposiciones, estados de sentimiento, hábitos. Más, sin embargo, aclara Bourdieu que al ser sistemas que se incorporan, estos no se enfocan en el carácter, la moralidad o la socialización, sino que el *habitus* busca las propensiones valorativas socialmente adquiridas que se manifiestan a través de la apariencia externa como lo son los aspectos relacionados a la conducta.<sup>304</sup>

Por otra parte, Bourdieu establece que el *habitus* al retraducir las características de las posiciones sociales en un estilo de vida, el *habitus* comienza a existir en sus actores sociales a través de sus prácticas sociales y sus interacciones, los cuales son inculcados desde la infancia.<sup>305</sup> Además Bourdieu concluye que el *habitus* es un medio empleado en la vida real a través de la toma de decisiones que utilizan los actores sociales, impuestas por medios que generan una desigualdad, en el que también construyen esquemas de clasificación, visión y división del mundo social.<sup>306</sup>

En cuanto a la definición de *capital*, para Pierre Bourdieu este es entendido como aquella posición que ocupan las personas de acuerdo al nivel de capital que estos posean dentro de un campo, además de que los individuos o grupos que están inmersos buscan conservar o modificar su posición de subordinante y subordinado. Por otra parte, otra de las definiciones que Bourdieu le da al concepto de capital es referenciado a su comparación con el interés de las personas. Para que puedan funcionar los campos el interés cobra un papel relevante.<sup>307</sup> Dentro de la concepción del capital, Bourdieu estima que existen diversos tipos de capital; capital económico, capital social, capital cultural. El capital económico es el que es referente a todos los recursos financieros de un campo; el capital social para Bourdieu es aquel que está conformado por los recursos que pueden ser manipulados por los actores sociales para salvaguardar las redes sociales y organizaciones; y por último el capital cultural es aquel que se define como las predisposiciones y hábitos que se adquieren en la socialización. Bourdieu esclarece que existen dos subcategorías las cuales son: capital simbólico y el capital educativo.<sup>308</sup>

A partir de la exposición de los conceptos que acabamos de empear del sociólogo Pierre Bourdieu podemos definir a “grosso modo” que las relaciones sociales son aquellas redes en donde los grupos sociales se relacionan e interactúan dentro de determinados espacios específicos y reglamentados, los cuales están constituidos por gustos e intereses en común, este conjunto de redes se les conoce como “campos”. Dentro de estos campos convergen determinadas personas gracias a una serie de capitales encabezados por un capital global determinado, además de un *habitus*, este último podemos considerarlo como la manifestación de los códigos a los que están impuestos los actores sociales, en un determinado espacio, y por sectores dominantes que buscan salvaguardar su posición a través de la violencia simbólica y el establecimiento del poder.

---

<sup>303</sup> Pierre Bourdieu, *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*, (Buenos Aires, Argentina: Ed. Siglo Veintiuno S.A, 2010), 15.

<sup>304</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 185.

<sup>305</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 186.

<sup>306</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 187.

<sup>307</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 182.

<sup>308</sup> Chihu Amparán, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, 184.

Esto en términos simples serían las relaciones sociales. Ahora bien, ¿Cómo se desarrollan los videojuegos a través de estos conceptos antes mencionados? Si seguimos el pensamiento de Bourdieu el videojuego se desenvolvería dentro de un “campo” el cual estaría protagonizado por una red de agentes sociales e instituciones, los cuales estarían integrados por compañías desarrolladoras de videojuegos, consumidores (jugadores), vendedores, reparadores y medios de comunicación. Dentro de ese respectivo campo al cual denominaremos como “campo de videojuegos” los actores sociales están inmersos bajo dos clases de interacciones, la interacción con los videojuegos a través de los espacios públicos y los espacios domésticos; en este caso, las personas que jugaban videojuegos en sus casas a través de las consolas y las personas que jugaban en espacios públicos con las máquinas profesionales de juegos de video.

A la luz de estas dos subcategorías podemos localizar una evidente desigualdad entre las personas que interactuaban con los videojuegos debido a que no todos tenían el poder adquisitivo para conseguirlos. Al entender el campo del videojuego como un consumismo impuesto por las instituciones, el tener una consola o una máquina recreativa de juegos de video durante los años ochenta y principios de los años noventa del siglo XX te colocaba en una situación de poder ante la sociedad. También podemos considerar que la adquisición de títulos de videojuegos formó una parte sustancial en la forma en la que interactuaban el campo de los videojuegos en la sociedad, ya que algunos títulos eran más populares que otros, por lo cual no es lo mismo hablar de Pacman a otro título. En este caso el tener el título más reciente generaba una situación de superioridad a través del consumo provocado por la propaganda de los medios de comunicación como agentes sociales como los periódicos y revistas. Por lo tanto, podemos pensar en la idea de que existió una situación de privilegio dentro del campo de los videojuegos.

Otro aspecto a señalar sobre el campo de los videojuegos tiene que ver con la jerarquización que se gestó entre los agentes sociales, dentro de las relaciones que se desarrollaron entendemos que existió una clasificación de clases entre las personas que frecuentaban dichos espacios públicos, a diferencia de los espacios domésticos de los videojuegos, estos al depender del tipo de local las personas inmersas podían expresarse de diferentes formas, ya sea a través de una interacción normal, hasta un lenguaje inapropiado para el *habitus* de la sociedad. Como vimos anteriormente, como lo destaca el investigador González Seguí, los negocios de videojuegos en los espacios públicos se clasificaban de acuerdo al número de máquinas de juegos de video, los cuales eran negocios pequeños, medianos, grandes. El tipo de personas que iban a los negocios grandes tenían una interacción diferente a los de los negocios pequeños o a los negocios medianos. Los negocios grandes tenían la particularidad de que estaban ubicados en centros comerciales de alta alcurnia, por lo que las personas indirectamente tenían que ostentar un código de vestimenta, actitudes y comportamientos diferentes a los actores sociales de los espacios donde había menos máquinas profesionales de juegos de video, pero a su vez había una mayor libertad de expresión por parte de las personas que iban a lugares con pocas máquinas de videojuegos.

También podemos asociar una diferenciación entre la interacción con los espacios domésticos y los espacios públicos, el cual observamos a través de su relación con agentes que crean las reglas para dichos espacios. Aquí interpretamos la participación de los padres de familia y los dueños de los locales de máquinas de videojuegos como mediadores que establecían las formas de comportamiento en la interacción con los videojuegos. Intuimos que no es era el mismo el comportamiento de una persona

que jugaba en su casa a una que jugaba en la calle por el grado de *habitus* que existía en un campo familiar.

Por otro lado, a partir de lo mencionado con anterioridad cabe cuestionarse ¿Cuándo fue que se aceptó el videojuego a partir del pensamiento de Bourdieu? Si bien el videojuego a partir de sus orígenes con el “OXO” de Alexander Douglas en el año de 1952; el “Tennis for Two” de William Higginbotham en el año de 1958; o el “Spacewar!” de Steve Russell y el MIT de la Universidad de Massachusetts, Estados Unidos, en el año de 1966, estos obedecían un principio lúdico sin el afán de comercializarse (aunque el MIT lo intentó, pero debido a las limitaciones de fabricación de computadores PDP-1, estos optaron por crear un código abierto a su invención), conforme avanzó el videojuego como industria del entretenimiento se crearon instituciones que expandieron la esfera del videojuego en las personas. En teoría el consumo creado por las compañías de videojuegos modificó el pensamiento de la sociedad al volverse un producto configurado para diferenciar las clases sociales. Este suceso no es algo nuevo, para el pensamiento conceptual que vimos con Bourdieu, inclusive los juguetes son herramientas de control de la sociedad, como ejemplo podemos destacar los juguetes del porfiriato antes mencionados como el “Malcriado”, “las alcancías mágicas” o el “Congo”, donde las instituciones intentaban adoctrinar el comportamiento de la sociedad; el *habitus* en estos juegos lo entendemos en el malcriado cuando intentaban modificar la conducta de los niños al inculcarles que sacar la lengua era de mal gusto; o en el caso de las alcancías “mágicas” que no se podían abrir hasta que se llenara con cierta cantidad de monedas, lo cual, pensamos, incentivaban a los niños a ahorrar y ser futuros inversionistas.

En relación a otro tema, en los campos de los videojuegos podemos entender que las instituciones en la ciudad de Morelia como lo fue el ayuntamiento de la ciudad cumplieron un rol en cuanto a la consolidación del *habitus*. Estos buscaron mantener un control hacia los propietarios de máquinas profesionales de juegos de video a través del reglamento a través de las máquinas profesionales de juegos de video, lo cual lo podemos percibir como una forma de reafirmar el poder y el control de los videojuegos en sus actores sociales. También los medios de comunicación como lo fueron las notas periodísticas generaron una idea de rechazo ante la aparición de los videojuegos en la ciudad de Morelia, pero no fue hasta que las mismas instituciones le otorgaron un valor aceptable al uso de los videojuegos. Si nos ponemos a analizar los campos de los videojuegos a nivel de la interacción, consideramos que entre los jugadores existió el establecimiento de una supremacía del poder que sería reflejado a través de la puntuación (Record). Al ser más alta la puntuación, mayor rango de respeto se tenía hacia el jugador. Inclusive, al observar el videojuego a través de los campos nos podemos dar cuenta de que las habilidades de los jugadores no son eran las mismas. Si tomamos en consideración los espacios de interacción entre los espacios domésticos y los públicos, hipotéticamente los jugadores que iban a jugar en los locales de máquinas podían llegar a ser más hábiles que las personas de los espacios domésticos debido a que estos contaban con un tiempo directamente proporcional al número de monedas que podían ingresar a una máquina, aunado a que los locatarios solían tener la costumbre de aumentar levemente el grado de dificultad de los videojuegos.<sup>309</sup> En cambio estimamos que las personas que jugaban en espacios domésticos a través de las consolas podían profundizar más los juegos.

---

<sup>309</sup> En la entrevista con el señor Carmona este mencionó que algunos locatarios tenían la costumbre de aumentar ligeramente la dificultad de las máquinas de videojuegos para que jugaran más personas y no una sola. También si el locatario sobre excedía la dificultad las personas no se animarían a jugar. Carmona, entrevista

En cuanto a la interacción entre personas en el campo de los videojuegos públicos y domésticos, en los espacios domésticos las interacciones entre agentes eran conformados por ambientes más personales, en este caso nos referimos a un entorno social conocido como el familiar o de amistades cercanas. En el caso de los ambientes públicos la interacción no solo se reservaba a entornos sociales conocidos, sino que además se podía gestar una interacción con desconocidos que compartieran el interés por jugar en las máquinas de videojuegos.

En retrospectiva observamos que en el “campo de videojuegos” (a partir del pensamiento de Bourdieu) conviven espacios sociales divididos en públicos y domésticos, en estos espacios simbólicos están inmersos una red de agentes sociales regidos por reglas impuestas por instituciones. En teoría así se construirían conceptualmente las primeras relaciones sociales de juego.

#### LA UTILIZACIÓN DEL CONCEPTO DE “GUSTO”

¿Por qué gustó el videojuego en la ciudad de Morelia? Con esta pregunta abrimos este apartado, anteriormente mencionamos la construcción de las relaciones sociales de juego a través del pensamiento de Pierre Bourdieu, pero dentro de dicha construcción existe un elemento que no podemos perder de vista el cual es el sentido del “gusto”. Comenzaremos por recuperar nuevamente el conocimiento creado por el sociólogo Pierre Bourdieu, para Bourdieu (a través del estudio del arte) el gusto es concebido como una forma en el que las altas esferas de poder se enfocan en controlar a través del *habitus* lo que a los grupos sociales les debe agradar.<sup>310</sup>

Bourdieu establece que el gusto dota a las personas la habilidad de diferenciar entre diversos aspectos sociales como lo salado y lo dulce, lo moderno y lo antiguo, lo romántico y lo gótico, todo esto a fin de probar y enunciar diferencias.<sup>311</sup> Por otro lado, para Bourdieu cuando hay una confrontación entre gustos existe una respuesta negativa que es externado a través del rechazo. El gusto se puede transformar en un “disgusto” y las personas tomarán una posición visceral a todo lo que está fuera de su percepción de gusto.<sup>312</sup> En el videojuego esto lo logramos relacionar a través del descontento por parte de los padres de familia y los medios de comunicación que el gusto por los videojuegos iba en desacuerdo con los gustos que estos tenían. Por otra parte, el gusto para Bourdieu está íntimamente asociado con el placer, este al ser cultivado artificialmente se crea sensaciones lucidas de satisfacción (Bourdieu relaciona esta sensación con leer un libro). Puntualiza Bourdieu que a través del egoísmo personal el placer cultivado se nutre de referencias cruzadas que se refuerzan y se legitiman mutuamente a través de la “idolatría”.<sup>313</sup>

Otro aspecto a señalar sobre el concepto de gusto es que Bourdieu describe que las clases burguesas han creado en la sociedad una especie rechazo hacia lo “fácil”. En este caso, la adquisición de lo que “cuesta poco” crea cierta repugnancia para las clases altas de la sociedad, el cual es implantado en

---

<sup>310</sup> María del Carmen Araya Jiménez y Sergio Villena Fiengo, “Bourdieu: La sociología del gusto”, En *Convergencia revista de ciencias sociales*, UAEM, núm 5, (marzo 1994), 232.

<sup>311</sup> Bourdieu, *El sentido social del gusto*, 32.

<sup>312</sup> Bourdieu, *La distinción*, 53-54

<sup>313</sup> Bourdieu, *La distinción*, 510-511.

las clases más bajas. Si lo comparamos con los videojuegos, entre más cuesta un juego mayor es la ilusión de una satisfacción concebida en un “gusto puro”.<sup>314</sup>

Otra característica que maneja Bourdieu sobre el gusto tiene que ver con el factor de la “necesidad”. Bourdieu explica que, al haber una necesidad de consumo impuesta por las altas esferas sociales, las personas de las clases medias y bajas que reciben un capital económico están orientadas a despilfarrar su dinero, el simple hecho de conseguir un bien o un servicio les genera una sensación de dicha. Para Bourdieu las personas intentan como objetivo replicar el modelo de gastos de la burguesía millonaria. También nos habla Bourdieu que el gusto por los servicios de carácter simbólico como hoteles, peluquería, transporte, etcétera., se vuelven participes a una diferenciación jerárquica; entre servicios y establecimientos de lujo versus los sitios que califica Bourdieu como corrientes. Las personas a través del lujo generan un gusto por saber que son “destinatarios” y merecedores a dichos servicios creados para la burguesía. La idea de crear en las clases inferiores una necesidad por adquirir bienes en base al dinero que se gasta, para Bourdieu, esto repercute en una satisfacción. Otro aspecto sobre el gusto como necesidad radica en el valor simbólico que se le dan a los objetos, entre más costoso, mayor es el sentimiento de poder; esto lo ejemplifica Bourdieu con la compra de un reloj de dos millones, las personas de las clases media y baja pueden llegar a sentir envidia o recelo cuando observan a alguien que se compra ese reloj debido a que para esas clases inferiores representa un gasto incensario, no obstante para la clase alta representa una inversión y una forma de acaparar riquezas y capital social.<sup>315</sup> Esta característica de gusto enfocada en la necesidad lo podemos relacionar con la adquisición de videojuegos. Para las personas en la ciudad de Morelia, Michoacán, que lograron conseguir una consola de juegos de video, el simple hecho de ser propietarios de un Atari o un Nintendo les daba un determinado valor simbólico de distinción ante la sociedad.

También otro aspecto que nos habla Bourdieu sobre el gusto tiene que ver con el factor de la “estética”. Para el autor Bourdieu los objetos se perciben según la percepción de belleza que las personas les otorgan. Para el caso del gusto, este autor nos menciona que a través de la estética se determina con la intención en la que está se inmersa; dicha intención se divide en gusto artístico y gusto funcional.<sup>316</sup> Al pasar a otro tema, otra característica que posee el concepto de gusto para Bourdieu radica en la producción de bienes, para Bourdieu a través de los campos de producción que se dedican a elaborar productos impulsados por las clases dominantes, los cuales determinan el gusto por un consumo que se verá reflejado en una lucha competitiva sobre los bienes.<sup>317</sup> En este caso, podemos relacionar esta característica con la competencia entre compañías de videojuegos, cada compañía se enfoca en sacar el mercado un nuevo producto que sustituya a otro producto anteriormente elaborado. Esto crea un nuevo gusto por adquirir cada vez más productos nuevos.

¿Y SI VAMOS A LAS MAQUINITAS?: CONCEPTO DE OCIO

Para entender el establecimiento de las primeras relaciones sociales de juego en los videojuegos hemos ondeado en un mar de conceptos que nos han auxiliado a dar una explicación, los cuales radican en la

---

<sup>314</sup> Bourdieu, *La distinción*, 496.

<sup>315</sup> Bourdieu, *La distinción*, 381-382.

<sup>316</sup> Bourdieu, *El sentido social del gusto*, 65-66.

<sup>317</sup> Bourdieu, *La distinción*, 228.



recuperación de los conceptos de Bourdieu: *campo, habitus, y gusto*. A raíz de los anterior mencionado vimos que los videojuegos conforman parte de un campo el cual está integrado por un grupo jerarquizado de personas que comparten ciertos códigos. Dentro de este campo las personas interactúan bajo dos espacios: los públicos y los domésticos. En toda esta conjunción de elementos aun nos falta exponer otro elemento a nuestra composición relacionada a los espacios de interacción: el ocio. ¿Qué es el ocio para los videojuegos? A partir del estudio de los autores Norbert Elias y Eric Dunning *el ocio es constituido como aquella exaltación de las emociones que se realizan durante una actividad recreativa de la sociedad*.<sup>318</sup> Para los autores Elias y Dunning el ocio ha tenido un antecedente histórico muy longevo que ha ido acuñándose con el pasar del tiempo; el primer antecedente que localizaron sobre el ocio parte de la antigua Grecia con Aristóteles.<sup>319</sup> También explican estos dos autores que el ocio posee como característica la emoción del entusiasmo al realizar alguna actividad recreativa. Las emociones en el ocio para Elias y Dunning se expresan en la vida corriente.

Por otra parte, los autores Elias y Dunning mencionan que el ocio está ligado a las actividades recreativas, las cuales están visualizadas como complementos del trabajo.<sup>320</sup> Los autores Elias y Dunning exponen que el ocio surge a partir de las ocupaciones de la vida diaria, las cuales a través del trabajo las personas lo ven como un deber “deber moral”. A menudo (como lo exponen Elias los autores y Dunning) el ocio es catalogado y encasillado en la haraganería, la complacencia y el placer.<sup>321</sup> A través de estos autores antes mencionados comprendemos que existe una dualidad entre el ocio y el trabajo, el cual está asociado al “tiempo libre”.

A través del ocio como un tiempo libre los autores Elias y Dunning lo clasifican como actividades a las siguientes características: *trabajo privado y administración familiar, descanso, satisfacción de las necesidades biológicas, Sociabilidad* y por último las *clases miméticas o de juego*. De manera breve, Elias y Dunning explican cada característica del ocio como tiempo libre de la siguiente manera; para Elias y Dunning que *el trabajo privado y la administración familiar* consiste en las actividades relacionadas al mantenimiento aprovisionamiento del hogar (limpiar la casa o ir al supermercado) se quiera hacer o no a través del factor del entusiasmo, está sería una actividad, que en palabras de estos dos autores, a duras penas puede considerarse como un ocio;<sup>322</sup> en relación al *descanso* Dunning y Elias clasifican a este tipo de actividades que no se enfocan en realizar algo específico, los autores ejemplifican actividades como fumar, tejer, sentarse o vagar sin rumbo fijo. Ambos autores califican estas actividades como un tipo de recreación,<sup>323</sup> en la satisfacción de las necesidades biológicas, esta actividad se enfoca (como su nombre lo dice) en el tiempo libre a través de las actividades biológicas como lo son comer, beber, ir al baño, tener sexo o masturbarse. Para Dunning y Elias estas actividades de ocio aparecen forzosamente;<sup>324</sup> en cuanto a la *sociabilidad*, los dos autores antes mencionados estipulan que esta actividad se evoca en las relaciones laborales o impersonales que impliquen un esfuerzo considerable como ir a una excursión, ir viaje de negocios, asistir a reuniones familiares, o ir a algún bar o bailar música disco en algún club de la ciudad;<sup>325</sup> por último está *la clase de actividades*

---

<sup>318</sup>Norbert Elias, y Eric, Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, (México: Ed. Fondo de Cultura Económica, 1992), 111-112.

<sup>319</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, 128.

<sup>320</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, 114-115.

<sup>321</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, 115

<sup>322</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, 116

<sup>323</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, 116

<sup>324</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso* 116

<sup>325</sup> Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso* 117

*miméticas o de juego*, la cual los autores Elias y Dunning ,aunque tienen sus dudas al momento de definir el juego como concepto, estos dictaminan que esta última característica trata primordialmente de las actividades que mejor representa el ocio. Estos autores destacan que existe una diversidad de recreaciones como pescar, ir al teatro, ir al cine, bailar, jugar o escalar montañas. Pero estos mismos autores puntualizan que en el momento en el que este deja de ser un pasatiempo y se transforma en una ocupación laboral con obligaciones y restricciones (Que vivas de ello) ya no será precisamente un ocio.<sup>326</sup> De acuerdo a los autores Elias y Dunning a través de estas clasificaciones exponen que todo el tiempo que no sea usado en alguna ocupación laboral que requiera de cierta seriedad se considera como ocio. No obstante, estos autores señalan que en el propio ocio existe tanto en el seno personal como las relaciones familiares como en las relaciones privadas existe una limitación en cuanto al tiempo de ocio permitido por parte de la propia sociedad.<sup>327</sup>

Tanto Dunning como Elias enfatizan el factor de la mimética en la construcción del ocio, para estos autores la experiencia del mimetismo como representación desarrolla emociones personalizadas. Dentro de este mimetismo las actividades recreativas estimulan las emociones hasta que llegan a un punto cúlmine de clímax en el que se expulsa una agradable exaltación y tensión que buscan complementar las rutinas racionales.<sup>328</sup>

Como podemos observar existen varias formas de abordar el ocio, no obstante, para esta investigación le prestaremos más atención a la característica mimética que nos ofrecen los autores Dunning y Elias. En esta investigación entendemos que la práctica de los videojuegos como ir a las “maquinitas” puede ser catalogado bajo el estandarte de un ocio mimético debido a que para las personas no representa una actividad laboral forzada, sino libre; justo como lo mencionan Huizinga y Caillois al concebir el juego como una actividad improductiva.<sup>329</sup> Más, sin embargo, sin nos ponemos a analizar a los propietarios de los locales de máquinas de videojuegos en la ciudad de Morelia o a cualquier otro vendedor de videojuegos esta actividad dejaba de ser un ocio por la connotación laboral que se representaba, y por ende, se transformaba en un trabajo. Teóricamente si consideramos la información de los autores Dunning y Elias, para algunas personas el ir a jugar videojuegos en Morelia en algún centro comercial o en algún establecimiento representaba una forma de pasar el tiempo y que conectaba con las emociones de los involucrados.

#### EL VIDEOJUEGO Y “LO COTIDIANO”.

Dentro del ocio, otro aspecto que debemos abordar y no podemos ignorar debido a que está entrelazado con el espacio de los videojuegos tiene que ver con *lo cotidiano*. Para entender lo cotidiano emplearemos el pensamiento del Historiador francés Michel de Certeau (1925-1986). Para Certeau lo que llamamos vida cotidiana comúnmente lo entendemos de un modo simple como todas aquellas prácticas que solemos realizar todos los días, lo que nos preocupa, lo que nos relaciona íntimamente con el exterior, lo que nos identifica y a su vez forma parte de nuestra manera de vivir,<sup>330</sup> Para Thomas Luckman y Peter Berger la

---

326 Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso* 117

327 Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso* 122

328 Elias y Dunning, *Deporte y ocio en el proceso* 122-123

329 Caillois, *Los juegos y los hombres* 37; Huizinga, *Homo ludens*, 20, 24.

330 Michel De Certeau, *La invención de lo cotidiano II habitar y Cocinar*, Trad. Alejandro Pescador, (México: Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia & Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 1999). 1

vida cotidiana es definida “como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tiene un significado subjetivo de un mundo coherente”.<sup>331</sup>

Para entender el devenir de la sociedad y su funcionamiento, Michel De Certeau propuso metodológicamente la vida cotidiana como eje central de estudio, debido al gran bagaje que representa y por más interesante que suene, no podremos atender todos y cada uno de estos elementos en esta investigación, únicamente nos enfocaremos en lo que nos interesa recuperar, lo cual es el manejo del espacio y el juego. Para De Certeau al estar el juego relacionado a la constitución de un “lenguaje” y de lo que este autor califica como lo “ordinario”, estos están articulados en base a la “ocasión”. Por consiguiente, los espacios donde se establecen los juegos, para De Certeau, nacen de situaciones donde se crean *relatos*; De Certeau menciona como ejemplo a compañeros de trabajo o un par de amigos que hablan del juego de cartas que ganaron el día de ayer. La combinación sincrónica del juego, las reglas, las personas involucradas y el espacio de acción forman un ente común que se manifiesta como lo cotidiano; en esta investigación sobre videojuegos relacionaríamos estos relatos con las personas que jugaron videojuegos durante la década de los años ochenta del siglo XX hayan hecho un puntaje alto o hayan derrotado a algún complicado jefe de nivel.<sup>332</sup>

Otro aspecto a destacar sobre el autor De Certeau sobre su estudio de lo cotidiano y que tiene relevancia para esta investigación tiene que ver con la relación con los espacios de juegos. De Certeau al comparar los espacios de juego con la lectura a grandes rasgos muestra que se desarrollan bajo esquemas físicos e imaginarios.<sup>333</sup>

En cuanto al espacio en lo cotidiano, formalmente De Certeau nos expone desde un sentido técnico que el espacio es “aquel cruce de moviidades de vectores y directrices donde el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstanian y lo temporalizan, llevan a hacerlo funcionar como una unidad polivalente de programas de proximidades contractuales intervenido por sus caminantes; también este autor lo define como un lugar practicado en donde geométricamente se transformaba existencial y conceptual por las personas”.<sup>334</sup> De Certeau aclara que no es lo mismo un espacio que un lugar. El lugar para De Certeau “es el orden (cualquiera que sea) según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia”.<sup>335</sup>

También, el autor De Certeau expone que el “espacio” y el “lugar” son diferenciados por el elemento de la experiencia del relato, el cual depende del contexto en el que se les relacione; si se le ve a través de los objetos, estos cobran diferentes matices, para De Certeau si es un “lugar” nos referiríamos con las palabras de “*estar ahí*”, a manera de ejemplo coloca “está ahí un muerto”, no obstante si existen *operaciones* que son referenciadas (Por lo regular algo conmemorativo) a alguna piedra, un árbol o alguna persona, este sería un “espacio”. De Certeau aclara que al tomar como ejemplo los relatos tienen la característica de transformar los espacios en lugares y viceversa.<sup>336</sup>

A manera de resumen, De Certeau aborda a través del manejo del espacio un análisis sobre el comportamiento de las personas, y en perspectiva a nuestro tema de estudio sobre las relaciones

---

<sup>331</sup> Peter Berger y Thomas Luckman, *la construcción de la realidad*, (Buenos Aires, Argentina: Ed. Amorrortu, 1998), 36.

<sup>332</sup> Michel De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, Trad. Alejandro Pescador, (México: Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia & Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 1996), 26-27

<sup>333</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, 187-189.

<sup>334</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, 129.

<sup>335</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, 129

<sup>336</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, 130.

sociales de juego y los espacios de interacción de los videojuegos en la Ciudad de Morelia, el espacio de lo cotidiano para la ciudad de Morelia es interpretado y constituido a través de las personas que adoptan el espacio y el lugar como algo que para ellos les resulta significativo a su configuración social y cultural a la que están adscritos. En este caso asumimos que la sociedad le otorgaba un valor a algún sitio con videojuegos.

Si nos ponemos a analizar por el lugar las personas de los años ochenta en Morelia, al no ser frecuente la adquisición de estos productos por su alto precio, identificaban a las personas que eran propietarios de alguna consola de juegos de video o de algún título novedoso o popular de juego de video como personas adineradas. O en el caso particular de los negocios de máquinas de videojuegos, como vimos en el primer capítulo de esta investigación, los medios de comunicación como la columnista Manú Dornbierer calificaban estos lugares que atentaban contra la moral y las buenas costumbres de la sociedad al ser comparados con sitios de drogadicción, enajenamiento, apuestas y prostitución. Aunque por el lado de las personas que frecuentaban esos sitios nos atrevemos a decir en esta investigación que solo lo veían como una recreación. Con esta afirmación que se acaba de dar no pretendemos decir la banalidad de que todos los negocios o todas las personas que iban a estos sitios eran buenas o malas, como observamos en lo que expusimos con el autor Michel De Certeau las personas tenían diferentes relatos que constituían su espacio.

#### PUNTO DE GUARDADO 2-3

Al emplear los conceptos de Pierre Bourdieu, Michel de Certeau y los autores Eric Dunning y Elias Norbert para entender el funcionamiento de las relaciones sociales de juego y los espacios de interacción del videojuego en la ciudad de Morelia, notamos en esta investigación ciertos aspectos que consideramos interesantes mencionar. Una de ellas consiste en la relación directa entre Bourdieu y el concepto de juego. Como pudimos observar anteriormente con los autores Huizinga y Caillois, el juego en resumidas cuentas se considerada una actividad libre, reglamentada y separada del mundo real donde interactúan las personas por un periodo corto de tiempo. Pero para el sociólogo Pierre Bourdieu, el juego adquiere una connotación un tanto particular. Para Bourdieu la interacción con los “campos” también son considerados como juegos debido a que las personas constantemente están inmersas bajo competencias. Al tomar como base el término *Illusio* (Es decir Juego de *interés*) Bourdieu califica al juego como una inmersión en el que los jugadores quedan suspendidos en un mundo provocado por el propio juego, en donde si no se crean antagonismos entre los participantes, se debe a una creencia (que Bourdieu denomina como *Doxa*), un reconocimiento que no se rechiza (los jugadores no están obligados a jugar) y se concluye en la terminación de un conflicto.

Por otro lado, Bourdieu lo ejemplifica al usar como referencia el juego de cartas como el *poker*, en donde todos los participantes (o involucrados en el juego) tienen una inclinación hacia el triunfo, para conseguirlo según el autor Bourdieu estos dispondrán de “cartas maestras” en el cual la fuerza variará según el estado del juego. Esto para Bourdieu lo interpreta como la jerarquización de las diferentes formas de capital (Económico, social, cultural y simbólico) en el que se ve modificado en los campos; así como en un juego de cartas los jugadores pueden poseer una fuerza relativa a las cartas que se está jugando, en retrospectiva para el sociólogo Bourdieu existen varias cartas (capitales) que funcionan de la mejor manera en algunos campos. Lo cual se traduce en el triunfo; para las personas

(Jugadores) tener como herramienta un ventajoso capital puede significar en su portador el ejercer un poder que tiene influencia sobre algún determinado campo, el cual se traduce como la existencia de la persona misma para Bourdieu.<sup>337</sup>

Otra característica que señala Bourdieu sobre el juego (y que lo relaciona a una partida de cartas) radica en el hecho de que “en todo momento, el estado de las relaciones de fuerza entre jugadores, es lo que define a un campo: Si todos los jugadores tienen un determinado número de fichas de diferentes colores, las cuales se representan como diferentes tipos de capital que posee, cuanto más avance el juego la posición y estrategias dentro del espacio de juego dependerán del volumen global de las fichas, al mismo tiempo que el volumen global de la estructura del capital de los jugadores. No obstante, Bourdieu aclara que dos jugadores con un capital global similar pueden diferir tanto en su posición como en su toma de posición. En este caso un jugador con mucho capital económico y poco capital cultural (Propietario de una empresa privada), contra otro de mayor capital cultural y poco capital económico (Los profesores). Ambas estrategias de estos dos jugadores que definirán su juego dependerán de la evolución en el tiempo del volumen y la estructura de su capital a través de su trayectoria social y de su *habitus*.”<sup>338</sup>

El autor Bourdieu concluye que a través del juego “se pueden verificar numerosas características al interior del campo del poder; en particular, las dirigidas a apropiarse de un poder sobre el Estado y todo lo que conlleve poseer (desde lo económico hasta el poder político que conlleva).<sup>339</sup> Por otro lado, Bourdieu entiende que el campo al ser considerado un juego, este no se ha inventado por nadie, sino que ha ostentado un desarrollo histórico que constituye un conjunto de saberes, competencias, técnicas y procedimientos que lo hacen relativamente irreversible. Bourdieu establece que los juegos son luchas simbólicas que tienen como objetivo movilizar instrumentos simbólicos, palabras, formas, etc., y lo que está en juego es la acumulación de capital simbólico, de crédito, por lo que para Bourdieu se puede desacreditar a quienes están ya acreditados.<sup>340</sup> Entonces si tomamos lo anterior mencionado por el autor Bourdieu, consideramos que el videojuego también sería visualizado como una constante lucha en el que se busca el triunfo a partir de la acumulación de capitales. Esta forma de competencia por ganar, consideramos, puede ser referida desde el panorama de los que jugaban videojuegos, los propietarios de negocios de máquinas recreativas.

Otro aspecto señalar sobre este análisis de apartado consiste en la relación de juego de Bourdieu con “lo cotidiano” de Michel De Certeau. En su obra *la Invención de lo Cotidiano, artes de hacer*; parte I (1999), De Certeau nos expone a la luz de un apartado en el que retoma el pensamiento de Bourdieu, las “estrategias” lúdicas que se emplean dentro de la práctica de la vida cotidiana. Dentro de dicho pensamiento de Bourdieu, el autor De Certeau explica que existen ciertas prácticas sociales que están ligadas al juego; como ejemplo este autor hace una comparación equivalente a “un casamiento de un hijo” o a “una jugada en una partida de cartas”.

A través del análisis De Certeau, el juego como estrategia depende de diversos factores en su accionar, uno de ellos radica en *la calidad del juego*: Este aspecto se refiere tanto el factor que engloba al buen jugador como al que posee a su disposición los mejores recursos para jugar. En la

---

<sup>337</sup> Bourdieu y J.D Wacquant, *Respuestas por una antropología reflexiva*, 65.

<sup>338</sup> Bourdieu y J.D Wacquant, *Respuestas por una antropología reflexiva*, 65-66.

<sup>339</sup> Bourdieu y J.D Wacquant, *Respuestas por una antropología reflexiva*, 66.

<sup>340</sup> Bourdieu, *El sentido social del gusto*, 38.

maniobra/Jugada existen para De Certeau dos aspectos a destacar los cuales son los principios que condicionan al juego y la reglas que asignan un valor a las posibilidades de los jugadores. Por su parte destaca De Certeau que existen en la forma de jugar *principios implícitos, reglas explícitas* y lo *sutil* o también conocido como las “mañas”. En relación a lo establecido por De Certeau las relaciones sociales de juego a través del videojuego adquieren un nuevo significado para la vida cotidiana ya que intervienen diversos factores para su funcionamiento.<sup>341</sup>

## CONCLUSIONES DEL SEGUNDO NIVEL

En este segundo capítulo de investigación vimos como a través de una base teórica enfocada en los estudios lúdicos y sociológicos logramos visualizar más a fondo el funcionamiento de las relaciones sociales de juego y sus espacios de interacción en los videojuegos (y a su vez cómo es que se aplican para la ciudad de Morelia). Observamos que dichas relaciones sociales son gestionadas a través de criterios lúdicos que se manifiestan a la luz de los actores sociales que interactúan dentro de los *campos* (como Pierre Bourdieu lo teoriza), en estos campos vimos que se convergen lazos de capitales (económicos, culturales y simbólicos) y de *habitus* que son externados a raíz del lenguaje, los valores, en las costumbres, y en los códigos morales y simbólicos.

Para nuestro estudio de caso sobre el videojuego en la ciudad de Morelia, todos estos conjuntos de componentes son visualizados sobre las personas que jugaban (Jóvenes) en los locatarios, en las compañías de videojuegos, en los padres de familia, en la opinión pública, en la publicidad y en la autoridad del ayuntamiento de la ciudad. Con todos estos componentes entendimos en este capítulo que estos agentes conforman todo un campo de interacción entorno a los videojuegos, a su vez de que logramos visualizar con Bourdieu, en este campo del videojuego se crea una jerarquía estructural; como ejemplo están los que consiguieron una consola de videojuegos Atari sobre otras personas en México o los negocios pequeños de máquinas de videojuegos que competían contra las empresas multinacionales de máquinas profesionales de juegos de video. En resumidas cuentas, si observamos desde la perspectiva de Bourdieu el caso de las relaciones y los espacios de interacción de los videojuegos en Morelia, Michoacán, concebimos que las clases dominantes le han otorgado un valor social y cultural al videojuego.

El videojuego desde que llegó a México durante el final de los años setenta del siglo XX hasta su proceso (que nosotros consideramos en esta presente investigación) de adaptación en la década de los años ochenta, este no era mentalizado como un medio de recreación, pero cuando fue aceptado por las clases dominantes en este caso el ayuntamiento de la ciudad de Morelia, se crea un reglamento en el año de 1985 que buscó organizar al videojuego como una forma de control en el entretenimiento de la sociedad moreliana. Entendemos a grandes rasgos que las mismas esferas de poder fueron las que catalogaban a los videojuegos como lugares mal vistos, aunque de manera contradictoria, esas mismas esferas aceptaban la idea de que más adelante el videojuego fuera uno de los medios del entretenimiento lúdico más importantes para la sociedad a través de la propaganda como el caso de los anuncios de los periódicos y revistas.

---

<sup>341</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, 62.

Por otra parte, en cuanto en este capítulo de tesis entendimos que además de lo ya mencionado por Bourdieu, también observamos que las relaciones sociales y los espacios de interacción se ejercen fuerzas de ocio y de gusto. El gusto en los videojuegos en Morelia, Michoacán, es representado a través del consumo creado por las clases sociales altas. Por su parte el ocio al observarlo desde la perspectiva de la vida cotidiana, el videojuego como interacción se concibe en base a la perspectiva social y personal a través de símbolos que lo definen. Tanto el gusto, como el ocio, como lo cotidiano, como los campos donde se sincronizan el *habitus* y los *capitales*, todo ese conjunto de elementos conforman los espacios de interacción y las relaciones sociales en el videojuego.

Otro aspecto que vimos sobre el videojuego fueron sus características intrínsecas que los conforman como un medio lúdico. Al realizar una exhaustiva comparación con los juguetes tradicionales nos dimos cuenta de que los videojuegos comparten ciertas similitudes, pero también ciertas diferencias que lo separan de la perspectiva de un simple juguete. En teoría vimos que ambos persiguen un fin lúdico, además tanto el videojuego como el juguete se rigen bajo ciertos aspectos sociales y culturales en el que están inmersos en un tiempo determinado. Como estudio de caso vimos algunos juguetes de distintas épocas en el caso mexicano como las muñecas del siglo XVI o hasta los artefactos del porfiriato como alcancías o rompecabezas.

En relación a diferencias vimos que los videojuegos poseen características lúdicas autónomas que son representadas en el acercamiento tecnológico, también observamos que a diferencia de los juguetes tradicionales los videojuegos se conforman simultáneamente de las cuatro características que estipuló Caillois, el vértigo, la suerte, la competencia y la mimética.<sup>342</sup> Otro aspecto que destacamos en este segundo capítulo de investigación radica en que el videojuego como forma de juego no solamente se reduce a la interacción con las personas que juegan videojuegos, sino que además el juego en los videojuegos se desenvuelve en competencias de mercado. Observamos a grandes rasgos que la competencia entre los negocios de máquinas de videojuegos, o en la lucha entre compañías de videojuegos son formas en las que se desarrolla el juego.

En este segundo capítulo de investigación ondeamos en la definición de videojuego, entendemos que aún falta un fuerte trayecto para poder dar una definición global, no obstante, sin tratar de ser pretenciosos y sin hacer tanto alarde, amparados por la información conceptual que encontramos y expusimos a lo largo de todo este capítulo de investigación, daremos nuestra propia definición de los videojuegos, el cual lo concebimos como: *todas aquellas herramientas tecnológicas computacionales que conectan simbólicamente a las personas y que son enlazadas por un accionar lúdico (normalmente narrativo) en el que intervienen diversos agentes sociales dentro de un lugar y espacio determinado por un tiempo delimitado. Estos pueden ser espacios domésticos hasta espacios públicos (actualmente espacios virtuales), además de que estos aparatos sincronizan interacciones con sus portadores a partir de emociones, sensaciones y perspectivas afectivas de diversa índole. A su vez, estos generan relaciones personales a través de una conjunción de configuraciones sociales, económicas y culturales en el que estén inmersas las personas.*

---

<sup>342</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 189.

## CAPÍTULO III: ¡LAS CONSOLAS CONTRAATACAN! EL INICIO DE LA CAÍDA DE LAS MÁQUINAS DE JUEGOS DE VIDEO. EL PANORAMA HACIA UN NUEVO HORIZONTE COMIENZA.

¡TERCERA RONDA!: LAS CONSOLAS DOMÉSTICAS DE 8 Y 16 BITS EN LA CIUDAD DE MORELIA, MICHOACÁN.

EL REGRESO DE LAS CONSOLAS: EL REINO DEL CHAMPIÑÓN, ALUCINANTES SÚPER ESTRELLAS, PLOMEROS Y CAPARAZONES.

Luego de haber evidenciado en el capítulo pasado la construcción teórica del videojuego y sus relaciones sociales lúdicas, ahora para este tercer y último capítulo nos evocaremos en exponer cómo históricamente se transformaron las interacciones lúdicas del videojuego y sus espacios en la ciudad de Morelia, Michoacán, a través del cambio de consolas domésticas y máquinas de videojuegos a versiones cada vez más actualizadas.

Después de que se establecieron formalmente las consolas domésticas y las máquinas profesionales de juegos de video durante la década de los años ochenta del siglo XX, la década de los años noventa de este mismo siglo marcó un antecedente importante para la historia de los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán. Ulteriormente de que las personas de esta ciudad le empezaran a dar una mayor notoriedad a esta forma de entretenimiento, el consumo y las interacciones con los videojuegos aumentaron exponencialmente gracias a las máquinas profesionales de juegos de video Atari (Maquinitas) que se ubicaron por toda la ciudad.

No obstante, cabe aclarar que a la par de estas llamadas “maquinitas”, el uso de los videojuegos de consolas silenciosamente empezó a adquirir un considerablemente renombre gracias a las consolas domésticas Nintendo. Atari si bien fue el pináculo central del entretenimiento durante el año de 1985, estos empezaron a decaer en cuanto a su popularidad. Después de Atari, en esta investigación consideramos que Nintendo fue quien catapultó el consumo de videojuegos en la ciudad de Morelia durante los años noventa gracias al juego de Super Mario Bros. Hablar de Nintendo en los años ochenta y noventa es un sinónimo de comprensión de la historia de los videojuegos alrededor del mundo y de nuestro tema de estudio académico.

Para poder profundizar el caso de las relaciones sociales de juego a través de las consolas de Nintendo daremos un ligero repaso a su historia como compañía a fin de crear un apéndice más exhaustivo en favor a nuestra presente investigación. La compañía japonesa Nintendo (el cual significa: *dejar tu suerte en manos de los dioses*) nacida en el año de 1899 como una diseñadora de cartas Hanafuda (cartas japonesas con imágenes de flores) por Fusajiro Yamauchi, fue participe del estallido de los videojuegos alrededor del mundo.<sup>343</sup>

---

<sup>343</sup> Nota: El significado de la palabra Nintendo viene de los vocablos japoneses NIN que significa dejar hacer algo a alguien; TEN que es referenciado a Tengu que es una bestia mitológica del folclore japonés como un dios o un demonio (Youkai) pero también TEN es referenciado como un dios/cielos; y por último el DO que puede ser referenciado como Santuario



A pesar de ser una empresa creadora de juegos tradicionales, Nintendo tuvo sus primeros acercamientos a la floreciente industria de los videojuegos a partir de la década de los años setenta del siglo XX. Dentro de dicho acercamiento mencionado, al ver el éxito que generaban los videojuegos en las recreativas japonesas con el *Space Invaders*, Hiroshi Yamauchi (tercer presidente de la compañía Nintendo) intentó replicar el modelo de las recreativas. Uno de los primeros intentos de la compañía japonesa Nintendo surge en el año de 1971 cuando Masayuku Uemura y Genyo Takeda decidieron desarrollar a través de la modificación de escopetas un juego que disparaba láseres, el cual nombraron como *Laser Clay Shooting System* (Un antecesor a lo que más adelante será la inspiración para el juego de *Dunk Hunt*). En sus comienzos la *Laser Clay Shooting System* fue bien recibida en Japón (Principalmente en la sala de bolos), pero conforme pasó el tiempo, algunas compañías sufrieron problemas gracias a un aumento del petróleo, esto causó que estas máquinas recreativas fueran desechadas por el presidente de Nintendo Fusajiro Yamauchi. Para 1984 Nintendo desarrolló una versión más compacta de la *Laser Clay Shooting System* que fue la *Mini Laser Clay*.<sup>344</sup>

Al tomar como antecedente histórico la meteórica popularidad que ostentaban los videojuegos en los Estados Unidos con Atari, empresas como Taito y SEGA se estima fueron las primeras en incursionar en la industria de los videojuegos en Japón. Nintendo imitó a las empresas antes mencionadas, así que para ello se estima que el primer videojuego como tal, y que fue distribuido por Nintendo junto con la compañía Mitsubishi para los salones recreativos fue el *Computer Othello*, una versión electrónica del tradicional juego japonés “Go” fue expuesta en el año de 1978. Posteriormente, la segunda creación de Nintendo para las recreativas fue conocido como *Block Fever*, un juego que se trataba de una imitación del *Breakout* de Atari. También Nintendo replicó el juego de *Space Invaders* con el nombre de *Space Fever*, *color Space Fever* y *Hisplitter* (1979).<sup>345</sup>

Desafortunadamente para Nintendo sus primeros “experimentos” pasaron desapercibidos. En ese afán de crear el videojuego de recreativas ideal, Nintendo realizó en su haber varios experimentos con el apoyo de la compañía Igekami, de entre los cuales destacaremos; el *Money Magic* (1979), *Sheriff* (1979), *Space Lancher* (1979), *Space Firebird* (1980), *Hellfire* (1980), *Radar Scope* (1980).<sup>346</sup>

Para el año de 1981 la compañía japonesa Nintendo engendraría uno de los juegos más populares para los videojuegos de las recreativas, llamado *Donkey Kong*. Este juego de video en particular marcaría un punto de inflexión en la historia del videojuego debido a la incorporación de uno de los personajes más emblemáticos en la industria denominado como Mario. Originalmente bautizado como *Jumpman* este vio la luz en los salones recreativos. Diseñado por un joven diseñador llamado Shigeru Miyamoto atrajo la atención de todo el globo; *Donkey Kong* se trataba a grandes rasgos de que el personaje carpintero *Jumpman* (Mario) debía llegar a la cima de una torre con escaleras para rescatar a la princesa Pauline, en este caso *Jumpman* en función de su objetivo debía esquivar unos barriles que eran lanzados por su archirrival que era representado como un gorila gigante. Artísticamente el juego de

---

o Lugar. GORGES, Florent, Ibid, pp. 15-17; David Sheff, *Game over press star to continue. The maturing of Mario*, (New York: Ed. Gamepress/ Division of CyberActive, 1999), 14.

<sup>344</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 183-185.

<sup>345</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 189, 190, 196, 198.

<sup>346</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 199-204.

Nintendo propuso novedades con la tecnología (ahora) de su época al establecer una narrativa definida además del apartado lúdico.<sup>347</sup>

Luego del éxito que poseía el juego de Donkey Kong, Nintendo comenzó a desarrollar más juegos para las máquinas recreativas; De entre los más populares podemos estacar a Donkey Kong Jr. (1982) y Popeye (1982).<sup>348</sup>

El año de 1983 fue un punto de inflexión que definió a Nintendo como compañía de videojuegos, en cuanto a máquinas profesionales de juegos de video surgió el juego de Mario Bros. Diseñado por Miyamoto, Jumpman transmutaría su nombre a Mario Mario, y no solo sería el cambio de nombre, sino que además surgiría su hermano llamado Luigi Mario.<sup>349</sup>

En cuanto a las consolas, la década de los años ochenta del siglo XX significó un gran salto para Nintendo. Al observar el éxito que ostentaban sus máquinas recreativas como el caso del juego de Donkey Kong, a su vez del auge de las consolas Atari y las Magnavox, Nintendo decidió aventurarse a crear sus propias consolas. Se estima que inicialmente Nintendo comenzó a realizar colaboraciones con otras compañías. Uno de sus primeros acercamientos a la creación de consolas domésticas de videojuegos nace 1977 cuando Nintendo junto con Mitsubishi fabricaron sus primeros prototipos de consola los cuales se denominaron como *Color TV Game 6* y posteriormente *Color TV Game 15*; estos prototipos de consolas intentaron replicar a las consolas de Atari con el Pong. Luego Nintendo sacó al mercado un año después en 1978 la *Color TV Game racing 112*; esta tenía la característica de que tenía un volante para manejar.<sup>350</sup> de 1978 hasta 1979 Nintendo comenzaba a sacar diferentes versiones de la Color TV Game, pero no fue hasta entrado la 1980 que sacarían al mercado una de las primeras consolas portátiles el cual se les conocieron como *Game & Watch*. Desarrollado por Gumpei Yokoi los Game & Watch eran unos juegos de video que tenían la característica de ser muy pequeños, casi como el tamaño de una calculadora con un diminuto reloj en la esquina. Estos juegos duraron hasta 1991. También estos fueron los primeros intentos de consola portátil. Dentro de los juegos que estuvieron en el mercado para esta consola podemos destacar los siguientes: *Ball, Flagman, Vermin, Fire, Judge, Manhole, Helmet, Lion, Parachute, Octopus, Popeye, Chef, Mickey Mouse, Egg, Turtle Bridge, Fire Attack, Oil Panic, Donkey Kong, Snoopy Tennis, Green House, Mickey y Donald, Donkey Kong 2, Life Boat, Rain Shower, Black Jack* y por supuesto *Mario Bros*.<sup>351</sup>

Para el 13 de julio de 1983, a través del diseño de Masayuki Uemura, Nintendo lanzó en Japón su consola más importante y que a su vez catapultó a esta compañía en el mapa de la industria de los videojuegos; la *Family Computer* (traducido como Famicom). Diseñada por el ingeniero Masayuki Uemura y compañía esta era una consola de color blanco y marrón, poseía dos controles rectangulares, con una cruceta, dos botones a los lados y dos botones en el centro que representaban el botón “Start” y “Select”. En su fecha de lanzamiento Nintendo adaptó a su nueva consola sus juegos más exitosos de las

---

<sup>347</sup> Chris Melissinos y Patrick O'Rourke, *The Art of videogames. From Pacman to Mass effect*, (Estados Unidos: Welcome Books New York / Smithsonian American Art Museum, 2012), 26; Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 206; Sellers, *Arcade Forever*, 66-67; Jeff Ryan, *Super Mario, How Nintendo conquered America*, (New York: Ed. Portfolio/ Penguin, 2011), 24. Bill Loguidice, y Matt Barton, *Vintage games. An insider look at the history Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*, (Reino Unido: Focal press, 2009), 272; Goldberg, *videogames conquered pop culture*, 56; Demarla y I. Wilson, *High Score*, 82.

<sup>348</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 208-209.

<sup>349</sup> Sellers, *Arcade Forever*, 128; Ryan, *How Nintendo conquered America*, 40.

<sup>350</sup> Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 216-218; Sheff, *Game over press star to continue*, 27.

<sup>351</sup> Sheff, *Game over press star to continue*, 28; Gorges, *La historia de Nintendo* Vol. 1, 228-230.

recreativas, los cuales fueron Donkey Kong, Donkey Kong Jr. y Popeye; en cuanto a sus cartuchos estos estaban diseñados a 60 pines. Los cartuchos de juegos tenían como característica que eran llamados NROMS (N de Nintendo y ROMS de Solamente lectura de Memoria); además de que cada cartucho estaba integrado por dos chips, uno para el programa que pesaba 257 Kilobytes y el segundo que pesaba 64 Kilobytes en personajes y escenarios.<sup>352</sup>

Nintendo buscaba en esta consola elegancia y poder, sin embargo, esta consola estaba limitada por la tecnología de su temporalidad, además de que aún no poseían nuevos juegos. Durante su fecha de lanzamiento la consola Famicom presentó fallas en un pequeño chip, lo cual tuvo como repercusión que Nintendo regresara todas sus consolas que había vendido a todos sus usuarios a fin de reparar su equivocación.<sup>353</sup>

Una vez que repararon su error la Famicom de Nintendo comenzó a florecer. Se estima que llegaron a vender un aproximado de tres millones de consolas, junto con el departamento de investigación y desarrollo de Nintendo R&D, Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi, Masayuki Uemura y Genyo Takeda se encargaron del desarrollo de nuevos títulos para videojuegos. Por otro lado, en 1983 el músico Koji Kondo se unió a las filas de Nintendo, Koji Kondo se convertiría en uno de los compositores más importantes en la industria de los videojuegos. Miyamoto y Kondo formaron un buen trabajo en equipo, Kondo empezó a componer la música de lo que sería el nuevo juego de video de Mario Bros. Miyamoto pensaba que Mario debía poseer un nuevo aire narrativo, así que Miyamoto hacer el juego más vertical (parecido a los juegos de atletismo), de cinco a seis niveles. Miyamoto idealizaba que la travesía de Mario debía desarrollarse bajo un mundo de fantasía con pipas, tubos de cañería y animales fantásticos, así que se dice que a partir de dicha premisa fantasiosa nació de la mano de Miyamoto el Reino Champiñón. Otra de las modificaciones que tuvo Mario fue que pasó de ser carpintero a un fontanero. En este caso para Miyamoto Mario (o su hermano Luigi) debía pasar de un punto “A”, hasta un punto “B” para pasar un nivel. Por otro lado, desde el juego de Arcade el personaje de Mario conservó sus movimientos de salto y carrera, solo que además se le implemento la capacidad de aumentar su tamaño y de lanzar bolas de fuego gracias a una flor. En cuanto a los enemigos, Miyamoto diseñó además de tortugas unos hongos llamados “Goombas”, unas plantas que salen de las tuberías denominados como “Pirhana Plants” y unos calamares acuáticos de nombre “Bloopers”. Para Miyamoto el juego se subdividiría bajo sub niveles, por ejemplo, del mundo 1-1 a 1-4, al pasar el 1-4 Mario pasaría a un nuevo mundo que sería el 2-1. Para Miyamoto cada “X”-4 Mario debía derrotar en un castillo al jefe de Nivel que sería el antagonista llamado el “Rey Koopa” (En Estados Unidos llamado Bowser) Para Miyamoto, para que Mario pudiera dar por terminada su travesía este debía rescatar a la princesa de Nombre “Peach”.<sup>354</sup> Toda esta conjunción de elementos de diseño que creó Shigeru Miyamoto dio como resultado que el 13 de septiembre de 1985 naciera uno de los juegos más importantes de toda la industria de los videojuegos: Súper Mario Bros.<sup>355</sup>

El juego de “Super Mario Bros.” fue un éxito sin precedentes en el país del sol naciente con un aproximado de 19 millones de consolas vendidas. Todo este revuelo con la Famicom en Japón hizo ecos alrededor del mundo, pero primordialmente en los Estados Unidos. Para Nintendo la expansión a

---

<sup>352</sup> Sheff, *Game over press star to continue*, 42.

<sup>353</sup> Sheff, *Game over press star to continue*, 37, 50; Ryan, *How Nintendo conquered America*, 49.

<sup>354</sup> Ryan, *How Nintendo conquered America*, 52-54; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 357-358; Goldberg, *videogames conquered pop culture*, 57.

<sup>355</sup> Sheff, *Game over press star to continue*, p 3; Loguidice y Barton, *Vintage games*, 271; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 358-359.

otros mercados internacionales era una prioridad. Así que abrieron una cede en los Estados Unidos con el nombre de Nintendo de América (NoA). Nintendo estableció relaciones comerciales con Atari para que distribuyeran la Famicom, pero debido a la caída que tuvieron los videojuegos en los Estados Unidos con Atari, Nintendo tuvo que esperar más tiempo. No obstante, A través del presidente de NoA Minoru Arakawa, junto con un rebautizado nombre de la Famicom japonesa, en el año de 1986 Nintendo hizo su aparición en el mercado internacional con el Nintendo Entertainment System (NES).<sup>356</sup>

“¡Escucha con atención porque el futuro de todo un reino está en juego! Bowser, el poderoso mago, y su fanática tribu, han conquistado el pacífico país de Mushroom, convirtiendo a sus habitantes en rocas y ladrillos. Solo la princesa Toadstool puede devolver la paz y la tranquilidad a estas gentes, pero, ¿Podrán Mario y Luigi rescatarla?”<sup>357</sup>

Con el arribo de la Nintendo Entertainment System (NES) el consumo de videojuegos aumentó exponencialmente en todo el mundo. De la mano de Miyamoto y de la banda sonora de Kondo Nintendo reavivó el interés por jugar a las consolas gracias a la múltiple gama de títulos de juegos que expusieron al mercado. La NES tenía la característica de ser un poco más poderosa que su versión Famicom. A diferencia de esta consola con sus cartuchos de 60 pines, Nintendo NES lo aumentó a 72 pines, por otra parte, con el poder de ocho bits empezaron a salir más juegos. La popularidad de Nintendo alcanzó niveles inesperados, tanto fue el impacto que se estima que durante 1986 Nintendo vendió en Estados Unidos un aproximado de 1,8 millones de consolas; 5,4 millones en 1987; 9,3 millones de consolas en el año de 1988; 5,3 millones durante 1989; y finalmente 7,6 millones de consolas vendidas durante 1990.<sup>358</sup> Otro aspecto a señalar en esta investigación es que con la consola de Nintendo NES venía con dos controles, la consola perse, el juego de Super Mario Bros y un aditamento adicional el cual fue una pistola llamada *Zapper* y el juego Duck Hunt (1984).<sup>359</sup>

“La consola Nintendo (o Nintendo Entertainment System) es un medio para jugar videojuegos a través de la televisión. Los hay para todos los gustos: Rápidos, lentos complejos y sencillos... El éxito internacional de este sistema se debe precisamente a que sus usuarios obtienen de él lo que desean. Sin decepciones. [...] La serie Aventuras incluye cartuchos del tipo SUPER MARIO, es decir, juegos en los que no solo hay acción, sino también algo de estrategia; en ellos tendrás que recoger diversos objetos y usarlos adecuadamente, combatir

---

<sup>356</sup> Como curiosidad luego de la caída de Atari, las tiendas minoristas en los Estados Unidos rechazaban la idea de volver a vender consolas de videojuegos, por lo que Nintendo fue rechazado por estas tiendas, Nintendo para despistar a estas tiendas diseñó a un robot llamado R.O.B (Robotic Operating Buddy) pero aún había desconfianza por parte de las tiendas, pero al observar la aceptación de sus juegos estas tiendas comenzaron a venderlos. Steven L. Kent, Trad. David Tejera Expósito, “Las semillas de la competición”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 355; Ryan, *How Nintendo conquered America*, 56

<sup>357</sup> “Súper Mario Bros.”, En *Club Nintendo España*, Núm. 1, Vol. 1, agosto 1989, 8

<sup>358</sup> Steven L. Kent, Trad. David Tejera Expósito, “El nuevo imperio”, *La gran historia de los videojuegos*, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 416

<sup>359</sup> Ryan, *How Nintendo conquered America*, 58; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “1972: “Home Systems of the Late 80s”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States, Ed: McGraw Hill/ Osborne, 2004). 232.

contra diversas maneras contra diferentes enemigos, y en definitiva cumplir una difícil misión a través de diversas fases de emoción. [...] Además de un amplio catálogo de programas, existen también diversos accesorios, algunos de ellos ya a la venta y otros aún en las mesas de diseño de Nintendo. En España está disponible el “ZAPPER GUN”, una impresionante pistola de luz que añade mayor realismo y emoción al juego”.<sup>360</sup>

A partir de la salida de la NES, Nintendo desarrolló a través de Miyamoto varios juegos que fueron exitosos como: Mike Tyson Punch Out!! (1987), Kid Icarus (1987), Metroid (1986), Castlevania (1987), Contra (1987), Double Dragon (1987), Excitebike (1984), Megaman (1987), Ghost and Goblins (1986), etc. Sin embargo, hubo dos juegos además de Super Mario Brothers que catapultaron a Nintendo, a la NES y a la industria de los videojuegos, los cuales fueron The Legend of Zelda y Metroid. Diseñado y desarrollado por Shigeru Miyamoto en el año de 1986 para la Famicom y posteriormente lanzado un año después en 1987 en la parte de Norte América fue el juego más vendido y popular para la NES. La premisa de este juego catalogado como acción y aventura (erróneamente catalogado como “juego de rol”) radica en que los jugadores personificaban a un héroe llamado “Link” (Un duende con ropajes verdes), este personaje que encarnaremos deberá realizar una travesía a través de terrenos inexplorados como bosques, montañas, mazmorras, búsqueda de tesoros, lucha incesante contra monstruos. Todo esto con el fin de poder rescatar a Zelda, la princesa del reino de Hyrule y a la *Trifuerza*, de las manos del terrible villano de Ganon (príncipe de las oscuridades). Inspirado en la novelista, bailarina y celebridad estadounidense Zelda Fitzgerald, algunos consideran que Shigeru Miyamoto combinó la esencia de un cuento de hadas como Peter Pan junto con Robin Hood. A diferencia de Mario, Link no solo se limitaba a moverse a los lados, sino que además se podía mover de arriba a abajo. El juego se desarrollaba respectivamente en un vasto mundo con un total de 128 pantallas de diversos mapas. Otro aspecto a señalar sobre The Legend of Zelda fue que a diferencia de la pasada generación de consolas estadounidenses como Atari o Magnavox, la tecnología de la época de la NES con sus 8 Bits de potencia le permitió explotar todos los recursos necesarios para que fuera un juego atractivo. Además, este fue de los primeros juegos registrados en tener en su distribución la característica de ser un cartucho dorado, a su vez de tener en su haber como componente una batería interna. También con el juego de The Legend of Zelda tuvo la característica de tener un libro de instrucciones en donde detallaban a modo de presentación a los personajes y la premisa de su historia, además de que contaba con un servicio de ayuda telefónica para los jugadores que tenían problemas para pasar un nivel.<sup>361</sup>

El juego de The Legend of Zelda trajo cambios a la forma de interactuar con los videojuegos, se dice que en los Estados Unidos Arakawa buscaba más personas para poder atender en línea telefónica a los jugadores cuando no entendieran algún nivel del juego de Zelda. En los anuncios de empleo estadounidenses solían decir la siguiente frase: “gánense la vida jugando videojuegos”. Posteriormente, través del éxito generado por el primer título de the Legend of Zelda y su alta demanda, Nintendo sacó su secuela al mercado en 1988 con el nombre de The Legend of Zelda: The Adventure of Link. Desafortunadamente este juego no tuvo el mismo impacto que su antecesor no tuvo el mismo grado de

---

<sup>360</sup>“Introducción al Nintendo Entertainment System” en *Club Nintendo*, Vol. 1, año 1, Madrid, España, 1989, 5.

<sup>361</sup> “The Legend of Zelda”, En *Club Nintendo España*, Núm. 1, Vol. 1, agosto 1989, 10

éxito que el primer título. Sin embargo, este sería el único juego en ser catalogado como RPG (Rol Playing Game) o juego de rol.<sup>362</sup>

“La princesa Zelda ha sido capturada por el malvado Ganon, quien planea someter al mundo. Para salvar a la princesa debes encontrar las ocho partes del poderoso Triforce Wisdom y derrotar después a Ganon. ¿Aceptas el reto?”<sup>363</sup>

Además de The Legend of Zelda otro juego del que debemos profundizar en esta investigación es el título de Metroid. Producido y diseñado por Gumpei Yoki e inicialmente sacado al mercado en el año de 1986 para posteriormente ser distribuido al mercado internacional en el año de 1987, este fue el tercer juego más popular para la NES. La premisa de Metroid consistía en una aventura futurista en el que la exploradora y cazadora de recompensas Samus Aran deberá infiltrarse en una serie de escenarios donde se esconde una peligrosa forma de vida que amenaza a todo el universo. Lo innovador de este juego consistió en que fue uno de los primeros videojuegos en darle relevancia a una mujer como la protagonista central de una historia narrativa. A través de láseres, bombas y misiles Samus Aran debía derrotar a los alienígenas hostiles. Algunos suelen considerar a Metroid como un símbolo de que Nintendo (y los videojuegos) podían desarrollar juegos con narrativas más maduras y complejas. El juego de Metroid se caracterizaba por ser muy difícil para su respectiva época en el que fue lanzado debido a la precisión que tenían que tener los jugadores para derrotar a los alienígenas y al jefe “Motherbrains”. Como en el juego de The Legend of Zelda los escenarios cambiaban conforme se movía el jugador, los corredores laberínticos escondían secretos desde tanques de vida hasta enemigos. Por otra parte, como en Súper Mario Brothers el movimiento de Samus era horizontal y vertical. Tanto Metroid como The Legend of Zelda o Súper Mario Brothers se convirtió en uno de los pilares de Nintendo.<sup>364</sup>

A raíz de dicha popularidad por parte de consolas como Nintendo y sus títulos, la industria de los videojuegos a través de las consolas obtuvieron una mayor notoriedad de la que tuvieron con Atari, a partir de 1985 en adelante concebimos que ya las personas estaban más que familiarizadas con los videojuegos, al tomar como base el caso de Nintendo se empezaron a crear revistas especializadas para todos los amantes de los videojuegos.<sup>365</sup> En cuyo caso relacionado a las consolas de Nintendo en los Estados Unidos, se empezaron a lanzar revistas especializadas en las consolas de videojuegos, en un

---

<sup>362</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 423-425; Loguidice y Barton, *Vintage games*, 303-308; Goldberg, *videogames conquered pop culture*, 57-58; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “1972: “Miyamoto Speaks!””, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States, Ed: McGraw Hill/ Osborne, 2004), 240

<sup>363</sup> “The Legend of Zelda”, En *Club Nintendo España*, Núm. 1, Vol. 1, agosto 1989, 10

<sup>364</sup> En un inicio los jugadores no sabían que Samus era una mujer debido a su traje y su casco cubrían todo su cuerpo, no era hasta que los jugadores finalizaban el juego en un corto lapso de tiempo que se daban cuenta que Samus era una mujer. Kent, *Gran historia de los videojuegos*; “Video Shorts”, En *Club Nintendo España*, Núm. 1, Vol. 1, agosto 1989, 16; “Metroid Feature Review”, *Nintendo Fun Club News*, Núm. 3 Vol. 1, Fall 1987, 4

<sup>365</sup> Nota: Si bien con la aparición de la consola Nintendo surgieron revistas como la Nintendo Power eso no significa que no existieran antes revistas que hablaran de los videojuegos, había algunas revistas que se especializaban en computadoras e informática y estas las solían mencionar como por ejemplo la revista *Informática*. También durante el apogeo de las recreativas en los años setenta había revistas de videojuegos de tragamonedas como Play Meter (1974) o Star Tech Journal (1979). Wolf y Perron, “introducción a la teoría del videojuego”, 4. Por otra parte, también existieron revistas como “Famitsu” (1986), Crash (1984), “C and Vg” (1981) o “Hiper” (1993). Lewis Packwood, “The history of videogames magazines”, Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 57

inicio salió en 1987 la revista *Nintendo Fun Club News*. Esta revista fue creada por Howard Phillips y Gail Tilden. Dicha revista no duraría mucho tiempo ya que para el mes de junio de 1988 pasaría a llamarse como *Nintendo Power*.<sup>366</sup> En el primer número de la revista *Nintendo Power* se presentan ante el público de la siguiente manera:

“Este es nuestra primera publicación de *Nintendo Power*, la nueva revista bimestral que le dará más poder en las manos de los jugadores de videojuegos como nunca antes. *Nintendo Power* es creado por expertos entusiastas de los videojuegos con más de 110 páginas repletas de consejos detallados.”<sup>367</sup>

Todo lo que conformó a Nintendo y su apertura al mundo con las consolas NES durante la segunda mitad de la década de los años ochenta y principios de la década de los años noventa del siglo XX, de manera casi inevitable, permeó en el país de México. Para el caso mexicano se comentaba que la primera consola de Nintendo que llegó a México fue la Famicom, aunque aún no estaba pensada para ser lanzada al mercado internacional por la compañía japonesa Nintendo. Esta consola llegó desde Japón a México gracias al contrabando y a la obtención de algunos mercados de dudosa procedencia. Algunas personas solían denominarlas coloquialmente como la consola “Familia”. En la Ciudad de México algunos tenían la costumbre de ir al Bazar de Pericoapa y al Bazar de Lomas Verdes en la Ciudad de México a fin de conseguir sus consolas de Nintendo. Por otro lado, se comenta que los cartuchos con los títulos más populares eran muy solicitados y por lo regular estos se agotaban con suma facilidad. Cuando Nintendo abrió sus puertas al mercado estadounidense en el año de 1986, las consolas *Nintendo Entertainment System (NES)* en México (al ser algunas de contrabando) estas solían ser más baratas que las tiendas oficiales. Ante este dilema del contrabando Nintendo decidió tomar una contra-ofensiva y a través de Teruhide Kikuchi se abrió la primera tienda distribuidora oficial en México llamado “Mundo Nintendo”. Ante el auge que generaban las consolas con Nintendo, algunas fuentes afirman que un empresario de nombre Abraham Bautista trajo consigo en el año de 1987 varias consolas de videojuegos de Nintendo provenientes de Estados Unidos. Por su parte estas consolas de Nintendo en México tenían la característica de ser más baratas que en las tiendas oficiales.<sup>368</sup>

En cuanto al precio de las consolas de Nintendo las fuentes hemerográficas nos dictaminan que estas solían variar. Habían NES desde 250 \$ dólares hasta 199 \$ dólares. También se encontró que el paquete con la consola NES, el robot R.O.B, seis cassettes y la pistola usada (de segunda mano) costaba en 1987 alrededor de \$36,000 pesos mexicanos.<sup>369</sup> Para la segunda mitad de la década de los años ochenta del siglo XX los anuncios relacionados a los videojuegos tomaron una mayor relevancia en México, principalmente en los periódicos. Algunos vendedores se solían anunciarse como tiendas mayoristas que procedían directamente de los Ángeles, California, Estados Unidos. Por otro lado, algunos anuncios tenían la costumbre de exponer las consolas de Nintendo como la última novedad en cuanto a

---

<sup>366</sup> Sheff, *Game over press star to continue*, 178; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 432-433

<sup>367</sup> “Welcome” en *Nintendo Power*, Año 1, Número 1, julio-agosto, 1988, 3

<sup>368</sup> Cervera y Quesnel, “reseña de Video games around the world: Mexico”, <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/>

<sup>369</sup> “Anuncio de venta de paquete de consola de videojuego Nintendo”, *El Informador*, 15 de octubre de 1987.

entretenimiento digital. Algunos comerciantes tenían la característica de presumir que poseían a su disposición almacenes en donde había hasta 100 accesorios y otras cosas asociadas a Nintendo.<sup>370</sup>

En un anuncio de la tienda Gigante México detallaban lo siguiente: “venga a nuestro departamento de Electrónica y conozca la última experiencia en videojuegos: Videojuego Nintendo importado. ¡Es el mejor regalo para usted y toda la familia! Horas y horas de diversión y entretenimiento que incluye: un Control Maestro, dos controles de juego, una pistola y un cartucho con dos juegos.” (Que eran el Súper Mario Brothers y el Dunk Hunt)<sup>371</sup>

Encontramos que el precio de la consola Nintendo NES en pesos mexicanos por lo regular llegaba a costar para finales de los años ochenta un precio aproximado de 399,900 pesos mexicanos, los cartuchos costaban por lo regular un aproximado 189,000 pesos; También hallamos en esta presente investigación que la consola Nintendo NES costaba 299,000 pesos.<sup>372</sup>

En cuanto a los armadores de máquinas profesionales de juegos de video, como las primeras consolas Atari, estas también fueron modificadas y adaptadas. Algunas personas en México aprovecharon el auge que representó la consola de la compañía japonesa Nintendo para armar máquinas profesionales de juegos de video basadas en esa consola. El resultado fue que más personas incursionaron en las prácticas con los videojuegos.<sup>373</sup>

Para el año de 1990 los videojuegos en México ya se habían transformado en una parte sustancial del entretenimiento de la sociedad. Los medios de comunicación, si bien aún estaban renuentes de su uso, estos aceptaban cada vez más su interacción con las personas. Como vimos anteriormente en páginas pasadas, se empezaron a crear revistas especializadas sobre videojuegos. Para el caso mexicano el auge generado por la revista Nintendo Power de los Estados Unidos, aderezado por las consolas de sobremesa NES (y posteriormente la SNES), tuvieron como consecuencia que para el mes de diciembre del año de 1991 Gustavo “Gus” Rodríguez (1960-2020) junto a Jose Sierra publicaran una de las revistas de videojuegos más importantes de México y América latina, la cual se llamó *Club Nintendo*. Con la llegada de la revista “Club Nintendo México” el nicho de aficionados a los videojuegos aumentó exponencialmente. La revista en sus inicios llegó a costar 6,000 pesos mexicanos, posteriormente con la implementación de los “nuevos pesos mexicanos” (lo que es igual a la devaluación de la moneda mexicana en el año de 1994) costó 12.00 pesos mexicanos.<sup>374</sup>

La primera revista creada por los expertos en videojuegos “Gus” Rodríguez y Jose Sierra tubo como eje central la descripción de videojuegos, análisis, reseñas, recomendaciones, eventos y opiniones enfocadas exclusivamente en Nintendo. Su primer número se enfocó primordialmente en mostrar las últimas novedades de los juegos de Nintendo como Súper Mario Bros 3, Tortugas Ninja 2, Battletoads, Mega Man 3 y otros juegos más. En palabras de sus editores, estos expresaron en el primer número de la revista lo siguiente:

---

<sup>370</sup>“Anuncio de vendedores de Nintendo World of games”, *El Informador*, 17 de noviembre de 1989.

<sup>371</sup> “Anuncio de venta de Nintendo de tienda Gigante, México”, *El Informador*, 23 de junio de 1989.

<sup>372</sup> “Anuncio de venta de Nintendo de tienda Gigante”, *El Informador*, 23 de junio de 1989; Anuncio de Videojuego familiar de Nintendo, *El informador*, 20 de diciembre de 1989.

<sup>373</sup> Anuncio de venta de máquina de videojuegos Nintendo, *El Informador*, 09 de diciembre de 1989.

<sup>374</sup> Nota: Cabe aclarar que la revista Club Nintendo conforme pasaba el tiempo cada vez costaba más dinero. Con el aumento de los gastos en la moneda mexicana cada vez los productos se volvían más caros de producir, por consiguiente, la revista Club Nintendo se hacía cada vez más costosa.



“Este es el primer número de Club Nintendo, la única revista oficial de Nintendo en México. Esta publicación surge para establecer un canal de comunicación entre los miles de jugadores de Nintendo y C. Itoh de México, único representante oficial en nuestro país de Nintendo of America. (...) Te garantizamos hacer nuestro mayor esfuerzo para lograr que esta sea la mejor revista de videojuegos, como también te garantizamos todos los equipos, accesorios y cassettes que llevan el sello de C. Itoh. Recuerda que Club Nintendo es para ti.”<sup>375</sup>

Si bien la consola Nintendo NES fue parte de un éxito comercial que se desarrolló en el ámbito internacional, también podemos destacar que unos años más tarde, puntualmente durante los años de 1991 (Lanzado en Japón en 1990), Nintendo sacó al mercado la consola de videojuegos conocida en occidente como la Súper Nintendo Entertainment System (SNES). Conocida en Japón por su nombre comercial de Súper Famicom y diseñado y supervisado nuevamente por el ingeniero Masayuki Uemura, esta nueva consola a comparación de su antecesora tenía como característica la implementación de 16 bits de potencia en su CPU, 128K de RAM, datos gráficos de procesamiento de 8-bit APU (Accelerated Processing Unit) y 64K de Video RAM, también se caracterizó por colocar un mando de control con botones adicionales, no solo eran los botones “A”, “B”, “Start”, “Select” y las “direccionales”, sino que además se adhirieron los botones “X”, “Y”, “R” y “L”, todo lo anterior aunado a un diseño más circular a la de su antecesor rectangular. En cuanto a la calidad de gráficos se comentaba que la SNES manejó imágenes con una resolución de 512 x 448 pixeles que podían hacer aparecer simultáneamente objetos en la pantalla. Por otra parte, esta consola se solía conectar en la televisión bajo conectores de antena, también se podía utilizar en algunos casos en los televisores conectores RGB a fin de generar más colores. Como novedad en la consola SNES habían mejorado los movimientos de los objetos en la pantalla. Ahora no solo se movían los objetos bajo dos dimensiones, sino que además se implementó un sistema rotativo en dichos objetos. También como características la SNES podía manejar hasta 32.000 colores en pantalla.<sup>376</sup>

“Cuando los diseñadores decidieron que la idea de un juego sería el desarrollo de la Súper Nintendo Entertainment System (Súper NES), la primera cosa que ellos consideraron tiene que ver sobre cómo las nuevas características del sistema trabajarían dentro del diseño de los juegos. Con la capacidad de rotar y acercar objetos, manipular hasta 128 personajes en movimiento a la vez y presentar una banda sonora con sonido real y completamente orquestada, Super NES es más que una NES estándar con mejores fotos, es un tipo completamente nuevo de sistema de juego.”<sup>377</sup>

---

<sup>375</sup> “Editorial”, *Club Nintendo México*, Año 1, Núm. 2, diciembre de 1991, 1

<sup>376</sup> “Super Nintendo Entertainment System”, En *Nintendo Power*, Volumen 25, junio de 1991, 44-47; “Into the future”, En *Nintendo Power*, Volumen 22, marzo de 1991, 63; “Tus Preguntas a Dr. Mario”, En *Club Nintendo México*, Año 1, Núm. 2, diciembre de 1991, 4-5; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 512.

<sup>377</sup> “Future gaming with the Super Nintendo”, En *Nintendo Power*, Volumen 26, julio de 1991, 48

Con la salida de la consola Súper Nintendo se habían lanzado inicialmente en su haber un total de 29 juegos, los cuales fueron: “Super Mario World”, “F-Zero”, “Zelda: A Link to the past”, “Pilotwings”, “Super Play Action Football”, “Gradius III”, “Super Bases Loaded”, “Super R Type”, “World Masters Golf”, “Darius”, “Final Fight”, “Drakken”, “Simcity”, “Actraiser”, “Legend of Mystical Ninja”, “Super Ghouls N Ghost”, “Jumbo Ozaki Hole in One”, “Castlevania IV”, “Populaus”, “U.N Squiadrón”, “Super Ultra Baseball”, “Battle Dodge Ball”, “Ultra Man, Gadulin”, “SD The great battle”, “Big Run”, “D force”, “Final Fantasy II” y “Bombuzal”. Posteriormente cabe aclarar que se añadieron más títulos al catálogo de juegos de la SNES.<sup>378</sup>

Tanto en el ámbito internacional como en México, después del éxito comercial que sostuvo la consola NES (de la compañía japonesa Nintendo), la consola Súper Nintendo (SNES) se catapultó durante el inicio de la década de los años noventa del siglo XX como una de las consolas de sobremesa más importantes en el mundo de los videojuegos. En su fecha de salida esta consola doméstica había acaparado el interés de las personas a nivel global. En el caso japonés, el autor Kent Steven comenta que un día antes de la venta formal de dicho producto en el año de 1990, los almacenes y las tiendas se llenaron de extensas filas de personas. Desafortunadamente también menciona el autor Steven que no todos pudieron conseguir la SNES debido a la insuficiente producción de consolas que pudieran abastecer la demanda de todos los interesados. El número que nos arroja el autor Steven es de 30,000 consolas las que se lanzaron a la venta.<sup>379</sup> En cuanto al país de los Estados Unidos la SNES, también se volvió tendencia. Los medios de comunicación solían hablar a modo de preocupación acerca de esta nueva consola de Nintendo y su influencia con los infantes.<sup>380</sup> Por otro lado, jugueterías como Toys R Us y otros espacios de difusión televisiva solían hacer anuncios publicitarios en donde promocionaban orgullosamente la consola Súper Nintendo junto con el juego de “Súper Mario World” como lo más nuevo en entretenimiento en videojuegos.<sup>381</sup>

En relación a las revistas especializadas en videojuegos de la época noventera del siglo XX, exponentes como lo fue la Nintendo Power solían catalogar a la Súper Nintendo como algo novedoso en potencia de 16 bits. Pasando a otro plano geográfico, en cuanto a aspecto mexicano se refiere, la Súper Nintendo sostuvo una participación muy activa entre la sociedad mexicana a través de las revistas, las tiendas departamentales y las tiendas minoristas autorizadas para vender dicha consola de Nintendo. Así como en los Estados Unidos, la consola Súper Nintendo también llegó a las estanterías de México en el año de 1991. Casi a la par, para ese año la revista mexicana Club Nintendo ya se había fundado, y por ende se le dio un seguimiento a dicha consola antes mencionada. Por su parte, se empezaban a emitir segmentos publicitarios en México que hacían alusión a esta nueva consola de la compañía japonesa Nintendo. Su precio de salida en México solía costar en tiendas departamentales alrededor de 998. 000

---

<sup>378</sup> “Future gaming with the Super Nintendo”, En *Nintendo Power*, Volumen 26, julio de 1991, 49.

<sup>379</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 512.

<sup>380</sup> “Grooverider, “Padres molestos por la nueva consola Nintendo - Super Nintendo - Circa 1991”, En video de Youtube, 1:54, publicado el 10 de agosto de 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=MTzyz2TgGls>

<sup>381</sup> NintendoComplete, “SNES TV Commercials (1991-1996) – NintendoComplete”, En video de Youtube, 30:32, publicado el 22 de octubre de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=2g3CaJqwxO4&t=51s>; Grooverider, “Toys R Us - Super Nintendo Ad ( circa 1991 )”, En video de Youtube, 0: 30, publicado el 16 de marzo de 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=JW9bISVQkLo>.

pesos mexicanos. Sin embargo, se estima que algunas personas solían conseguirlo a mitad de precio por medio de la fayuca o en su defecto en la frontera con Estados Unidos.<sup>382</sup>

En relación a los juegos de la consola Súper Nintendo y el país de México, al tomar como base la revisión de las revistas Club Nintendo México de sus primeros años, encontramos en este trabajo de investigación que los juegos más populares solían ser: “Pilotwings”, “F-Zero”, “Súper Cartlevania IV”, “Ghouls N Ghosts”, “Sim City”, “Zelda: a Link to the Past”, “Super Smash TV”, “Super Adventure Island”, “Krustys Super Fun House”, “Contra III”, “Final Fight”, “Super Soccer”, “WWF Wrestlemania”, “Super Mario Kart”, “Teenage Mutant Ninja Turtles IV”, “Death Valley Ralley”, “Batman Revenge of the Joker”, “Spiderman and Xmen”, “Super Star Wars”, “The Magical Quest”, “Tiny Toon Adventures”, “Star Fox”, “Super Mario All Stars”, “Donkey Kong Country” 1, 2 y 3, “Demon Crest”, “Teenage Mutan Ninja Turtles Tournament”, “Aladdin”, “NBA Jam”, “Magaman X”, “International Super Star Soccer Deluxe”, “Super Metroid”, “Double Dragon II”, “Punch Out”, “Killer Instinct”, entre otros más., De entre los juegos de SNES que acabamos de mencionar, los que marcaron en su temporalidad un mayor impacto en los jugadores mexicanos consideramos en este presente trabajo investigativo fueron el “Super Mario World” y “Street Fighter II”.<sup>383</sup>

A la postre de la salida de la consola Súper Nintendo al mercado mexicano (así como lo fue en su momento la consola Nintendo NES) los videojuegos volvieron a reafirmar su aceptación y fama entre la sociedad mexicana. Esto por consiguiente significó un aumento en las relaciones sociales de juego entre las personas con este medio de entretenimiento digital. Juegos como Super Mario World, Super Metroid, Donkey Kong, Street Fighter II o Zelda, (solo por mencionar algunos) se transformaron paulatinamente en el centro de atracción en México. En cuanto a las personas que jugaban videojuegos, (tanto como las personas que desconocían la marca Nintendo) estos se vieron rápidamente maravillados por las diversas características de juego que ofrecía en su momento la consola SNES a comparación de las consolas de videojuegos pasadas; gráficos de 16 bits, mejor sonido, controles con más botones para más acciones y un ostentoso catálogo de juegos.<sup>384</sup>

Posteriormente para el año de 1996 la consola doméstica de videojuegos Súper Nintendo ya se había consolidado exitosamente en el mercado mexicano. No obstante, también significaba que eran sus últimos años de vida antes de un nuevo salto generacional hacia nuevas y más potentes consolas de videojuegos. Aun así, cabe aclarar que durante su primer lustro de existencia en México encontramos diversas características que vale la pena señalar en este presente trabajo de investigación. En primera instancia: la consola de videojuegos SNES formó parte de un proceso de adaptación en sus precios provocado por un reajuste en la moneda mexicana. A manera de contexto, puntualmente durante el final del mandato presidencial de Carlos Salinas de Gortari y el principio del mandato presidencial de Ernesto Zedillo Ponce de León, el 22 de diciembre de 1994 se suscitó una crisis financiera en México el cual se denominó en el argot mexicano como “errores de diciembre” o “efecto tequila”. Esta crisis se define en resumidas cuentas como la pérdida del valor adquisitivo de la moneda mexicana, cuya causa algunos

---

<sup>382</sup> AniGameMusic, “Primer Comercial de Super Nintendo en México”, En video de Youtube, 0: 33, publicado el 30 de diciembre de 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=Fq-UhfY-m1g>

<sup>383</sup> Para la lista de los juegos más populares de la SNES en México nos basamos en la revisión de los primeros cuatro años de creación de la revista Club Nintendo, más específicamente en la sección de “los Grandes de Nintendo” de 1991 a 1994.; “Super Mario World”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Núm. 2, 18-19; “Curso Nintensivo. Super Mario Bros”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Núm. 3, 06-11.

<sup>384</sup> “Anuncio de venta de Súper Nintendo de Elektra”, *La Voz de Michoacán*, sábado 23 de diciembre de 1995.

expertos apuntan se debió a un deficiente manejo de las reservas internacionales, un proceso de déficit en la balanza de pagos ocasionado por insostenibles préstamos bancarios y por malos manejos en inversiones extranjeras. A raíz de este fenómeno inflacionario en México se tuvo que tomar como contramedida la reducción del valor de su moneda a tres ceros.<sup>385</sup> Con el afianzamiento del “nuevo” peso mexicano, los videojuegos también se adaptaron a esta nueva forma de intercambio económico. Encontramos a través de periódicos que la Súper Nintendo (en estado de uso) comenzaba a costar en México alrededor de 3000 \$ nuevos pesos mexicanos con ocho juegos;<sup>386</sup> algunos otros solían vender esta consola junto con otros accesorios y uno que otro cartucho de Nintendo alrededor de un aproximado de 850 a 2500 nuevos pesos mexicanos; evidentemente estos precios solían variar en relación al tipo de juego, estado de uso de la consola y el vendedor que ofreciera este producto (ya sea legal o al margen de Nintendo C. Itoh México).<sup>387</sup>

En cuanto a la segunda instancia: ubicamos en este trabajo de investigación que la consola SNES nació durante un lapso de tiempo en donde se desarrolló activamente la participación de los medios de comunicación. Como factor predominante para las interacciones entre la sociedad mexicana con los videojuegos, al retomar como eje central el establecimiento de las consolas de Nintendo en México durante la segunda mitad de la década de los años ochenta del siglo XX, de manera activa se comenzaron a anunciar en mayor medida las consolas de videojuegos. Segmentos publicitarios que aparecían en la radio, los periódicos, revistas y la televisión solían hacer alusión al consumo de los títulos de videojuegos y a las consolas del momento.<sup>388</sup>

A consecuencia de este fenómeno por parte de los medios de comunicación en México, observamos en esta investigación que la consola SNES encontró un rango más amplio de divulgación entre la sociedad mexicana a comparación de las consolas Atari de la década de los años ochenta del siglo XX. También cabe puntualizar que a la par de los anuncios, en el caso mexicano empezaron a emitirse algunos programas televisivos inspirados y enfocados en el mundo de los videojuegos (Algunos programas televisivos de videojuegos eran importaciones de producciones extranjeras y otros eran segmentos televisivos hechos en México), como ejemplo podemos destacar la participación de “Nintendomanía” (1995) y “Cybernet” (1995). Nintendomanía fue el programa mexicano más importante en videojuegos, el cual estuvo a cargo del jugador de videojuegos, publicista, guionista (co-fundador de la revista Club Nintendo México) “Gus” Rodríguez; junto con Gustavo Javier Rodríguez Ávila; Maggie Hegyi; Mark Tacher; Daniel Avilés y Alejandra Urdiain. La temática de este programa, como su nombre lo indicaba, era dar a conocer todas las noticias, reseñas y guías relacionadas al mundo

---

<sup>385</sup> Premio Nacional de Periodismo (José Woldenberg, Ricardo Becerra y Leopoldo López), “México la historia de su democracia. 9 – La reforma de la equidad (1994 1996)”, video de Youtube, 59: 12, publicado el 24 de junio de 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=-bBriTINpT8>,

<sup>386</sup> “Anuncio de venta de consola Súper Nintendo con ocho juegos”, *El Informador*, 10 de noviembre de 1996.

<sup>387</sup> “Anuncio de venta Súper Nintendo y solicitud de compra de Máquina profesional Súper Nintendo”, *El Informador*, 07 de noviembre de 1996; “Anuncio de venta de Súper Nintendo con juegos como Mortal Kombat III y Killer Instinct”, *El Informador*, 01 de noviembre de 1996; “Súper Nintendo seminuevo 2 controles con 2 cassetes remato \$850.00”, *El Informador*, 12 de noviembre de 1996; “vendo súper Nintendo incluye consola, 1 control, cartucho killer Instinct CD de música nuevo empacado \$1,200. 00”, *El Informador*, 09 de noviembre de 1996; “Vendo Súper Nintendo completo con cartuchos, mortal combat 3 Street fighter 2, Batman return, Rocky Rodent, super Mario world, revistas club Nintendo. \$2.500.00”, *El informador*, 19 de octubre de 1996.

<sup>388</sup> Axolotstudio, “Comerciales de Nintendo C. ITOH México 1989-1991”, En plataforma virtual Youtube, publicado el 20 de abril de 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=o7YxsTFpCl8>; Fred Calo Moreno, Locatario de la Plaza de la Tecnología, Entrevistado por el autor, 6 de noviembre de 2015.

de Nintendo en México; todo lo anterior con un enfoque juvenil y moderno para la respectiva temporalidad en la que salió al aire. Para la consola SNES, Nintendomanía significó un salto propagandístico que llegó a todas aquellas personas que para ese momento ya estaban empapadas de los videojuegos como entretenimiento lúdico en México. Aunado a esto, los jugadores de videojuegos se podían sentir identificados con el contenido que se mostraba en pantalla.<sup>389</sup>

Por último, como tercera instancia: vimos que la SNES en México tuvo como característica que esta consola se desarrolló durante un aumento en las interacciones por parte del sector femenino hacia los videojuegos. Cabe aclarar, si bien ya había en su haber mujeres/niñas jugadoras, por lo regular estas no eran muy frecuentes de ver. Ahora bien, después de que apareció Nintendo para el caso mexicano, la participación femenina fue un poco más notoria. Esta información la podemos constatar a la luz de una publicación que encontramos por parte de la revista mexicana Club Nintendo. En dicha publicación observamos que tres mujeres jóvenes y tres niñas de (las jóvenes de 22, 26 y 25 años, y las tres niñas de 11 años de edad respectivamente) fueron invitadas a participar amén de dar su opinión hacia la revista y el contenido que deseaban mirar. Los resultados que dicha revista arrojó fue que tanto las tres señoritas mayores de edad y las tres niñas manifestaron su gusto por los algunos juegos de la Súper Nintendo como lo fue “Little Mermaid”, “Tiny Toon”, “The Flintstones”, “Mario”, “Barbie” y principalmente “Street Fighter II”.<sup>390</sup>

Evidentemente, el desarrollo que ostentó la Nintendo en México no fue una situación que fuera ajena para la ciudad de Morelia, Michoacán (Nuestro objeto de estudio). Así como en otras ciudades del país estas consolas también causaron furor entre su población de aquella época de finales de los años ochenta y principios de los años noventa del siglo XX. Como destacamos con anterioridad, así como lo fue en su momento con las consolas de sobremesa Atari, también en Michoacán se continuó con la práctica de la modificación de las máquinas profesionales de juegos de video con las consolas de Nintendo NES (y posteriormente SNES).<sup>391</sup>

Los Negocios de Morelia habían pasado de comercializar máquinas de Atari a máquinas modificadas de Nintendo. Encontramos en esta investigación que algunas máquinas se construían y se refaccionaban aquí en Michoacán, pero otras (como lo fue con el Atari) se traían de las ciudades más importantes del país de México.<sup>392</sup> Por otro lado, llegaron a existir locatarios y tiendas departamentales que aun comercializaban con las Atari, más, sin embargo, cabe aclarar que consideramos en esta investigación que estos eran escasos. En cuanto a la relación entre la ciudad de Morelia y las revistas formales de videojuegos sus interacciones con la sociedad fueron constantes. Las personas que gustaban del entretenimiento que ofrecían los videojuegos, o en su defecto, de los avances tecnológicos computacionales, solían adquirir estas revistas especializadas a fin de conocer más a fondo este medio digital. Cabe aclarar que, aunque en su momento llagaron a existir diversas revistas de videojuegos en Morelia, estas en su mayoría provenían del extranjero: como ejemplo encontramos la revista Informática

---

<sup>389</sup> Museo Nintendo, “Nintendomania Episodio 1 (25/03/95)”, En video de Youtube, 19: 39, publicado el 27 de marzo de 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=lxvdIazD54k&t=92s>.

<sup>390</sup> “El control de las lectoras”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Número 11, octubre de 1992, 48.

<sup>391</sup> “Anuncio de venta de máquina profesional de juegos de video Nintendo”, *La Voz de Michoacán*, sábado 05 de enero de 1991.

<sup>392</sup> “Anuncio de venta de refacciones en Máquinas profesionales de juegos de video”, *La Voz de Michoacán*, domingo 3 de enero de 1993; “Anuncio de venta de Máquinas profesionales de juegos de video en Querétaro”, *La Voz de Michoacán*, sábado 05 de enero de 1991; “Anuncio de venta de máquina profesional Nintendo”, *La Voz de Michoacán*, sábado 05 de enero de 1991.

y Nintendo Power Estados Unidos. En cuanto a la revista mexicana Club Nintendo, esta tuvo una basta influencia en la ciudad de Morelia, Michoacán. Algunos lectores de la revista en Morelia solían manifestar a través de cartas sus dudas respecto a cierto videojuego de Nintendo, comentarios, o en su defecto quejas hacia la misma revista y las consolas que se manejaba en su momento. Dentro de lo que pudimos encontrar en relación a la participación de los morelianos hacia las revistas de videojuegos, en este caso la revista Club Nintendo, decidimos destacar las siguientes opiniones de los jugadores de Morelia, a su vez de las respuestas de la revista Club Nintendo:

Luis Miguel Arreola (Morelia, Michoacán): **“¿Por qué las fotos de Death Valley Rally salieron tan mal si los gráficos son tan buenos?”**

Respuesta de la revista Club Nintendo: “Antes de que saliera a la venta el juego obtuvimos un videocassette y las fotos de una grabación no quedan igual que si son directas del juego”.<sup>393</sup>

Rodrigo Diez Gargari (Morelia, Michoacán): **“Si ustedes dicen que toman en cuenta la opinión de los lectores me gustaría que en lugar de tan dichoso mapita pusieran más información de juegos nuevos y más artículos sobre ellos, así como una sección donde se califiquen los juegos”.**

Respuesta de la revista Club Nintendo: “Ojalá todos nuestros lectores pensarán como tú porque tendríamos menos chamba. Hacer los dichosos mapas es difícil, laborioso y tarado, pero precisamente porque tomamos en cuenta la opinión de los lectores, seguimos publicando mapas que, a fin de cuentas, nos da mucha satisfacción por ser únicos. Pero de todas formas hemos ampliado la información de los juegos nuevos en la revista. Ah. Y seguimos negándonos a calificar los juegos por lo que ya hemos dicho.”<sup>394</sup>

Castillo Mungía Juan Carlos (Morelia, Michoacán): **“¿Quería preguntarles cómo fue que inventaron la revista y cuáles son los juegos favoritos de Axy y Spot?”**

Respuesta de la revista Club Nintendo: “Los editores de Club Nintendo desarrollábamos un boletín con secretos, información y respuestas en 1990. Itochu (en ese año se llamaba C.Itoh) preocupado por dar información oficial completa y oportuna llamó al equipo y ahí empezamos a trabajar en Club Nintendo”.<sup>395</sup>

Con respecto a la adquisición de las consolas de videojuegos Nintendo que se establecieron durante la década de los años noventa del siglo XX en la ciudad de Morelia, Michoacán, en esta investigación encontramos que estas tuvieron la particularidad de ser más fáciles de adquirir en tiendas (a comparación de las consolas Atari que era un mercado muy limitado de distribuidores). Cada vez más

---

<sup>393</sup> “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 04, abril de 1993, 7.

<sup>394</sup> “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 06, junio, de 1993, 6.

<sup>395</sup> “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 08, agosto de 1993, 4.

negocios de dicha ciudad se dedicaron a vender consolas de videojuegos Nintendo junto con sus respectivos cassettes de juegos. Sobre su precio de venta las fuentes hemerográficas nos muestran que estas solían variar acorde al establecimiento y al vendedor: En un anuncio de la tienda de Dimensión Electrónica (el cual se ubicó en la plaza comercial fiesta camelinas de la ciudad de Morelia) la consola de videojuegos Nintendo NES costaba con descuento el precio de 445,000 pesos mexicanos, y sus juegos costaban 149, 000 pesos; también localizamos precios de la consola NES desde 395, 000 pesos, 375, 000 pesos y 290, 000 pesos.<sup>396</sup> Sobre los precios y la popularidad de los juegos de Nintendo en la Ciudad de Morelia, como hemos reiterado con anterioridad, estos solían ser variados conforme el tipo de juego y lugares de venta. Ahora mostraremos algunos de los precios que se manejaban en la ciudad por lo regular:

Súper Mario Bros. 2: 213, 000 pesos  
Mike Tyson: 175, 000 pesos  
Súper Mario Bros. 3: 276, 000 pesos  
Double Dragon: 243, 000 pesos  
TopGun S. Missile: 200, 000 pesos  
Tecmo Bowl: 210, 000 pesos  
Golgo – 13: 140, 000 pesos  
Robocop: 211, 000 pesos  
Bad Dudes: 211, 000 pesos  
Goal: 227, 000 pesos<sup>397</sup>

En contraposición al precio original antes mostrado de aquella temporalidad, algunas tiendas en Morelia llegaron a vender lo cartuchos (cassettes) de videojuegos de Nintendo NES a un precio similar o menor por ciertas temporadas. Encontramos en la tienda De Llano en la ciudad de Morelia los siguientes precios de venta:

Súper Mario Bros. 2: 195, 000 pesos  
Mike Tyson: 159, 000 pesos  
Súper Mario Bros. 3: 249, 000 pesos  
Double Dragon: 225, 000 pesos  
TopGun S. Missile: 179, 000 pesos  
Tecmo Bowl: 189, 000 pesos  
Golgo – 13: 129, 000 pesos  
Robocop: 195, 000 pesos  
Bad Dudes: 195, 000 pesos

---

<sup>396</sup> “Anuncio de venta de consolas Nintendo NES junto con juegos en tienda Dimensión Eléctrica”, *La Voz de Michoacán*, viernes 04 de enero de 1991; “Imagen de anuncio de venta de consola NES en Dimensión Eléctrica”, *La Voz de Michoacán*, domingo 05 de enero de 1992.

<sup>397</sup> “Imagen de anuncio de venta de juegos NES con cartuchos de videojuegos”, *La Voz de Michoacán*, sábado 05 de enero de 1991.

Goal: 205, 000 pesos<sup>398</sup>

En cuanto al caso particular de la Súper Nintendo (SNES), ubicamos algunos de los precios que se llegaron a manejar en la Ciudad de Morelia bajo la transición de los nuevos pesos mexicanos. En algunas tiendas de Morelia localizamos que la consola SNES junto con dos controles y el juego de Súper Mario World costaba alrededor de 745 a 860 nuevos pesos mexicanos en el año de 1993;<sup>399</sup> Una consola SNES junto con un cartucho de juego (ya sea X-MEN, Zoombies o el Rey Leon) costaba 1,399 nuevos pesos mexicanos en el año de 1995;<sup>400</sup> Otra consola SNES junto con el juego de Súper Mario World costaba en el año de 1996 la cantidad de 1,795 pesos. También estaba a la venta el juego de Kirby Superstar en 815 nuevos pesos mexicanos.<sup>401</sup>

Luego de que se instauró la consola de Nintendo SNES en la ciudad de Morelia, las consolas anteriores a esta como la NES y la propia Atari, se empezaron a relegar paulatinamente del mercado y del interés de la gente. A partir de los años de 1991 a 1996, dichas consolas empezarían a tener un descuento a sus precios originales. En los anuncios de periódicos de la localidad de Morelia, la Atari (la primera consola) se comenzó a vender más barata. En un anuncio de la tienda departamental de Morelia todos los productos de Atari les llegaron a colocar un 40 por ciento de descuento.<sup>402</sup> En cuanto a la NES (modelo anterior a la SNES), esta consola se empezó a vender en algunos lugares desde 445 Nuevos pesos mexicanos a 450 nuevos pesos.<sup>403</sup>

Además de las consolas domésticas de Nintendo, otro producto con el que también se popularizaron los videojuegos fueron las consolas portátiles de juegos de video. A raíz del éxito comercial que generó el uso de las consolas de uso doméstico, las compañías de videojuegos buscaron innovar en sus productos. En el caso de la compañía de Nintendo, a partir de la herencia de la Game & Watch, desarrollado por Gumpei Yokoi junto con el equipo de desarrollo de Nintendo Research & Development, crearon en el año de 1989 a través de la fusión de la NES con la Game & Watch la consola portátil conocida como "Game Boy". Esta consola revolucionó la manera de jugar videojuegos al no depender de un televisor para funcionar, por lo tanto, tuvo como consecuencia que las relaciones con los videojuegos se popularizaron aún más. Otro aspecto a destacar sobre la Game Boy, además de su portabilidad, Nintendo vio en este proyecto la oportunidad de sacar una consola que tuviera el poder de una consola, pero a un menor precio.<sup>404</sup>

Para el caso mexicano y para nuestro estudio de caso como lo es la ciudad de Morelia, Michoacán, las consolas portátiles también alcanzaron un fuerte grado de popularización. A manera de

---

<sup>398</sup> "Imagen de anuncio de venta de juegos NES con cartuchos de videojuegos", *La Voz de Michoacán*, sábado 05 de enero de 1991.

<sup>399</sup> "Imagen de anuncio de venta de Súper Nintendo y descuento en Nintendo con nuevos pesos en tienda Dimensión Electrónica", *La Voz de Michoacán*, sábado 02 de enero de 1993; "Imagen de anuncio de venta de Nintendo NES y SNES en la tienda De Llano", *La Voz de Michoacán*, martes 05 de 1993.

<sup>400</sup> "Imagen de venta de SNES en tienda de Llano", *La Voz de Michoacán*, diciembre de 1995.

<sup>401</sup> "Imagen de venta de SNES, Juego de Kirby y Gameboy en tienda de Llano", *La Voz de Michoacán*, diciembre de 1996.

<sup>402</sup> "Imagen de venta de Atari en Descuento", *La Voz de Michoacán*, viernes 03 de enero de 1992; "Imagen de anuncio de Atari en Descuento en la tienda Sears", *La Voz de Michoacán*, Domingo 05 de enero de 1992.

<sup>403</sup> "Imagen de anuncio de venta de Súper Nintendo y descuento en Nintendo con nuevos pesos en tienda Dimensión Electrónica", *La Voz de Michoacán*, sábado 02 de enero de 1993; "Imagen de anuncio de venta de Nintendo NES y SNES en la tienda De Llano", *La Voz de Michoacán*, martes 05 de 1993.

<sup>404</sup> Ryan, *How Nintendo conquered America*, 74-76.



evidencia encontramos un anuncio de venta de una Game Boy en la ciudad de Morelia, Michoacán, esta costaba en 1996 alrededor de unos 899 nuevos pesos mexicanos.<sup>405</sup>

En relación a la opinión pública en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años noventa del siglo XX, encontramos una nota periodística hecha por su autor Manuel Carretero. En dicha nota, observamos una crítica hacia los niños de España y los juguetes, en el cual, se hace alusión a los videojuegos como “juguetes electrónicos”. En dicha nota el autor Manuel Carretero hizo referencia a cómo los videojuegos se volvieron más importantes durante la década de los años noventa del siglo XX. A manera de evidencia citaremos textualmente a continuación parte de la nota periodística. Esta parte lo hacemos con el fin de mostrar la relevancia que ostentaron los videojuegos durante dicha época anteriormente mencionada:

“Un porcentaje de niños españoles tendrá ya decidido qué el regalo “estrella” que Papá Noel o los Reyes Magos deben dejarles este año es un videojuego. Esa es la moda, y cada día podemos percatarnos de ello en los colegios, en los parques y en la casa. Niños y jóvenes pasan buena parte de su tiempo libre pegados a esas maquinitas de procedencia japonesa con las que pueden vivir a escala aventuras de lo variado. Sin embargo, los avances de la electrónica en los últimos tiempos han propiciado también la vuelta a los juguetes que hicieron furor en otras épocas, como los famosos “Scalextric”, los trenes, los coches y barcos a escala, con infinitas posibilidades ahora gracias al control remoto. Las consolas de videojuegos se comercializan en España desde hace pocos años, pero las masivas campañas de publicidad en televisión, unidas a la progresiva familiarización de los niños con la informática, han producido una rápida popularización. De hecho es uno de los negocios más fabulosos que se han hecho últimamente, y que favorece sobre todo a las firmas japonesas “Nintendo” y “Sega”, que dominan el mercado mundial de videojuegos “Gameboy” y “Megadrive”, respectivamente, con los que pueden facturar en este año un billón de pesetas. En España controlan el 10 por ciento del mercado juguetero, lo que traducido a pesetas supone ventas superiores a los 40,000 millones de pesetas en 1992. Y es que un buen equipo, con ordenador personal, un ratón, pantalla a color y un completo repertorio de juegos puede alcanzar un precio de 200,000 pesetas. Para economías más modestas existen las consolas adaptables a la televisión, con un abanico de precios entre 10,000 a 30,000 pesetas. A esto hay que añadir de 5,000 a 10,000 pesetas por cada título para ordenador y alrededor de 5,000 si la tarjeta de juegos es para una consola. Los equipos son cada vez más complejos, lo suficiente como para que los niños puedan manejar desde simuladores de vuelo hasta un partido de fútbol, pasando por la “video-versión” de las películas más famosas. Esta temporada se ha anunciado la consola “Turbo Express”, primera portátil dotada de pantalla de cristal líquido y de 16 bits, lo que permite la visualización de una gama de 512 colores reales en la pantalla, y además en

---

<sup>405</sup> “Imagen de venta de SNES, Juego de Kirby y Gameboy en tienda de Llano”, *La Voz de Michoacán*, diciembre de 1996.

alta definición y sonido estereofónico. Todo ello por unas 3000 pesetas. Muchos padres no ven en estos juegos un gasto excesivo, teniendo en cuenta que los jóvenes pueden frecuentar a las salas recreativas en la calle y gastarse más dinero a lo largo del año. Lo que sí es cierto es que los niños pueden llegar a la adicción a los videojuegos, según han denunciado los psiquiatras, quienes aconsejan controlar el tiempo que pasan con esos aparatos, evitar que el videojuego sea la única diversión del joven y utilizarlo como recompensa por algún esfuerzo. Sin embargo, también se apunta que siempre será menos mala la interactividad de los videojuegos que la pasividad de un televisor.” (Manuel Carretero, Periódico *La Voz de Michoacán*, 1992)<sup>406</sup>

A través de lo que mencionó Manuel Carretero para el periódico *La Voz de Michoacán*, nos pudimos percatar de la visión que se tenía del videojuego durante la década de los años noventa del siglo XX. Primeramente, la popularidad que se acrecentó en base a las consolas domésticas de juegos de video hizo notar los avances tecnológicos de la electrónica de su temporalidad, lo que por consiguiente generó un aumento en las interacciones con este medio de entretenimiento digital. En las palabras del autor Carretero, vimos cómo en esos tiempos, los jóvenes y niños empezaron a adoptar más el uso de los videojuegos en comparación a sus inicios en la década de los años ochenta del siglo XX. Otro aspecto a señalar sobre el artículo periodístico del autor Carretero tiene que ver con la importancia de las consolas de uso doméstico como Nintendo y Sega. También observamos que a través de la interpretación de Carretero reafirmamos el avance que tuvieron las compañías de videojuegos japonesas. Por otra parte, notamos en esta nota la influencia que empezaron a poseer los medios de comunicación a través de su publicidad. También logramos visualizar a la luz de dicha nota antes citada cómo se volvieron más constantes las innovaciones por parte de los videojuegos, en este caso con la creación de nuevas consolas. En cuanto a la opinión pública se refiere, aunque los videojuegos de consolas no eran bien vistos por sus altos precios, algunos padres de familia optaron por realizar dicho gasto a fin de que los niños gastaran su dinero en las maquinitas.

#### EL INTERCAMBIO Y LA RENTA DE CARTUCHOS

Una de las prácticas más relevantes que se gestaron durante la década de los años ochenta y noventa del siglo XX en México con los videojuegos, sin temor a equivocarnos, fue el intercambio y la renta de cartuchos de juegos de video. Luego de que los videojuegos relanzaran un alto grado de popularidad entre la población a través de las consolas como lo fue la compañía Nintendo, la adquisición de los cartuchos se hizo evidentemente más latente. A consecuencia de ello, como lo hemos evidenciado con anterioridad, sabemos que diversas tiendas alrededor del país comercializaron con este producto. Ahora bien, aun cuando los cartuchos (o cassettes) de juegos de video eran populares, entendemos que estos tenían la particularidad de ser difíciles de comprar por sus altos precios; principalmente en esta investigación se lo atribuimos a la debacle económica que se suscitó en México, ya que no todas las

---

<sup>406</sup> Manuel Carretero, “Magno Negocio de fabricantes de juguetes, la industria de la ilusión.”, *La Voz de Michoacán*, domingo 03 de enero de 1993.

personas en dicho país tenían los mismos recursos monetarios para costear los juegos de las consolas. Ante este dilema, como respuesta empezaron a surgir espacios donde se rentaba durante un breve lapso de tiempo los cartuchos de videojuegos, los cuales eran los videoclubs. ¿Qué eran exactamente los videoclubs y cuál fue su relevancia en el videojuego en México? Para contestar a estas incógnitas primeramente consideramos menester partir por lo que son los “videoclubs”. En términos simples y generales estos son definidos por la Real Academia Española como “*todos aquellos espacios comerciales donde las personas pueden rentar o comprar películas de diversa índole*”.<sup>407</sup>

Y en cuanto a su relevancia para el caso mexicano, para una mejor comprensión de lo que fueron en su momento dichos sitios para los videojuegos en México, en favor de este trabajo académico, optamos por rescatar algunos elementos de la investigación que realizó la Licenciada en Ciencias de la Comunicación por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), María del Carmen Islas Fuentes, la cual tuvo como eje central el Video Club en México. Para la autora Islas Fuentes, los videoclubs en México tuvieron sus orígenes a partir del grupo “Videovisa”, empresa que pertenecía al canal televisivo mexicano Televisa, y su función primordial consistía en fabricar, duplicar, y distribuir videocassettes de películas a fin de rentarlas y venderlas en el mercado mexicano a través de espacios delimitados por sus franquicias.<sup>408</sup> Según los resultados que arrojó la investigación de la misma autora antes mencionada, dentro de las franquicias de renta de videocassettes que poseía Videovisa destacaban: “Videocentro”, “Videoamérica”, “Galavideo” y “Videovisa”.<sup>409</sup> La autora Islas Fuentes enfatiza que en su momento Videovisa contó con todos los permisos de distribución correspondientes por parte de estudios cinematográficos tanto nacionales como internacionales.<sup>410</sup>

En cuanto a la importancia de estos videocentros, la autora Islas Fuentes nos presenta una de las funciones de Videovisa y Videocentro, la cual, consistía en “rentar cartuchos, accesorios y equipos de videojuegos de la marca de Nintendo y de Sega”.<sup>411</sup> Con esta información que nos relata la autora Islas Fuentes, podemos determinar como a la luz de la popularidad que ostentaron las consolas de videojuegos durante la década de los años ochenta y los años noventa del siglo XX, los videoclubs adoptaron esta nueva forma de mercado. A consecuencia inminente, los videoclubs gestionaron nuevas interacciones entre las personas y los videojuegos.

¿Cómo eran las interacciones entre los videoclubs y los videojuegos en México? Para contestar a esta interrogante, en esta investigación histórica, localizamos a través de fuentes digitales, un aproximado de cómo eran dichas relaciones entre las personas y las rentas de videojuegos. Encontramos que las personas que jugaban videojuegos peregrinaban hasta los videoclubs (o similares) con el objetivo de rentar por un tiempo algún juego para poder probarlo. Encontramos que algunos los solían rentar cartuchos los fines de semana, esto con tal de poder tener un mayor laxo de tiempo para jugarlo. Por otra parte, se comenta que algunas tiendas solían intercambiar sus juegos con los usuarios. Pero por lo regular se les daba un juego de menor categoría o calidad.<sup>412</sup>

---

<sup>407</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, “Videoclub”, Diccionario de la lengua española, <https://dle.rae.es>.

<sup>408</sup> María del Carmen Islas Fuentes, “El videoclub en México: el caso de Videovisa (el perfil del consumidor en México)”, (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 1994), 27 y 35.

<sup>409</sup> Islas Fuentes, “El videoclub México”, 32

<sup>410</sup> Islas Fuentes, “El videoclub México”, 27.

<sup>411</sup> Islas Fuentes, “El videoclub México”, 45.

<sup>412</sup> Lolezno, “Videojuegos, cine y nostalgia. Recordando los videoclubs de finales de años noventa.”, LegadodelPixel, 21 de julio de 2020, <https://www.legadodelpixel.es/foro/general/videoclubs/>.

Para el caso de la ciudad de Morelia, además de las franquicias de los Videocentros, en susodicha ciudad también estaban establecidos otros negocios que fungían como rentadoras de videojuegos, los cuales el más popular era el Multivideo: un sitio de renta de películas que también se dedicó a la renta de cartuchos de Sega y Super Nintendo, y Nintendo Rento.<sup>413</sup> Aunque no tenemos la suficiente carga de evidencia empírica que nos ayude a explayar en su totalidad el caso de la *Nintendo Rento*, lo que sí podemos decir en relación a esta tienda es que, a través del trabajo de investigación que realizó el Doctor en Historia Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, esta tienda fue de las pocas (si no es que la única) en que se dedicó a la renta y venta exclusiva de videojuegos en Morelia durante la segunda mitad de la década de los años ochenta y gran parte de la década de los años noventa del siglo XX. Por su parte, esta tienda estuvo a cargo por el señor José Alfredo Centurión Olveda.<sup>414</sup>

Cabe aclarar que en esta investigación encontramos que no a todos les funcionaba el negocio de los videojuegos con los videoclubs. Como evidencia empírica encontramos un anuncio de venta de máquinas profesionales de videojuegos Neo Geo por clausura de videoclub en la ciudad de Morelia, Michoacán.<sup>415</sup>

Sobre el intercambio de cartuchos, además de las tiendas de renta, también una práctica que fue común durante esos años radicó en el intercambio de cartuchos entre sus mismos usuarios. Como destacamos en páginas pasadas, no todos podían costear las consolas y los cartuchos de videojuegos, así que en este trabajo tenemos como hipótesis que, para no repetir los mismos juegos, además de rentarlos en tiendas, se intercambiaban cartuchos entre otras personas con el objetivo de jugar diferentes juegos.

## LA GUERRA DE CONSOLAS

En este trabajo hemos ondeado el caso particular de las consolas de Nintendo, más, sin embargo, a partir de este punto consideramos importante para esta investigación el hablar de la llamada “Guerra de consolas”. Si bien, Nintendo marcó un antecedente en la historia de los videojuegos en el caso mexicano, cabe aclarar que esta no fue la única. Además de Mario hubo en su haber durante los años ochenta y principios de los noventa un homónimo del fontanero (solo que más veloz), y ese fue la mascota insignia de la compañía de videojuegos SEGA: “Sonic the Hedgehog”. Según el autor Kent, SEGA (Service Games) fue una compañía de juegos fundada con principios empresariales japoneses en el mes de mayo del año de 1952 en Honolulu, Estados Unidos, por Martey Bromley. En sus inicios, Kent nos destaca que la SEGA de Bromley se dedicó a los salones recreativos de máquinas Pinballs en los Estados Unidos, pero conforme se implementaron leyes prohibitivas en ese país contra las máquinas recreativas, Bromley abrió sus salones de juego en Japón. Al establecer sus salones en el mercado japonés, el autor Kent nos habla que SEGA se había consolidado junto con Taito y Rosen Enterprises Ltd. como empresas enfocadas en el entretenimiento en máquinas; lo que a la postre tuvo consecuencia que Sega y Rosen se fusionaran para evitar competencia entre compañías.<sup>416</sup>

<sup>413</sup> “Anuncio de videoclub Multivideo promocionando a Nintendo”, *La Voz de Michoacán*, diciembre de 1996.

<sup>414</sup> Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “Los videojuegos como cultura de masas a finales del siglo XX. Análisis a la inserción de la tecnología de videojuegos en dos ciudades de América Latina: Valparaíso y Morelia de 1985 a 2000”, (Tesis de doctorado, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2019), 265-266.

<sup>415</sup> “Anuncio por negocio de videoclub cerrado venta de máquinas de videojuegos”, *La Voz de Michoacán*, 27 de diciembre de 1995.

<sup>416</sup> Steven L. Kent, “El nacimiento de Sega”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 401, 402, 409.

Posteriormente, luego de diversos cambios administrativos en la nueva compañía SEGA, el autor Kent nos habla que Hayao Nakayama tomó la presidencia en el año de 1983 (además de la implementación de David Rosen), y con él su ingreso al mundo de las consolas domésticas de videojuegos con la Master System en Japón.<sup>417</sup>

Con la implementación de la Master System, SEGA intentó competir contra Nintendo y su Famicom, desafortunadamente su consola no alcanzó la misma fama que su competencia. Después de dicho fracaso SEGA diseñó otra consola que fuera más potente que la Famicom/NES de Nintendo, la cual denominaron como Mega Drive, o Genesis para el mercado norteamericano.<sup>418</sup> Lanzada en el año de 1988 en Japón, 1989 en Norteamérica y 1990 en Europa, esta consola doméstica fue de las primeras en iniciar la etapa de los 16 bits de capacidad. Aunado a lo anterior, dentro de las características que poseía esta consola, estas solían ser las siguientes: un chip de procesamiento de 16 bits Motorola 68000, una paleta de colores de 512 en donde 64 de ellos eran vistos en la pantalla al mismo tiempo y 8 bits independientes para sonido.<sup>419</sup>

A medida que creció SEGA, esta intentó competir con la mascota de Nintendo (Mario.), no obstante, sus juegos no tenían el mismo impacto. El juego con el que comenzó la Mega Drive/Genesis era *Altered Beast*. Tiempo después, SEGA lanzaría al mercado en el año de 1991 un juego que competiría directamente con Mario de Nintendo, denominado como *Sonic the Hedgehog*. A grandes rasgos la nueva mascota de SEGA era un erizo azul con tenis rojos que corría a altas velocidades. Este fue creado por Naoto Oshima, Hirokazu Yasujara y Yuji Naka, y el objetivo de dicho juego consistía en recoger todos los anillos dorados sobre caminos de campana, acantilados, escarpados y rebotadores hasta llegar a la meta. Cabe señalar que la novedad de Sonic radicaba en que este personaje, mientras corría, podía girar y rebotar al ritmo de los pinballs.<sup>420</sup>

Con el asalto de SEGA Mega Drive/Genesis, a diferencia de Atari con Magnavox (o los competidores creados por la misma Atari), se inició por primera vez una competencia real de consolas de videojuegos. Liderado por el representante de SEGA en América Thomas J. Kalinske, en esta investigación histórica encontramos que se inició una campaña de desprestigio en contra de Nintendo. SEGA a menudo comparaba su consola y sus mascotas con la NES y SNES de Nintendo. SEGA solía referirse textualmente como: “SEGA does, what Nintendont” (Traducido como “SEGA hace lo que ninten-no”).<sup>421</sup> Además de la desacreditación hacia Nintendo, algunas fuentes nos explican que en su momento Kalinske redujo el precio de la consola Mega Drive/Genesis de 189 dólares a 129 dólares, además de invitar famosos de la farándula de la talla de Michael Jackson y Joe Montana, a fin de atraer a más consumidores a SEGA.<sup>422</sup>

Dentro de los juegos más populares que tuvo la SEGA Mega Drive encontramos los siguientes títulos: *Sonic the Hedgehog 1, 2, 3 y 4, Sonic y Knuckles, Sonic 3D, Michael Jackson Moonwalker, Castle of illusion Starring Mickey Mouse, Revenge of Shinobi, Alex Kidd in the enchanted*

---

<sup>417</sup> Steven L. Kent, “El año del Hardware”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 479

<sup>418</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 479- 480

<sup>419</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 479

<sup>420</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 483, 484, 486, 509, 510; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “Hedgehog vs Plumber”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 246.

<sup>421</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 485, 487; Rusel Demarla, y Johnny I. Wilson, “Sega is Nothing” “Tom Kalinske”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 247

<sup>422</sup> Kent, *Gran Historia de los videojuegos*, 508; Demarla y Wilson, *High Score*, 247-248; Donovan, *Replay*, 210-212

*Castle, Joe Montana II Sports Talk Football, Virtua Fighter, Shining Force, Alisia Dragón, Phantasy Star 2, Mario Lemieux Hockey, Revolution X, Dick Tracy, David Robinson Supreme Court, NBA Jam, Altered Beast, Golden Axe, Strider, Ecco the Dolphin y Ninja Gaiden.*<sup>423</sup>

En respuesta a la Mega Drive/Genesis, Nintendo decidió sacar al mercado la consola de 16 bits Super Nintendo. En las características de la consola SNES se superó en colores a la consola de SEGA.<sup>424</sup> Para la década de los años noventa del siglo XX, las dos consolas dividieron a la audiencia. No solo estaba la SNES de Nintendo, sino que también estaba junto con ella la consola rival Genesis.

Para el caso mexicano y la ciudad de Morelia, SEGA también figuró importantemente entre los que jugaban videojuegos en esa temporalidad. Así como con la NES y posteriormente la SNES, conocida como “Genesis”, esta consola se comercializó en México. En un anuncio de una tienda departamental de la ciudad de Morelia, esta consola costaba en el año de 1992 alrededor de unos 1, 225,000.00 viejos pesos mexicanos.<sup>425</sup> Por otro lado, localizamos que las consolas SEGA también eran modificadas para ser comercializadas como máquinas profesionales de juegos de video.<sup>426</sup>

### PUNTO DE GUARDADO 3-1

Para el apartado 3-1 pudimos localizar diversas características que vale la pena señalar en favor de nuestra presente investigación:

En primer lugar, la historia de la propia compañía Nintendo. A partir de lo que mostramos anteriormente, al tomar como marco referencial el contexto histórico en el que se desarrollaron los videojuegos durante la segunda mitad de la década de los años ochenta del siglo XX (la pérdida de la hegemonía de Atari y la popularidad de los espacios recreativos en el mercado japonés), nos dimos cuenta de cómo Nintendo volvió a revitalizar de vida a la industria de los videojuegos a través de sus juegos y consolas. Pensamos que en parte fue la consecuencia de la aparición de la Family Computer (Famicom) en japonés en el año de 1983, que posteriormente sería nombrada como Nintendo Entertainment System (NES) en el año de 1985 en Norteamérica.

También le podemos atribuir a Nintendo el éxito del personaje de Mario. Consideramos que el nacimiento de dicho personaje marcó una pauta importante para que se conectaran más a fondo las relaciones sociales de juego en el videojuego alrededor del mundo. Esta parte la pudimos comprobar al observar la popularidad que se gestó en base a lo que fue en su momento su novedosa jugabilidad con la NES y a la conexión que tuvo Mario con el jugador. Al utilizar una comparativa entre los juegos de Atari y Nintendo, pudimos observar que, con el arribo de los ocho bits de Nintendo, las narrativas se volvieron más complejas. Desde el punto de vista teórico de Caillois, los jugadores ahora estaban más conectados al *Mimicry*, en este caso a la interpretación de los personajes como Zelda, Mario o Samus.

En cuanto a la Super Nintendo Entertainment System (SNES), logramos examinar que a través de esta consola las interacciones con los videojuegos comenzarían a seguir pautas hacia nuevas prácticas;

---

<sup>423</sup> Demarla y Wilson, *High Score*, 250.

<sup>424</sup> Harris J. Blake, Prefacio por Seth Rogen & Evan Goldberg, *Console Wars. Sega, Nintendo, and the battle that defined a generation*, (Estados Unidos: Ed. It. Books, 2014), 132.

<sup>425</sup> “Imagen de anuncio de venta Genesis en tienda departamental Fabricas de Francia” *La voz de Michoacán*, 02 de enero de 1992.

<sup>426</sup> “Imagen de anuncio de ventas de máquinas profesionales de juegos de video en negocio de Guadalajara Arkanoid”, *La Voz de Michoacán*, martes 04 de diciembre de 1990

ahora los videojuegos pasarían a mejorarse y actualizarse conforme la tecnología de su época se los permitía a nivel de software y hardware; pasarían de 8 bits a doblar su fuerza a 16 bits, mejorar los píxeles en pantalla, incursionar con el 3D, una mayor cantidad de botones para más acciones y un sonido cada vez más mejorado. Por otro lado, los medios de comunicación e información, si aún estaban renuentes, permitían una mayor propaganda de este medio digital a través de anuncios publicitarios. También, se comenzaron a dar relevancia a las revistas especializadas en videojuegos. Por su parte, ahora existiría una competencia más realista, a comparación de lo vimos con Atari que controlaba una hegemonía en el mercado de videojuegos.

En segundo lugar: En cuanto a Nintendo y la Ciudad de Morelia se refiere, observamos atentamente que las relaciones sociales de juego se volvieron cada vez más estrechas entre las personas. Pensamos que esto se debió a la postre de la aparición de las consolas que ofreció Nintendo alrededor del mundo; lo que, por consecuencia, causó que las personas de la ciudad de Morelia adquirieran un mayor interés por consumir dicho producto. Otro aspecto a destacar sobre Nintendo y la ciudad de Morelia tiene que ver sobre como la información relacionada a los videojuegos se volvió más frecuente. Notamos en esta investigación que durante el periodo en el que se estableció la Nintendo en México, los medios de información dieron un mayor acceso a la difusión y a la divulgación de videojuegos. Esta afirmación la pudimos corroborar a través de comerciales, revistas y periódicos de la época de 1988 hasta 1996.

Otro aspecto a señalar es que, si bien, las consolas de videojuegos de Nintendo fueron elementos importantes para las interacciones sociales en la ciudad de Morelia, Michoacán, cabe aclarar que todavía persistieron prácticas similares con las primeras consolas Atari. Al hablar de las similitudes entre estos dos, notamos que se tuvo como constante la modificación de las consolas a máquinas profesionales de juegos de video. A medida que salía al mercado una nueva consola, algunos comerciantes de la región de Michoacán y de otros lares del país (ya establecidos), modificaban y adaptaban (como en las Atari) las consolas de Nintendo, todo esto a fin de comercializarlas.

En relación a las consolas de Nintendo en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante el final de la década de los años ochenta y mitades de la década de los años noventa del siglo XX, pudimos notar algunos cambios en la forma de interactuar con los videojuegos. Como vimos anteriormente con el caso de la SNES en México, el videojuego tuvo como antecedente un proceso de transición en su moneda gracias a circunstancias políticas, sociales y económicas que se gestaron en México. Esta transición monetaria tuvo como consecuencia que se modificara la adquisición de las consolas en México, y, por ende, la forma de interactuar con los videojuegos. Observamos cómo este elemento ocasionó que los videojuegos en México ya no se valorarían de la misma manera como se hacía con los viejos pesos mexicanos, ahora con la reducción de los tres ceros a la moneda mexicana la adquisición sobre los videojuegos se mermara entre la población.

En lo que se refiere a las interacciones con los videojuegos, en este apartado logramos visualizar cómo fue que a la postre del arribo de las consolas de Nintendo a México se influenció a que cada vez más personas se relacionaran con los videojuegos. En este caso vimos que, en cuestión de género, el público femenino sostuvo una mayor participación. A través de la información de las revistas entendimos que las interacciones con los videojuegos no solo eran para el sector masculino, sino también para un público en general. Aunque cabe aclarar que, a pesar de dicho aumento de las interacciones por parte del sector femenino, este no fue demasiado exponencial. A su vez, esta información reafirmó y

apoyó la afirmación que habíamos dicho en capítulos pasados sobre el público femenino y la ciudad de Morelia, el cual nuestras fuentes orales nos expusieron que dicho sector jugó de forma más frecuente a Mario.

Por lo que atañe a la opinión pública en la ciudad de Morelia, Michoacán, contemplamos que, si bien aún estaban parcialmente en desacuerdo, poco a poco las personas se percataron del avance de los videojuegos. También vimos cómo algunos padres de familia aprovecharon los videojuegos domésticos como incentivo para sus infantes y así alejarlos de las calles. Por otra parte, notamos en este apartado capitular de tesis que a partir de la década de los años noventa del siglo XX la opinión pública vio en los videojuegos más aceptación como una forma de interacción lúdica más; como ejemplo notamos que cada vez más establecimientos de distinta índole (desde establecimientos hasta tiendas departamentales) en la Ciudad de Morelia, Michoacán, se atrevían a comercializar con los videojuegos, lo cual nos da a entender del grado de aceptación que estos empezaban a poseer.

En tercer lugar: visualizamos que el establecimiento de las consolas durante la década de los años noventa del siglo XX en México, y por ende en la ciudad de Morelia, Michoacán, trajeron consecuencias puntuales en la forma de relacionarse con este medio de entretenimiento digital. A medida de lo anterior mencionado, en este apartado localizamos a través de los videoclubs las revistas, la guerra de consolas y la Game Boy, cómo fue que se crearon nuevas formas de práctica social con los videojuegos. A través de la popularidad que ostentaron los videojuegos durante la década de los años noventa del siglo XX, los videoclubs vieron una oportunidad de mercado e incursionaron con la renta y venta de cartuchos. Observamos que esta forma de práctica ocasionó que las personas jugaran con más juegos. A partir de la renta de cartuchos (cassettes) las personas ya no tenían precisamente la necesidad de comprar un cartucho. Ahora tenían la facultad de interactuar por un breve periodo de tiempo con distintas clases de juegos al alcance de su situación financiera. Por consiguiente, encontramos que esta forma de interacción entre las personas con los videoclubs se convirtió en un espacio más para que se establecieran las relaciones sociales de juego con los videojuegos a través del intercambio.

Sobre las revistas de videojuegos, observamos atentamente en este apartado que también estas aportaron elementos importantes hacia nuevas prácticas con los videojuegos. A manera de ejemplo, vimos cómo las revistas de videojuegos a través de las reseñas, las opiniones, las entrevistas, los trucos de algún juego y las notas acordes a esta forma de entretenimiento digital, se volvieron un medio imperante de difusión para las personas que gustaban de los videojuegos. Este elemento como forma de práctica tuvo como consecuencia que ahora las personas tuvieran la posibilidad de conseguir dichas revistas de manera mensual (en puestos de revistas) a fin de conocer más a fondo sobre videojuegos. Por otro lado, otro aspecto interesante que encontramos sobre las nuevas prácticas que se suscitaron en los videojuegos a través de las revistas de videojuegos, radica en que las personas solían interactuar indirectamente con dichas revistas a través de las cartas que les mandaban; ya sea a través de comentarios, dudas, o hasta quejas. En otro ámbito, en esta investigación destacamos que la participación de la revista Club Nintendo México tuvo mucha relevancia e influencia alrededor del país de México (incluida la Ciudad de Morelia, Michoacán) al ser una de las primeras en estrechar las relaciones lúdicas entre las personas con los videojuegos. Observamos en este apartado que esta revista no solo era leída por niños y niñas mexicanas, sino también por jóvenes y personas adultas. Por consiguiente, a través de la información que encontramos a cerca de las revistas de videojuegos nos permitimos determinar que las



revistas se volvieron un elemento más de interacción entre las personas con los videojuegos al fungir como medios de información personalizada para sus usuarios.

Por otra parte, la “Game Boy” también aportó elementos nuevos de interacción. Consideramos que esto se debió primordialmente a la novedad de la portabilidad que permitía jugar videojuegos de manera independiente de un televisor. Además, de ser más accesible para toda clase de público. Por lo que determinamos en esta investigación, el espacio donde se interactuaba con el videojuego para la década de los años noventa del siglo XX no dependía única y exclusivamente de un establecimiento o un espacio doméstico. Ahora con las consolas portátiles como lo fue la gameboy las personas podían interactuar con el videojuego en casi cualquier sitio.

También la llamada “Guerra de consolas” nos dio nuevos elementos de interacción. Ahora el uso de consolas no se limitaría a una sola compañía dominante como lo fue en su momento la Atari. A través del arribo y el establecimiento de las compañías Nintendo y de Sega respectivamente al mercado internacional, las personas podían elegir que consola jugar videojuegos.

En resumidas cuentas, de manera teórica si retomamos una vez más las ideas de Bourdieu, podemos rescatar en este apartado de investigación que durante la década de los años noventa del siglo XX se añadieron nuevos elementos al campo de los videojuegos, los cuales, se vieron representados a través de una participación más activa por parte de los medios de comunicación, las revistas especializadas en videojuegos, la diversidad de consolas y las constantes innovaciones de estas mismas. Ahora bien, de manera más puntual, si tomamos como referencia todos estos elementos antes destacados en el campo de los videojuegos, podríamos ejemplificarlo de la siguiente manera:

En la guerra de consolas cobraría sentido pensar que, dentro del campo de los videojuegos, la relación existente que se marcó en la década de los años noventa del siglo XX entre Sega y Nintendo generó una relación de poder entre los jugadores. En este caso, dentro del campo ya no solo eran jugadores de videojuegos, ahora estos se catalogaban entre “Nintenderos” y “Segeros”. Como relación social, gracias a los medios de comunicación que fungieron como agentes sociales, podemos determinar que se buscaba entre los jugadores del campo de videojuegos determinar quién poseía la mejor consola.

Para las revistas especializadas y los medios de comunicación, si seguimos con el pensamiento de Bourdieu, estos se volvieron agentes sociales que influyeron directamente en las relaciones sociales que se establecieron dentro del campo de los videojuegos. Estos a través de las imágenes influyeron en las opiniones de las personas, a su vez, de que generaban una situación de estatus en las personas. Podemos interpretar que en su momento como agentes las revistas como lo fue la Club Nintendo incentivaban el gusto por la consola de Nintendo al mostrar sus virtudes. También las revistas solían determinar que juego era mejor que otro. Podemos decir a grandes rasgos que los personajes de Mario Bros o Sonic fueron agentes que dotaron de identidad a las personas dentro del campo de los videojuegos. Con Mario las personas se enlazaron más con el gusto hacia las consolas de videojuegos, estimamos que la popularidad que se le otorgó al personaje de Mario o Sonic les dieron un valor adicional a los juegos de Nintendo y SEGA, debido a que poseer algún cartucho con estos personajes le otorgaba un mayor estatus de poder y privilegio entre las personas que jugaban videojuegos a comparación de otros títulos de juegos de video.

Para finalizar, las constantes innovaciones de los videojuegos generaron una distinción en los jugadores de videojuegos. A medida que evolucionaba la tecnología de la época del siglo XX, las compañías de videojuegos sacaban al mercado nuevas y más novedosas consolas. Esto como

consecuencia causó que las consolas pasadas se volvieran obsoletas. Esta parte la podemos relacionar con el cambio de consolas de Atari a Nintendo, posteriormente de Nintendo a Súper Nintendo, y de Super Nintendo hacia consolas más potentes y novedosas. Las altas esferas a través de los agentes de poder determinaban cuales consolas y que juegos estaban en boga, además de crear en las personas la necesidad de adquirir las consolas más actualizadas. Esto dentro del campo de videojuegos causó una distinción entre las personas que poseían consolas modernas para su época y las personas con consolas pasadas. Ahora los que tenían que conseguir cada vez consolas más nuevas a fin de reafirmar su valor y privilegio. Por tal motivo vimos como ejemplo que al salir al mercado la SNES, las consolas pasadas NES y Atari fueron relegándose del mercado.



Imagen 3. 1: En esta imagen se puede apreciar a manera ilustrativa lo que fueron las cartas japonesas “Hanafuda” (juego de cartas tradicionales de Japón) por parte de la compañía japonesa Nintendo durante sus orígenes empresariales. Antes de que Nintendo se consolidara como una empresa de videojuegos, este se dedicó durante mucho tiempo al negocio de los juegos. Por lo que, a través de los orígenes de Nintendo, notamos que dependiendo de la temporalidad a la que se adscriben los juegos, las personas toman estos como parte de su propia cotidianidad. Takaaki Iwabu/Bloomberg via Getty Images, “200923-nintendo”, Imagen, moneyweek.com, 23 de septiembre de 2020, <https://moneyweek.com/349214/23-september-1889-nintendo-starts-making-playing-cards>.



Imagen 3. 2: A manera de curiosidad, en esta imagen vemos unas cartas de Poker (licenciadas por la compañía Disney) creadas por la compañía Nintendo durante el año de 1959. Esto nos da a entender que conforme fue creciendo Nintendo como empresa de juegos este se fue abriendo paso hacia un mercado global. Nintendo, “226937-nintendo-article\_image\_d-1”, Fotografía, millenium.gg, 06 de diciembre de 2021, <https://www.millenium.gg/noticias/43502.html>



Imagen 3. 3: En estas dos imágenes mostramos lo que fueron las primeras etapas de Nintendo como compañía desarrolladora de máquinas profesionales de juegos de video: en este caso con la Nintendo Laser Clay shooting System (1973). Vemos que las personas jugaban con una escopeta en espacios públicos. También vemos una imagen promocional de la Laser Clay Shooting System. Notamos ciertas similitudes entre las personas que juegan en el anuncio con las personas que jugaban en la realidad. Nintendo. “Laser Clay Shooting System.png”, Fotografía, Nintendo wiki, [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Laser\\_Clay\\_Shooting\\_System?file=Laser\\_Clay\\_Shooting\\_System.png](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Laser_Clay_Shooting_System?file=Laser_Clay_Shooting_System.png); Nintendo, “nintendo\_laser\_clay\_big\_box\_00”, ilustración, 28 de mayo de 2022, blog.beforemario.com, <http://blog.beforemario.com/2022/05/playing-nintendo-laser-clay-in-1974.html>.



Imagen 3. 4: en estas dos imágenes vemos tanto el juego de Donkey Kong (1981) para las recreativas como una ilustración promocional del juego. Aquí vemos la aparición de Mario cuando aún se llamaba “Jumpman”(un carpintero), a “Donkey Kong”, y a “Pauline” (la antecesora de la princesa Peach) . Observamos que Nintendo daba sus primeros pasos como parte de la industria de los videojuegos. Rob Boudon (Nintendo), “Donkey\_Kong -\_arcade\_cabinet\_(cropped)”, Fotografía, Wikipedia, 1 de marzo de 2023, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Donkey\\_Kong -\\_arcade\\_cabinet\\_%28cropped%29.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Donkey_Kong_-_arcade_cabinet_%28cropped%29.jpg); Nintendo, “Donkey\_Kong\_flier.jpg”, Ilustración, Wikipedia, 9 de junio de 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Donkey\\_Kong\\_flier.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Donkey_Kong_flier.jpg).



Imagen 3. 5: en esta serie de imágenes exponemos lo que fue el juego de Mario Bros (1983). Percibimos lo que fue el gabinete de Mario Bros con la imagen de Mario y la aparición de su hermano Luigi. También vemos una ilustración de Mario viendo hacia las tuberías dando el inicio de su oficio como plomero. Además, a manera de ejemplificación colocamos visualmente como era el juego de Mario Bros. Nick. S (Nintendo), “Mario Bros. cabinet at PAX East 2014”, Fotografía, Wikipedia, 12 de abril de 2014, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mario\\_Bros.\\_cabinet\\_at\\_PAX\\_East\\_2014.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mario_Bros._cabinet_at_PAX_East_2014.jpg); Roberad (Nintendo), “Mario\_Bros\_Gameplay\_NES\_Famicom”, imagen, Mariowiki, [https://mario.fandom.com/wiki/Mario\\_Bros.\\_\(video\\_game\)?file=Mario\\_Bros\\_Gameplay\\_NES\\_Famicom.png](https://mario.fandom.com/wiki/Mario_Bros._(video_game)?file=Mario_Bros_Gameplay_NES_Famicom.png); Nintendo, “Promotional Mario Bros. NES cover, 1983.”, ilustración, Wikipedia, 24 de enero de 2019, <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Mariobrothers.png>.



Imagen 3. 6: Para esta imagen decidimos ilustrar lo que fue la primera consola de videojuegos de Nintendo lanzada en Japón denominada como “Family Computer” o FAMILICOM en el año de 1983. Nintendo, “1366\_2000”, Imagen, vidaextra.com, 15 de julio de 2013, <https://www.vidaextra.com/otras-plataformas/famicom-cumple-30-anos-cinco-curiosidades-que-demuestran-que-no-hemos-cambiado>.



Imagen 3. 7: En esta ilustración vemos uno de los primeros intentos de Nintendo por innovar en el mercado de los videojuegos con la Game & Watch (1980). Este fue uno de los primeros prototipos de consola portátil. Nintendo, “Nintendo Game & Watch - original "Ball" game”, imagen, retromobe.com, 1 de abril de 2020, <https://www.retromobe.com/2020/04/nintendo-game-watch-1980.html>.



Imagen 3. 8: Aquí vemos en esta serie de imágenes lo que fue la consola Nintendo (NES) en su lanzamiento alrededor del mundo en 1985. Con el nombre anterior denominado como Family computer, a través de la revisión, Nintendo le dio un auge al entretenimiento domestico en videojuegos con la NES. Vemos en esta serie de imágenes lo que contenía esta consola; dos controles, la pistola Zapper para jugar con el juego de Duck Hunt. También se incluía el juego de Super Mario Bros, juego que catapultó a Nintendo. También percibimos a manera de evidencia lo que era el robot ROB. Nintendo, “Cuánto costaba la consola Nintendo NES en México en 1990”; fotografía, egames.news, 20 de noviembre de 2020, <https://www.egames.news/nintendo/Cuanto-costaba-la-consola-Nintendo-NES-en-Mexico-en-1990-20201120-0015.html>; Evan Amos (Nintendo), “NES-ROB”, Imagen, Wikipedia, 18 de enero de 2012, <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:NES-ROB.jpg>; Nintendo, “Nintendo NES Action Set”, imagen, sandiogenes, <https://www.sandiogenes.cl/product/nintendo-nes-action-set/>.



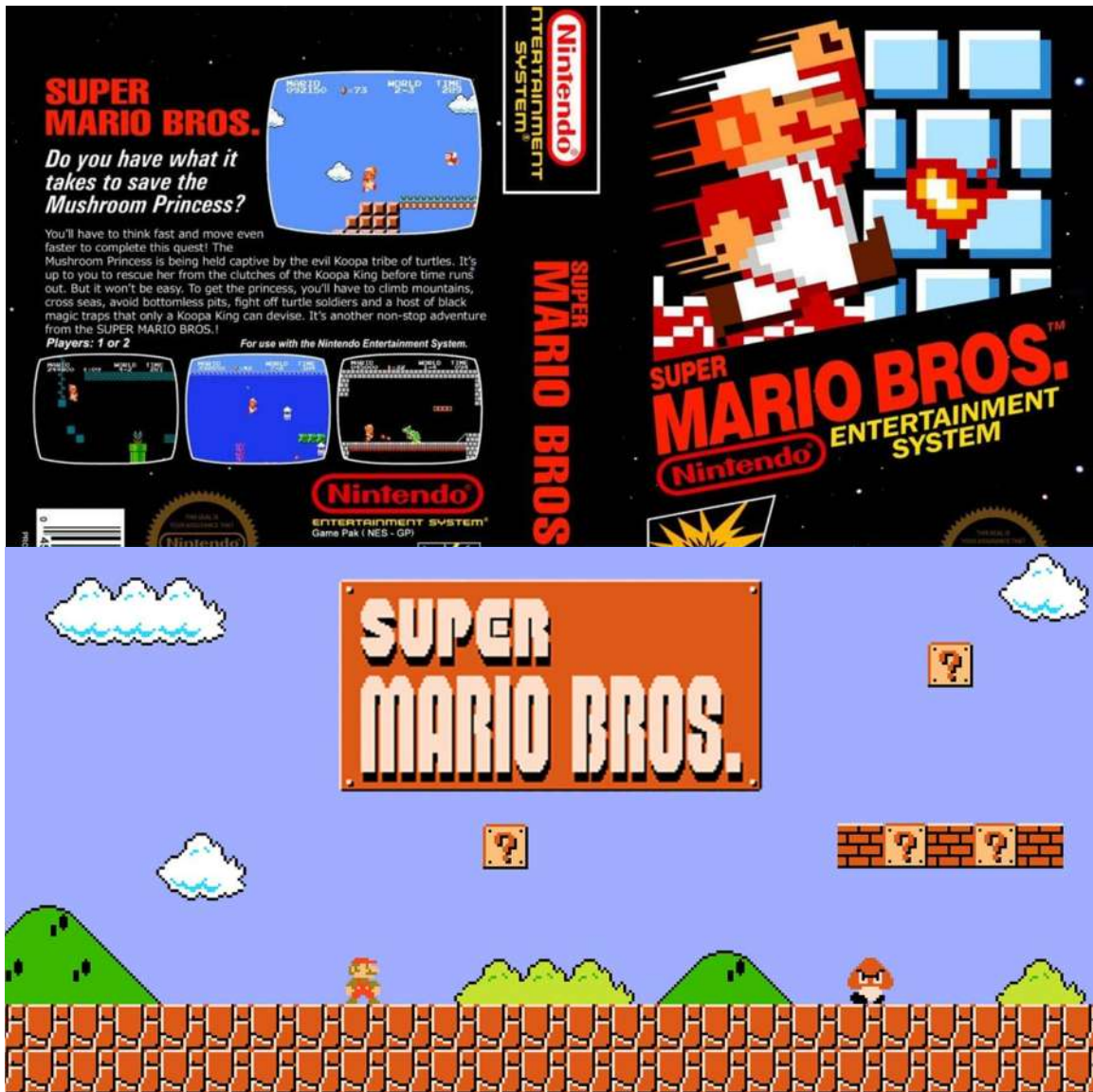


Imagen 3. 9: En estas dos imágenes vemos la imagen de la caja donde se guardaba el juego de Super Mario Bros y en la parte de abajo vemos el mundo 1-1 de Super Mario Bros para la NES/Famicom. En la imagen de arriba vemos a manera de promocional algunos de los mundos en donde Mario deberá cruzar para rescatar a la princesa Peach. También vemos a Mario de color blanco y rojo representando el aumento de poder gracias a la flor de fuego. En cuanto a la imagen de abajo se puede apreciar el inicio del mundo 1-1 junto con el mítico primer Gomba del nivel, el cual fue el primer momento en donde Super Mario Bros se enmarcaría en el mundo del videojuego y en las relaciones lúdicas de las personas a nivel global para siempre. Nintendo, “2021891022199\_1”, imagen, Vandal.elespañol.com, 9 de agosto de 2021, [https://media.vandal.net/i/ivandal/1920x1080/8-2021/2021891022199\\_1.jpg](https://media.vandal.net/i/ivandal/1920x1080/8-2021/2021891022199_1.jpg); Nintendo, “SI\_3DSVC\_SuperMarioBros\_image1600w”, imagen, nintendo.es, [https://fs-prod-cdn.nintendo-europe.com/media/images/10\\_share\\_images/games\\_15/virtual\\_console\\_nintendo\\_3ds\\_7/SI\\_3DSVC\\_SuperMarioBros\\_image1600w.jpg](https://fs-prod-cdn.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/virtual_console_nintendo_3ds_7/SI_3DSVC_SuperMarioBros_image1600w.jpg).



Fusajirō Yamauchi (1859-1940)  
Primer presidente de la compañía  
Nintendo



Sekiryō Kaneda (1901-1949)  
Segundo presidente de la compañía  
Nintendo



Hiroshi Yamauchi (1927-2013)  
Tercer presidente de la compañía  
Nintendo



Satoru Iwata (1959-2015)  
Cuarto presidente de la compañía  
Nintendo

Imagen 3. 10: En estas cuatro imágenes mostramos a los que fueron los primeros cuatro presidentes que tuvo Nintendo como compañía. Los primeros dos presidentes se enfocaron en el negocio de los juegos y juguetes, pero a partir del presidente Hiroshi Yamauchi Nintendo incursionó en el negocio de los videojuegos. Nintendo, “Satoru Iwata”, imagen, animalcrossing.wiki, 14 de julio de 2015, [https://animalcrossing.fandom.com/es/wiki/Usuario\\_Blog:MAESTRO\\_AX/Satoru\\_Iwata\\_\(4%C2%BA\\_Presidente\\_de\\_Nintendo\)](https://animalcrossing.fandom.com/es/wiki/Usuario_Blog:MAESTRO_AX/Satoru_Iwata_(4%C2%BA_Presidente_de_Nintendo)); Nintendo, “Hiroshi Yamauchi, former Nintendo president.jpg”, imagen, Nintendo wiki, [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Hiroshi\\_Yamauchi?file=Hiroshi\\_Yamauchi%2C\\_former\\_Nintendo\\_president.jpg](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Hiroshi_Yamauchi?file=Hiroshi_Yamauchi%2C_former_Nintendo_president.jpg); Nintendo, “Sekiryō Kaneda.png”, imagen, Nintendo wiki, [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Sekiryō\\_Kaneda?file=Sekiryō\\_Kaneda.png](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Sekiryō_Kaneda?file=Sekiryō_Kaneda.png); Nintendo, “Fusajirō Yamauchi.png”, imagen, Nintendo wiki, [https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Fusajirō\\_Yamauchi?file=Fusajirō\\_Yamauchi.png](https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Fusajirō_Yamauchi?file=Fusajirō_Yamauchi.png).



Takashi Tezuka, Shigeru Miyamoto, Kōji Kondō

Imagen 3. 11: En estas dos imágenes exponemos a los diseñadores que le dieron forma a Nintendo (y primordialmente al juego de Super Mario Bros). En la parte de la derecha de la imagen observamos a los programadores Takashi Tezuka, Kōji Kondō (diseñador musical) y a Shigeru Miyamoto posando junto a Mario. Mientras que a la derecha vemos a Shigeru Miyamoto probando el juego de Super Mario World. Nico Hofmann, “Takashi Tezuka, Shigeru Miyamoto and Kōji Kondō.jpg”, fotografía, Wikipedia, 13 de septiembre de 2015, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Takashi\\_Tezuka,\\_Shigeru\\_Miyamoto\\_and\\_K%C5%8Dji\\_Kond%C5%8D.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Takashi_Tezuka,_Shigeru_Miyamoto_and_K%C5%8Dji_Kond%C5%8D.jpg); Nintendo of America, “rs-122590-miyamoto-mario-game-1364231198”, Rollingstone.com, 8 de abril de 2013, <https://www.rollingstone.com/culture/culture-lists/shigeru-miyamoto-shares-nintendo-secrets-19215/a-lifes-work-176336/>.



Shigeru Miyamoto

Imagen 3. 12: Shigeru Miyamoto, considerado como la persona responsable del nacimiento de Mario, es una de las figuras más importantes que catapultó el éxito de los videojuegos alrededor del mundo. Así como Walt Disney, Miyamoto creó un universo de personajes icónicos sobre la órbita de Nintendo: Mario, Luigi, Yoshi, Wario, Donkey Kong, etc. Nintendo of America, “rs-122589-miyamoto-characters-2-1364231162”, imagen, Rollingstone.com, 8 de abril de 2013, <https://www.rollingstone.com/culture/culture-lists/shigeru-miyamoto-shares-nintendo-secrets-19215/a-lifes-work-176336/>; Nintendo, “Shigeru Miyamoto y su más grande creación: Mario – EFE”, fotografía, infobae.com, 2 de noviembre de 2019, <https://www.infobae.com/esports/2019/11/02/shigeru-miyamoto-el-padre-de-los-videojuegos-modernos/>.



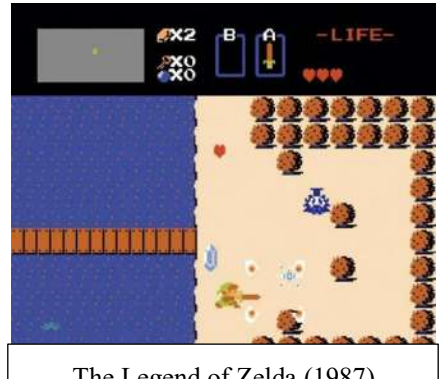
Imagen 3. 13: En estas dos imágenes apreciamos lo que eran los cartuchos de los juegos de la Nintendo NES. Visualizamos una gran variedad de títulos de juegos como Metroid, Battletoads, Zelda, Super Mario Bros, Megaman, entre otros. Observamos que los cartuchos se volverían una parte fundamental para el desarrollo de las relaciones entre las personas y los videojuegos. snailtoothgaming, “Estos-son-los-cartuchos-de-Nintendo-NES-que-puedes-vender-por-miles-y-millones-de-pesos”, Imagen, [codigoespagueti.com](https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/estos-cartuchos-de-nintendo-nes-se-pueden-vender-por-miles-y-millones-de-pesos/), 11 de febrero de 2021, <https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/estos-cartuchos-de-nintendo-nes-se-pueden-vender-por-miles-y-millones-de-pesos/>; Brian G. Shacklett, “iap\_640x640.3231430020\_sfprw4mu”, [fotografía, etsy.com, https://www.etsy.com/mx/listing/921412994/pantalla-de-cartucho-vertical-nes.](https://www.etsy.com/mx/listing/921412994/pantalla-de-cartucho-vertical-nes)



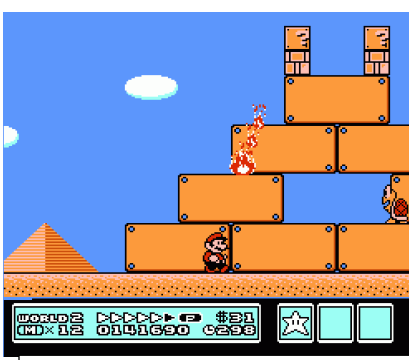
Super Mario Bros. 2 (1988)



Metroid (1986)



The Legend of Zelda (1987)



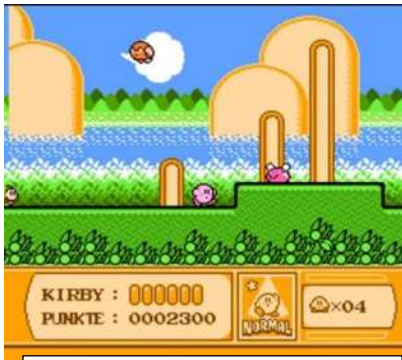
Super Mario Bros. 3 (1988)



Final Fantasy (1987)



Mike Tyson's Punch Out! (1987)



Kirby Adventure (1993)



Contra (1988)



Castlevania III (1989)

Imagen 3. 14: Aquí mostramos una serie de imágenes de los que eran los juegos de Nintendo NES. Para la década de los años ochentas y principios de la década de los años noventa ya se empezaba a notar una diferencia un tanto marcada entre los juegos de Nintendo junto con Atari, por lo que, si retomamos el concepto de Mimicry en los juegos por parte del autor Caillois, las relaciones de juego poco a poco empezarían a tener una representación a través de los personajes como en una obra teatral (en este caso como Mario, Samus (que era una de las primeras mujeres en ser heroínas) en Metroid, Kirby, o Link en The Legend of Zelda. Las historias narrativas en el videojuego se volvían más complejas. A manera de ejemplo ponemos a Final Fantasy, Metroid o Castlevania. Cabe señalar que las celebridades de diversa índole se asomaban al mundo de los videojuegos como lo vemos con el boxeador Mike Tyson. “205878-20-mejores-juegos-nes” “205891-20-mejores-juegos-nes” “205893-20-mejores-juegos-nes” “205894-20-mejores-juegos-nes” “205896-20-mejores-juegos-nes” “205897-20-mejores-juegos-nes” “205898-20-mejores-juegos-nes” “205881-20-mejores-juegos-nes” “205884-20-mejores-juegos-nes”, imágenes, Hobbyconsolas.com, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-nes-historia-47401>.



Imagen 3. 15: A manera ilustrativa mostramos lo que era la consola domestica Sega Genesis/Mega Drive con su respectivo control y con dos juegos en cartuchos. Cynthia Ruiiz, “Sega Genesis 2”, Fotografia, Facebook Marketplace, [https://www.facebook.com/marketplace/item/737958874509631/?ref=category\\_feed&referral\\_code=null&referral\\_story\\_type=post&tracking=browse\\_serp%3Af2fdb04-247c-46e2-be6f-30509dc5e4a6](https://www.facebook.com/marketplace/item/737958874509631/?ref=category_feed&referral_code=null&referral_story_type=post&tracking=browse_serp%3Af2fdb04-247c-46e2-be6f-30509dc5e4a6).



Imagen 3. 16: En esta imagen observamos lo que eran los cartuchos de Sega Genesis. En este caso los juegos de Sonic son los que más resaltaron. Marco Alvarez, “Sega Genesis”, Fotografia, Facebook Marketplace, [https://www.facebook.com/marketplace/item/5866409140118334/?ref=category\\_feed&referral\\_code=null&referral\\_story\\_type=post&tracking=browse\\_serp%3Af2fdb04-247c-46e2-be6f-30509dc5e4a6](https://www.facebook.com/marketplace/item/5866409140118334/?ref=category_feed&referral_code=null&referral_story_type=post&tracking=browse_serp%3Af2fdb04-247c-46e2-be6f-30509dc5e4a6)



Imagen 3. 17: En estas dos imágenes vemos por un lado el diseño de Sonic el Hedgehog, mientras que en la parte de abajo vemos como era juego de Sonic para la Sega Genesis. Vemos que a través de este diseño este rápidamente se transformó en una competencia directa al personaje de Mario de Nintendo. “Sonic8”, imagen, [retrogameman.com](https://retrogameman.com), 17 de abril de 2016, <https://retrogameman.com/2016/04/17/genesis-review-sonic-the-hedgehog/>; Carltonus (SEGA), “HQ Classic Sonic”, ilustración, [shippingwiki, https://shipping.fandom.com/es/wiki/Sonic\\_the\\_Hedgehog?file=HQ+Classic+Sonic.png](https://shipping.fandom.com/es/wiki/Sonic_the_Hedgehog?file=HQ+Classic+Sonic.png).

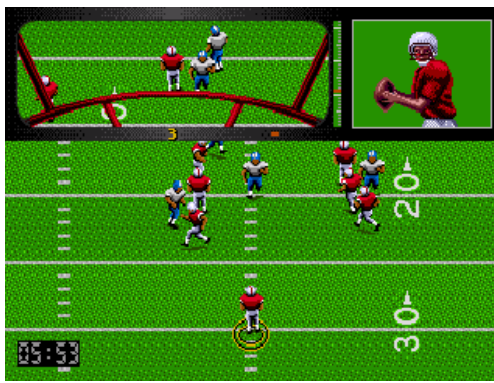
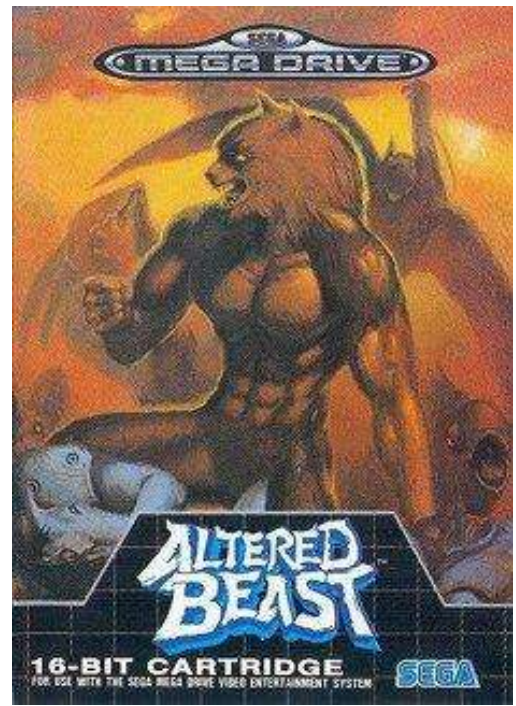
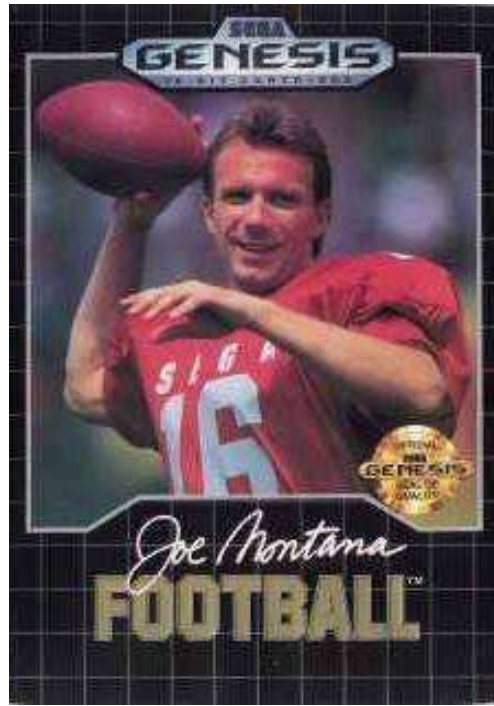
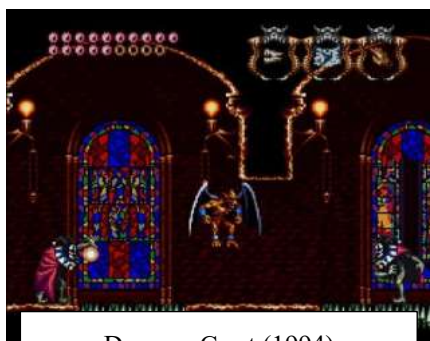


Imagen 3. 18: En estas imágenes mostramos lo que eran los juegos de Sega Genesis/Mega Drive además de Sonic. En este caso la inclusión de personajes famosos como Joe Montana o Michael Jackson. También observamos juegos que catapultaron a la Sega como Altered Best. Yoshiandtoad, “Moonwalker-Attacking-mobster”, imagen, Segawiki, [https://sega.fandom.com/wiki/Michael\\_Jackson%27s\\_Moonwalker?file=Moonwalker-Attacking-mobster.png](https://sega.fandom.com/wiki/Michael_Jackson%27s_Moonwalker?file=Moonwalker-Attacking-mobster.png); Yoshiandtoad, “Moonwalker\_Box\_Art”, imagen, Segawiki, [https://sega.fandom.com/wiki/Michael\\_Jackson%27s\\_Moonwalker?file=Moonwalker\\_Box\\_Art.jpg](https://sega.fandom.com/wiki/Michael_Jackson%27s_Moonwalker?file=Moonwalker_Box_Art.jpg); Sega, “Joe Montana Football boxart.jpg”, imagen, Wikipedia, 11 de mayo de 2008, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Joe\\_Montana\\_Football\\_boxart.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Joe_Montana_Football_boxart.jpg); “joemontanafootball”, imagen, cgquarterly.com, 22 de noviembre de 2009, <http://www.cgquarterly.com/2009/11/22/joe-montana-football/>; Sega, “Altered Beast cover.jpg”, imagen, Wikipedia, 11 de abril de 2009, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Altered\\_Beast\\_cover.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Altered_Beast_cover.jpg); Sega, “Altbeastplay.png”, imagen, Wikipedia, 23 de enero de 2009, <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Altbeastplay.png>.





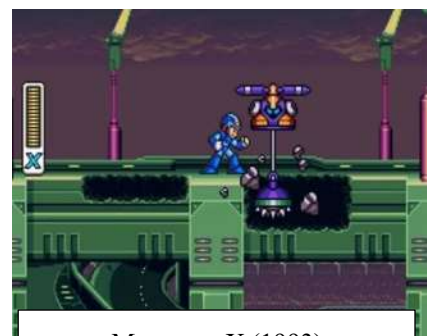
Imagen 3. 19: En estas imágenes ilustrativas evidenciamos lo que en su momento fue la consola de 16 bits de potencia y sucesora de la NES llamada como Super Nintendo (SNES). Vemos a grandes rasgos la consola doméstica de juegos de video encendida con el juego de Super Mario World. También notamos en las imágenes de la derecha como solían ser los cartuchos para SNES (Estos juegos eran Megaman X, Super Street Fighter II, Mortal Kombat 3 y Super Mario All Stars. También notamos que estos eran más pequeños y cuadrados que los cartuchos para NES. Cecilia Zarazúa, “Súper Nintendo”, Fotografía, Facebook Marketplace, [https://www.facebook.com/marketplace/item/714600526777618/?ref=search&referral\\_code=null&referral\\_story\\_type=post&tracking=browse\\_serp%3A79bbdee7-4976-4fc3-b856-0611ed024423](https://www.facebook.com/marketplace/item/714600526777618/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post&tracking=browse_serp%3A79bbdee7-4976-4fc3-b856-0611ed024423); Abel Matriz Detroid, “juegos de super Nintendo”, Fotografía, Facebook Marketplace, [https://www.facebook.com/marketplace/item/1180083086011642/?ref=search&referral\\_code=null&referral\\_story\\_type=post&tracking=browse\\_serp%3A9202d265-a9dd-4512-a626-1326cf951e73](https://www.facebook.com/marketplace/item/1180083086011642/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post&tracking=browse_serp%3A9202d265-a9dd-4512-a626-1326cf951e73); Alvaro Alejandro Reyna, “Colección Megaman X”, Fotografía, Facebook Marketplace, [https://www.facebook.com/marketplace/item/247077917812189/?ref=search&referral\\_code=null&referral\\_story\\_type=post&tracking=browse\\_serp%3A7fc2ac1c-583a-48a2-9952-28eb77b3cfac](https://www.facebook.com/marketplace/item/247077917812189/?ref=search&referral_code=null&referral_story_type=post&tracking=browse_serp%3A7fc2ac1c-583a-48a2-9952-28eb77b3cfac).



Demons Crest (1994)



Killer Instinct (1995)



Megaman X (1993)



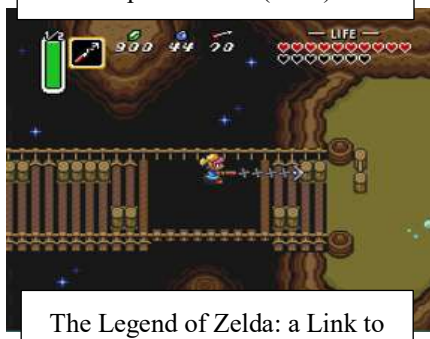
Super Metroid (1994)



Super Mario World (1990)



Kirby Superstar (1996)



The Legend of Zelda: a Link to the Past (1991)



Donkey Kong Country (1995)



Capitan Tsubasa 3 (1992)

Imagen 3. 20: Para estas imágenes expositivas mostramos algunos de los títulos del catálogo de juegos que tuvo la SNES. Aquí notamos el primer salto entre consolas de Nintendo; Juegos como Metroid, Kirby, Zelda o Super Mario habían dado el salto de los 8 a los 16 bits de potencia en gráficos. Lo que nos da a entender como a medida que pasaba el tiempo los juegos iban cambiando visualmente si tomamos de ejemplo a Nintendo. Por otro lado, también surgieron en la SNES nuevas sagas como lo fue Megaman X, Demon Crest o Donkey Kong Country. También había juegos de diversa índole, desde deportes, aventuras, juegos de Rol, peleas, etc. “205058-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205056-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205055-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205067-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205061-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205072-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205073-20-mejores-juegos-super-nintendo” “205076-20-mejores-juegos-super-nintendo”, Imágenes, hobbyconsolas.com, 21 de noviembre de 2015, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-snes-47726>; Marc Rollan -El Funs-, “Capitan Tsubasa 3”, imagen, Twitter, 10 de junio de 2016, <https://twitter.com/ElFuns/status/741321129739079680>.



Imagen 3. 21: En estas imágenes podemos ver a manera ilustrativa lo que fue la “guerra de consolas” entre Nintendo y Sega. Vemos la campaña publicitaria que Sega le hizo a Nintendo al nombrar que “Sega hace lo que Nintendo no”. Por otro lado, vemos en la imagen de abajo una ilustración donde se ve a Mario compitiendo contra Sonic en igualdad de condiciones, generando una rivalidad entre dos equipos; De rojo por el color de Nintendo, y por el color azul representando a Sega. “288032-786x436”, ilustración, revistamorcego.com, 22 de octubre de 2019, <https://revistamorcego.com/wp-content/uploads/2019/10/288032-786x436.jpg>; “hqdefault”, imagen, anaitgames.com, 27 de junio de 2022, <https://www.anaitgames.com/articulos/el-anhelo>.



Imagen 3. 22: En estas imágenes fotográficas podemos mostrar a manera de evidencia como eran las máquinas profesionales de juegos de video modificadas. En este caso, a través de las consolas NES y SNES de Nintendo. Las imágenes de estas máquinas profesionales corresponden puntualmente al negocio del señor Pedro Carmona en la ciudad de Morelia, cortesía a sus máquinas profesionales. Miguel Angel Camacho, “Máquina profesional modificada Super Mario World”, fotografía, en galería privada del autor, 29 de julio de 2017; Miguel Angel Camacho, “Máquina profesional modificada Super Mario Bros. 3”, fotografía, en galería privada del autor, 29 de julio de 2017.

VIDEO JUEGO CON CARTUCHO P/4 JGQS. INTELTRON 7000 **\$ 289 MIL**

PRECIO DE LLANO .....\$205 MI

Y HAN DEJADO UN EXTENSO SURTIDO EN APARATOS ELECTRONICOS CON EXTRAORDINARIOS PRECIOS, TODOS REBAJADOS

POR DIA DE REYES  
JUEGOS PARA NINTENDO  
\$149,000  
Varios Modelos

Y además se han quedado para los niños los fabulosos

**NINTENDO**  
ACTION SET

SOLO \$445,000

1.- Video Juego Sega Genesis. (Incluye cartucho)  
Normal \$1 225,000.00 Ahora \$ **939,000.00**

Imagen 3. 23: En estas imágenes de periódicos mostramos como los videojuegos de consolas se anunciaban en la Ciudad de Morelia, Michoacán durante la década de los años noventa del siglo XX. Observamos varios juegos de la NES, como también las consolas Nintendo NES y Sega Genesis. Miguel Angel Camacho, “Cartuchos de NES en Morelia, Periódico La Voz de Michoacán enero de 1991”, Fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de abril de 2023; Miguel Angel Camacho, “Nintendo NES Morelia, Periódico La Voz de Michoacán, enero de 1991”, Fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de abril de 2023; Miguel Angel Camacho, “SEGA Genesis Morelia, Periódico La voz de Michoacán enero de 1992”, Fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de abril de 2023.

**En esta Navidad y en Reyes** Alex Kidd™

HAZ MUY FELICES A TUS HIJOS CON... **SEGA**

PARA EL HOGAR Y LA FAMILIA

**SEGA GENESIS MR**

EL MEJOR DEL MUNDO EN PRECIO Y CALIDAD

**Master System MR**

Primero la película y ahora SEGA lleva hasta tu casa el videojuego.

Dick Tracy™

La Bestia™

Hombre Araña™

Shinobi™

ROCKY MR

SEGA Master System

16-bit

DE VENTA EN ESTABLECIMIENTOS DE PRESTIGIO

448 PERSONAJES FAMOSOS EN TODO EL MUNDO TE DESEAN...

**FELIZ NAVIDAD!**

SOLICITAMOS DISTRIBUIDORES Y VENEDORES EN TODA LA REPUBLICA.

Mickey Mouse™

INFORMES Y VENTAS DISAM S.A. de C.V.

Tels. 520-78-87, 202-87-10, 202-77-55, 202-85-49 FAX 520-77-80

Acueducto Rio Hondo 30 Col. Lomas Virreyes México 11000 D.F.

MUY IMPORTANTE: SEGA, EN VIDEOJUEGOS, CASSETTES Y ACCESORIOS SON PATENTES Y MARCAS REGISTRADAS. PROHIBIDA SU COPIA, REPRODUCCION, PARCIAL O TOTAL SU VENTA O RENTA SIN AUTORIZACION.

NOM RTC

Fuente: El Universal, 15 de diciembre de 1997, Hemeroteca Nacional / DeMemoria

**KIRBY SUPERSTAR**

Cartucho para Super Nintendo Kirby Stars, 8 juegos en 1

**\$ 815.00**

Super Nintendo con cartucho Mario World

**\$ 1,795.00**

Imagen 3. 24: En estas imágenes de periódicos vemos lo que eran los anuncios referentes a las consolas de 16 bits de potencia. En este caso tanto Sega Genesis como Nintendo SNES. Observamos el precio en nuevos pesos mexicanos. Por su parte, vemos que estos se promocionaban con juegos y accesorios en temporadas festivas como Navidad en donde el consumo era más fuerte en México. Sega, “haz muy feliz a tus hijos con videojuegos Sega”, fotocaptura, unocero.com, <https://www.unocero.com/videojuegos/gaming/anuncio-viejo-sega-periodico/>; Miguel Angel Camacho, “SNES Morelia, La voz de Michoacán, 30 de diciembre de 1996”, Fotocaptura, en galería privada del autor, 05 de mayo de 2023.



**NINTENDO RENTO**  
VENTA, RENTA Y CAMBIO  
VIDEO JUEGOS

**Nintendo en General, Game Boy, X Box, Game Cube y Playstation.**

REPARACIONES EN GENERAL

**INSCRIPCION GRATIS**  
PRESENTANDO ESTE ANUNCIO

ACEPTAMOS TARJETAS DE CREDITO

BLVD, ARRIAGA RIVERA No. 884  
COL. NVA. CHAPULTEPEC  
A UN LADO DE CHILLOUT

TEL 3 15 69 99  
MORELIA, MICH.

CONTAMOS CON TITULOS DE MODA Y LOS MEJORES PRECIOS

HORARIO: Lunes a Viernes 10 a 2 y 4 a 8  
Sábados 10 a 2 y 4 a 6

REQUISITOS PARA LA INSCRIPCION  
CREDENCIAL DE ELECTOR  
TODO CON COPIA FOTOSTATCA POR AMBOS LADOS  
2 COMPROBANTES DE DOMICILIO RECIENTES Y DIFERENTES ENTRE SI



Imagen 3. 25: En esta serie de imágenes mostramos a manera ilustrativa lo que era en su momento la renta de videojuegos en los videocentros. En el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán, México, debido a la dificultad de obtener información relacionado a Nintendo Rento, el único vestigio que se tiene de este negocio de renta de videojuegos que hubo en Morelia radica en esta imagen publicitaria de dicho negocio. “gameStickers”, fotografía, 8-bitcentral.com, 25 de noviembre de 2015, <http://www.8-bitcentral.com/images/blog/2015/gameStickers.jpg>; Silo-joe, “zvroxpbq4b61”, fotografía, Reddit.com, miércoles 13 de enero de 2021, <https://i.redd.it/zvroxpbq4b61.jpg>; Neoncamo, “hxdzt0p27mt11”, fotografía, Reddit.com, 21 de octubre de 2018, <https://i.redd.it/hxdzt0p27mt11.jpg>; “nintendo-rento”, imagen, todomorelia.com, <https://www.todamorelia.com/wp-content/uploads/negocios/nintendo-rento.jpg>.

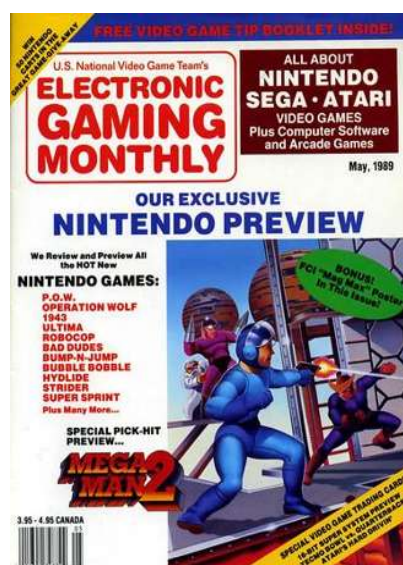
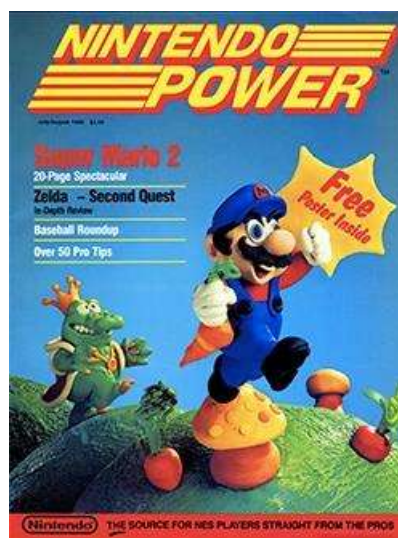


Imagen 3. 26: Con el arribo de los videojuegos nuevas prácticas se fueron gestando en su haber para las personas, la cual, una de ellas fueron las revistas de corte especializado en materia de videojuegos. a manera de ejemplificación mostramos en estas imágenes algunas de las portadas de revistas en videojuegos como EGM, Nintendo Power, Hobbyconsolas, Hyper. Evidentemente, hay que entender que salieron al mercado muchas revistas más de este tipo de contenido (por lo que solo estamos mostrando alguna de estas revistas). Hobbyconsolas, “524182-como-comprar-numero-1-hobby-consolas”, ilustración, Hobbyconsolas.com, 7 de octubre de 2015, <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/como-comprar-numero-1-hobby-consolas-127946>; NoSoyNadaGallego (Nintendo), “Nintendo Power”, ilustración, Wikijuegos, [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Nintendo\\_Power?file=Nintendo\\_Power.jpg](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Nintendo_Power?file=Nintendo_Power.jpg); “2426147174\_f7f8a9cf6b”, ilustración, racketboy.com, <https://www.racketboy.com/retro/pdf-electronic-gaming-monthly-egm-issue-1-may-1989-pdf-download>; Next Publishing Pty. Ltd., “HYPER - Issue 1 - December 1993 - Front Cover.jpg”, ilustración, Wikipedia, diciembre de 1993, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:HYPER\\_-\\_Issue\\_1\\_-\\_December\\_1993\\_-\\_Front\\_Cover.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:HYPER_-_Issue_1_-_December_1993_-_Front_Cover.jpg).





Imagen 3. 27: En estas dos imágenes podemos mostrar lo que eran en su momento las revistas y los programas de videojuegos enfocados en el caso mexicano. Puntualmente, a través de la revista club Nintendo (la cual fue la revista de videojuegos más importante a nivel Latino) y el programa Nintendomanía. Tanto la revista como el programa fueron producidos y conducidos por “Gustavo Gus” Rodríguez (1960-2020). En la imagen de arriba vemos lo que era el programa de Nintendomanía, el programa era conducido por Gus y por su hijo Gustavo Javier Rodríguez Ávila el cual se aprecia a su lado como mancuerna. Mientras que en la imagen de abajo observamos a través de tributo recopilatorio lo que eran las revistas de la Club Nintendo la cual duró de 1991 hasta 2019 (tomando como base a Mario saltando en paracaídas por el monumento del “Angel de la Independencia” en la ciudad de México. A grandes rasgos podemos notar la influencia que tuvo “Gus” para que se establecieran las relaciones sociales de juego a través del videojuego en México y principalmente de la ciudad de Morelia. También cae decir que su gusto por los videojuegos tuvo como eco una influencia en la cotidianidad de varias personas en México. “f960x540-109018\_183093\_0”, fotocaptura, abcnoticias.mx, 11 de abril de 2020, <https://abcnoticias.mx/show/2020/4/11/siempre-fuiste-mi-mayor-idolo-111277.html>; “revistas-club-nintendo”, imagen, senpai.com.mx, 7 de diciembre de 2021, <https://senpai.com.mx/noticias/videojuegos/revista-club-nintendo-cumple-30-anos-del-lanzamiento-de-su-primer-numero/>.

## EL ÚLTIMO IMPULSO DE LAS MÁQUINAS PROFESIONALES DE JUEGOS DE VIDEO.

### STREET FIGHTER II

La década de los años noventa del siglo XX marcó una serie de antecedentes importantes para los videojuegos alrededor de mundo. Aunado a la anterior afirmación, además del acelerado crecimiento que ostentaron las consolas domésticas de juegos de video, de manera paralela, las máquinas profesionales de juegos de video adquirieron su mayor auge entre la sociedad durante esos años. Como vimos con anterioridad en apartados pasados de esta investigación, durante la década de los años ochenta del siglo XX los espacios con máquinas profesionales de juegos de video fueron uno de los pilares importantes para que se establecieran las relaciones sociales de juego; como ejemplo pudimos ver que juegos como *Space Invaders*, *Asteroids*, *Pacman*, entre otros títulos más, sentaron las bases en las interacciones entre las personas con los videojuegos. También logramos observar que a la luz del éxito que tuvieron los negocios de videojuegos en el país de los Estados Unidos con las *Arcades*, las máquinas profesionales en el caso mexicano se volvieron durante ese tiempo uno de los negocios más importantes y lucrativos en relación a los videojuegos.

No obstante, cabe puntualizar que para la década de los años noventa del siglo XX empezarían a resurgir en su haber nuevos títulos y nuevos géneros dentro del videojuego que marcarían un antes y un después en la forma de relacionarse con este medio digital. El género de juegos de pelea en los videojuegos fue uno de esos géneros que sentó las bases para que se diera paso al meteórico ascenso de las máquinas profesionales de juegos de video. Los juegos de pelea (si bien encontramos que sus orígenes son aún algo difusos) tienen como antecedente la década de los años setenta del siglo XX, de manera puntual, se estima que en el año de 1976 salió al mercado un juego de boxeo por parte de la empresa SEGA denominado como *Heavyweight Champ*; este juego se caracterizaba por ser una máquina profesional de juegos de video en blanco y negro en el cual tenía a su disposición unas palancas en forma de guante. Por otra parte, otro de los primeros juegos de pelea que salieron al mercado surgió en el año de 1979 con el juego de *Warrior*, desarrollado por Vectorbeam. También, años más adelante, apareció el juego de *Karate*, en el año de 1982 por Atari. Posteriormente, para el año de 1984, nació (para algunos autores) el primer juego que fundó las bases de la identidad al género de peleas, el cual se llamó como *Karate Champ*. Desarrollado para las recreativas por Tachnos Japan, el juego de *Karate Champ* trataba de dos palancas de movimiento para dos jugadores en el que se peleaban dos karatekas “a dos de tres” caídas. Después de que salió al mercado el juego de *Karate Champ*, para el año de 1985 salió al mercado el juego de *Yie Ar Kung Fu*. Este juego el cual desarrolló la compañía Konami se trataba de un guerrero llamado Oolong, este luchador debía combatir con diversos expertos en artes marciales. Posteriormente, para el mismo año de 1985, también desarrollado por Konami, salió al mercado el juego de *Galactic Warriors*. Algunos expertos afirman que estos juegos aportaron los cimientos del “uno contra uno” (one versus one) en los juegos de pelea.<sup>427</sup>

Pocos años más tarde, puntualmente en el año de 1987, significó el nacimiento de una de las franquicias insignia dentro del género de los videojuegos de pelea, el cual se denominó como *Street Fighter*. Desarrollado por la compañía japonesa Capcom (Capsule Computers), algunas fuentes apuntan

---

<sup>427</sup> Joaquín Relano Gómez, “Los abuelos del Street Fighter”, *Final Round El legado de Street Fighter*, (España: Ed. Héroes de papel, 2017), 22-25.

a que este juego estuvo a cargo de Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto. Además, de que este juego contó con la participación de Keiji Inafune (con su experiencia en los juegos de Mega Man), el cual influyó en demasía para la creación del primer juego de Street Fighter. Con el Street Fighter en marcha, el autor Relañó Gómez nos expone que el hardware utilizado para estas máquinas recreativas constó de una placa con tres procesadores: Motorola 68000 de 16 bits y dos Z80 de 8 bits.<sup>428</sup> Por su parte, de manera narrativa el mismo autor antes mencionado nos describe que el juego de Street Fighter trataba de un experto karateka de nombre Ryu, el cual este debía probar sus habilidades alrededor del mundo con su amigo y rival Ken Masters. También el autor Relañó Gómez nos dice que el reparto de personajes que Ryu debía derrotar se conformó por 12 peleadores especializados bajo distintas diciplinas marciales; Retsu (Maestro de Kempo); Geki (Ninja); Joe (Maestro en kick boxing); Mike Bison (Boxeador); Lee (Luchador de artes marciales chinas); Gen (Maestro de Kung fu; Bridie (un peleador del estilo del Wrestling); Eagle (peleador británico experto con varas como armas); Adon (experto en Muay Thai); y para finalizar Sagat (también peleador de Muay Thai).<sup>429</sup>

Relañó Gómez nos ejemplifica que en un inicio las primeras máquinas recreativas de juegos de video que se fabricaron de Street Fighter poseían una palanca con dos botones en forma de almohadillas que reaccionaban a la sensibilidad de la presión del golpeteo de los jugadores. Posteriormente, debido a la incomodidad de estos primeros diseños, Relañó Gómez nos dice que se decidió sustituir dichas almohadillas por seis botones normales.<sup>430</sup> De manera posterior, así como el juego de Pacman, el juego de Street Fighter no fue exclusivo de las máquinas recreativas, el éxito que este juego de arcade propició a que se trasladara hacia otras consolas. Como ejemplo el juego se lanzó para las siguientes plataformas: PC Engine CD, ZX Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST, Amiga y PC.<sup>431</sup>

Después de que saliera al mercado el juego de Street Fighter, para los inicios de la década del siglo XX surgiría un juego que marcaría un parteaguas en los juegos de pelea, la industria de los videojuegos, y en la propia forma de relacionarse entre los jugadores de videojuegos, el cual se denominó como *Street Fighter II: The World of Warrior*. Lanzado en el año de 1991 por la misma compañía Capcom para las recreativas (y posteriormente para diversas consolas domésticas), este título consistió básicamente (en similitud con el juego de Street Fighter I) en un juego de peleas en donde el jugador debía combatir con diversos peleadores alrededor del mundo hasta llegar con el villano principal y derrotarlo. No obstante, cabe aclarar que a diferencia de Street Fighter I, ahora el jugador podía escoger entre ocho peleadores de diversas nacionalidades, y que, a su vez, estos debían enfrentarse entre sí en peleas cortas de tiempo y dinámicas de “uno a uno”. También cabe aclarar que además de las peleas también en la historia narrativa del juego había interludios en donde los jugadores podían mejorar su puntuación a través de romper objetos como autos o barriles durante un limitado periodo de tiempo.<sup>432</sup> Algunos de los peleadores que ya habían participado en el título anterior (Street Fighter) se volvieron a implementar; como el caso de Ryu y Ken. Pero, además, ahora se añadieron nuevos personajes como:

---

<sup>428</sup> Joaquín Relañó Gómez, “la génesis del Ansatsuken”, *Final Round El legado de Street Fighter*, (España: Ed. Héroes de papel, 2017), 28.

<sup>429</sup> Relañó Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 29.

<sup>430</sup> Relañó Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 28.

<sup>431</sup> Relañó Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 26.

<sup>432</sup> “Lo más nuevo. Street Fighter II”, en *Hobbyconsolas*, Año II, Número 14, noviembre de 1992, 40; Relañó Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 66.

Blanka (una bestia verde proveniente de la selva de Brasil; E. Honda (un luchador de sumo japonés); Zangief (Luchador profesional de la Unión Soviética); Dalshim (maestro de yoga de la India); Chun Li (una artista marcial que es agente de la Interpol y que busca venganza por su padre); Guile (Un ex soldado estadounidense de las fuerzas especiales de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos que también busca venganza por su mejor amigo).<sup>433</sup>

En cuanto a los antagonistas del juego de Street Fighter II estos se componían por diversos subjefes y el jefe final. Entre los subjefes estos fueron: Balrog (un boxeador afrodescendiente cuyo diseño fue inspirado en el boxeador Mike Tyson); Vega (Un torero de origen español con una garra y una máscara); Sagat (uno de los antagonistas del Street Fighter I). En cuanto al villano principal de Street Fighter II este fue un hombre conocido como Bison (un peleador con el poder del “Psyco Soldier” que comanda una organización delictiva llamada Shadaloo).<sup>434</sup>

“Después del primer Campeonato Mundial de Street Fighter, este singular evento ha ido cobrando más y más prestigio. Multitud de candidatos han enfrentado en todos los rincones del planeta, hasta que solo han quedado los doce más grandes luchadores del mundo. A partir de ahora, la verdadera prueba de fuego ha comenzado. Cada combate va a significar una lucha a vida o muerte en el que solo puede vencer uno. Este elegido, será nombrado Street Fighter II World Warrior. Todos están preparados y deseosos por derrotar a sus rivales. Años de concentración, entrenamiento y rivalidades personales van a dar, por fin, su fruto.”<sup>435</sup>

En palabras del autor anteriormente mencionado y citado (Relaño Gomez), este juego buscó mejorar a su antecesor (Street Fighter I). Para tal cometido sus desarrolladores decidieron implementar diversas características en cuanto a su jugabilidad y a su infraestructura (Software como Hardware). En cuanto a la infraestructura se refiere, localizamos a través del autor Relaño y diversas fuentes más que el gabinete de Street Fighter II poseía un procesador conocido como *capcom play/power*; un segundo procesador CPS Z80 de 8 bits; dos chips Yamaha YM2151; paleta de colores de 65536 los cuales llegaba a mostrar hasta 409 y una palanca más seis botones de acción.<sup>436</sup>

Una vez que salió formalmente al mercado mundial el juego de Street Fighter II en el año de 1991 para las recreativas (Primeramente, en Japón, y posteriormente al resto del mundo), un gran número de personas alrededor del globo terráqueo (tanto expertos en videojuegos como aficionados) quedaron fuertemente maravilladas con este juego. Lo que evidentemente, (como lo fue en su momento juegos como Pacman) dicha situación antes destacada provocó que tanto los infantes como los jóvenes y adultos decidieran volver a saturar nuevamente los espacios con máquinas recreativas.<sup>437</sup>

---

<sup>433</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 50; “Historias de personajes de Street Fighter II”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 7, julio de 1993, 31- 42; “Street Fighter II”, en *Micromanía*, Año VIII, Número 55, diciembre de 1992, 6.

<sup>434</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 50; “Street Fighter II”, en *Micromanía*, Año VIII, Número 55, diciembre de 1992, 8.

<sup>435</sup> “Lo más nuevo. Street Fighter II”, en *Hobbyconsolas*, Año II, Número 14, España, noviembre de 1992, 38.

<sup>436</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 45.

<sup>437</sup> Las Retro Aventuras, “STREET FIGHTER 2, la HISTORIA I Desde el ARCADE hasta la PLAYSTATION”, en video de Youtube, 42: 43, publicado el 05 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=mEDWZw0hVyQ>.

Los Hadokens y Shoryukens<sup>438</sup> no se hicieron esperar, y Street Fighter II había despegado en popularidad, y con ello, también el género de los juegos de pelea en los videojuegos. Las fuentes que dispusimos para esta investigación histórica nos hablan que las personas solían gozar al interactuar con dicho juego. Por otro lado, estas mismas fuentes nos hablan que las personas solían competir contra la inteligencia artificial de la máquina en los espacios recreativos, más, sin embargo, también competían con otro jugador en batallas directas de “uno versus uno”. Algunos expertos en el tema de Street Fighter II apuntan a que parte del éxito de Street Fighter II se debió primordialmente a la modalidad de juego de “jugador versus jugador” (Player versus Player o PVP).<sup>439</sup>

En otro tema, relacionado a lo antes dicho, y si lo observamos desde el punto de vista económico, al observar el ascendente éxito que se empezaba a gestar entorno al juego de Street Fighter II, tanto los locales comerciales especializados en el giro de las recreativas como en los negocios ajenos a los videojuegos, buscaron conseguir y exponer dichas máquinas con el objetivo de adquirir mayores ingresos líquidos favorables.<sup>440</sup>

Ya sea por su jugabilidad, su banda sonora, sus gráficos, sus personajes, o por su historia narrativa, reiteramos en este trabajo de investigación que este juego sostuvo para la década de los años noventa del siglo XX un éxito y una popularidad sin precedentes entre las personas. A consecuencia de ello se empezaron a realizar diferentes versiones (revisiones) de este juego de peleas. En el año de 1992 (un año después del lanzamiento de Street Fighter II), al observar el desbordante éxito que se gestó con el juego de Street Fighter II: The World of Warrior, la compañía Capcom decidió lanzar al mercado una revisión de su juego primigenio, el cual fue denominado como *Street Fighter II: Champion Edition*. Con esta nueva versión la compañía Capcom buscó mejorar la primera versión de Street Fighter II. Para conseguirlo se implementó gracias a unos errores (bugs) un nuevo sistema de combos y bloqueos, además de que se balancearon todos los peleadores para que ninguno fuera más fuerte que otro. También como característica ahora los jugadores podían seleccionar al mismo personaje, como también a los personajes antagónicos del juego. Con esta nueva versión mejorada, Street Fighter II Champion Edition se había terminado de afianzar en el fervor de las personas por los espacios recreativos y las máquinas profesionales de juegos de video con la temática de los juegos de pelea.<sup>441</sup>

Posteriormente, en el mismo año de 1992, puntualmente en el mes de diciembre, salió al mercado una nueva revisión del juego de Street Fighter II, el cual se llamó *Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting*. Esta versión, aunque no tuvo muchos cambios sustanciales este se caracterizó por una notable mejora en la velocidad y por algunos añadidos a la paleta de colores. También esta versión se caracterizó por implementar nuevos movimientos para los personajes. Con esta versión denominada como “Turbo” al alza, la rapidez con la que ahora se jugaban las partidas entre las personas se hicieron aún más dinámicas y mayoritariamente frenéticas.<sup>442</sup>

---

<sup>438</sup> NOTA: Hadoken y el Shoryuken son las técnicas especiales que empleaban los personajes de Street Fighter Ryu y Ken para derrotar a sus rivales.

<sup>439</sup> Las Retro Aventuras, “STREET FIGHTER 2, la HISTORIA I Desde el ARCADE hasta la PLAYSTATION”, en video de Youtube, 42: 43, publicado el 05 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=mEDWZw0hVvQ>; Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 41.

<sup>440</sup> “Anuncio de juegos de Street Fighter II”, *El informador*, 14 de marzo de 1992; “Anuncio de venta de juegos de Street Fighter II y de las Tortugas Ninja”, *El informador*, 18 de noviembre de 1990.

<sup>441</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 56-57.

<sup>442</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 69-71

El fenómeno que representó el juego de Street Fighter II y todas sus versiones que se desarrollaron durante los años de 1991 a 1992 para los espacios con máquinas recreativas fueron un estandarte en el entretenimiento de las personas con los videojuegos. No obstante, cabe puntualizar en esta investigación histórica que dicho juego no pasó desapercibido al ámbito de las consolas domésticas de juegos de video. Una de las primeras empresas que trajeron este título de peleas proveniente de las recreativas fue Nintendo. En el año de 1992, al observar el flagrante éxito que se gestaba con dicho juego antes mencionado, Nintendo junto con Capcom lanzaron su versión del juego de Street Fighter II: The World of Warrior para la consola de 16 bits Súper Nintendo (SNES).<sup>443</sup> Aunque la consola de videojuegos doméstica SNES era en su momento inferior a las máquinas profesionales de juegos de video en cuanto a potencia gráfica, el recibimiento por parte de los jugadores de videojuegos y las revistas especializadas fueron bien recibidas. Con el paso del tiempo, así como en las máquinas recreativas, el juego de Street Fighter II se volvió un éxito rotundo en la consola Súper Nintendo.<sup>444</sup>

Otro aspecto a destacar sobre el juego de Street Fighter II radica en el aumento de ventas que este juego ocasionó para las compañías desarrolladoras de consolas domésticas. En el caso de la SNES sus ventas aumentaron desmesuradamente, En los Estados Unidos se comenta que se llegaron a comercializar alrededor de 300,000 cartuchos con el juego de Street Fighter II.<sup>445</sup>

“The World Of the Warrior. Capcom introduce a tu hogar el más poderoso videojuego. Street Fighter II para Súper Nintendo es un juego fenomenal que marca un gran avance en videojuegos caseros; sus 16 megas hacen de este cartucho el de más memoria. Tú puedes escoger uno de los 8 peleadores de diferentes lugares del mundo, para demostrar quién tiene la fuerza, la habilidad y coraje para retar a los misteriosos maestros. Cada peleador tiene diferentes habilidades y movimientos especiales, pero se necesita algo más para ejecutar todos los golpes para obtener el título de “guerrero mundial”. Aquí puedes jugar contra la computadora o contra otro jugador; también tiene la opción de cambiar la dificultad cuando juegas contra la computadora, desde nivel 0, que es fácil, hasta el nivel 7. El nivel de dificultad determina el final del juego. Además, puedes seleccionar que el juego sea con límite de tiempo o hasta que un jugador sea vencido y escoger en que botones quieres dar patadas y golpes”.<sup>446</sup>

En cuanto a otras consolas domésticas, Sega (el rival de Nintendo durante la “guerra de consolas”) no se quedó atrás. Principalmente, al ver los frutos que cosechaba Nintendo con el juego de Street Fighter II, en el año de 1993, Sega lanzó al mercado su versión del juego de Street Fighter II': Champion Edition para la consola Mega Drive.<sup>447</sup> Con el juego de Street Fighter II la guerra comercial

---

<sup>443</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 54; “Lo más nuevo. Street Fighter II”, en *Hobbyconsolas*, Año II, Número 14, noviembre de 1992, 36-47

<sup>444</sup> “Lo más nuevo. Street Fighter II”, en *Hobbyconsolas*, Año II, Número 14, noviembre de 1992, 36-47

<sup>445</sup> Las Retro Aventuras, “STREET FIGHTER 2, la HISTORIA I Desde el ARCADE hasta la PLAYSTATION”, en video de Youtube, 42: 43, publicado el 05 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=mEDWZw0hVyQ>

<sup>446</sup> “Street Fighter II”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Número 8, 37.

<sup>447</sup> Relaño Gómez, *Final Round El legado de Street Fighter*, 60.

entre Nintendo y Sega se hizo cada vez más evidente. Con el fin de impulsar sus consolas domésticas de 16 bits, ahora ambas compañías habían traído a su catálogo personal la versión de las recreativas Turbo Hyper Fighting. Nintendo la nombró como Street Fighter II Turbo y Sega la denominó como Street Fighter II' Special Champion Edition. Ambos títulos de cartuchos de consolas fueron lanzados en el año de 1993. Para la creación de estos juegos encaminaron sus esfuerzos por realizar un cartucho con mayor capacidad. Nintendo con la SNES su capacidad fue de 20 Megabits, mientras que Sega fue de 24 Megabits.<sup>448</sup>

Luego de que se estableció formalmente el juego de Street Fighter II en el entretenimiento lúdico de los espacios públicos y domésticos, las relaciones sociales de juego se estrecharon cada vez más entre las personas. A través de la competitividad, ahora se empezaron a crear torneos en relación a dicho juego ya mencionado. Tanto en consolas domésticas como en máquinas profesionales se realizaban competiciones para determinar quién era el mejor jugador/peleador.<sup>449</sup>

El éxito generado por el juego de Street Fighter II había alcanzado para los primeros años de la década de los años noventa del siglo XX nuevas fronteras en el entretenimiento lúdico digital. Dicho éxito antes destacado y recalado, fue permeado por la industria del cine. En el día 23 de diciembre del año de 1994 se estrenó la película de Street Fighter: La última batalla. Dirigida por el director estadounidense Steven E. de Souza y protagonizada por diversos actores de entre los que destacan el actor belga Jean-Claude Van Damme (como Guile) y el actor puertorriqueño Raúl Juliá (1940-1994) (como Mr. Bison), esta película intentó llegar a los jugadores que gustaban del videojuego de Street Fighter. Más, sin embargo, a pesar de la recaudación que obtuvo, esta película no fue bien recibida por la crítica ni por los jugadores.<sup>450</sup> Posteriormente, para 1994 en adelante, el juego de Street Fighter se había vuelto un fenómeno total. A manera de ejemplo se empezaban a realizar mercancía con este título de videojuegos: series de Anime (animación japonesa), cómics, Mangas (historietas japonesas) y figuras de acción.<sup>451</sup>

Con la aparición del juego de Street Fighter II al mundo de los videojuegos se modificó totalmente la forma en que se jugaron los videojuegos de pelea. A través de su fórmula de peleas cortas y dinámicas, aunado a una selección de diversos luchadores a elegir, las compañías de videojuegos buscaron replicar la fórmula de Street Fighter II. En apartados que expondremos más adelante evidenciaremos y observaremos cómo se concibieron nuevos títulos de peleas en los videojuegos, los cuales también marcarían un antecedente importante en el videojuego. Además, explayaremos a través de la relevancia que sostuvo el juego de Street Fighter II cómo fue que se modificaron las interacciones sociales de juego durante la década de los años noventa del siglo XX. En nuestro estudio de caso: la ciudad de Morelia Michoacán.

---

<sup>448</sup> “Lo más nuevo. Street Fighter II Turbo y Champion edition”, en *Hobbyconsolas*, Año III, Número 25, octubre de 1993, 68

<sup>449</sup> Las Retro Aventuras, “STREET FIGHTER 2, la HISTORIA I Desde el ARCADE hasta la PLAYSTATION”, en video de Youtube, 42: 43, publicado el 05 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=mEDWZw0hVyQ>

<sup>450</sup> “Ya muy pronto...Street Fighter”, en *Club Nintendo México*, Año 3, Número 11, 63; Joaquín Relaño Gómez, “Street Fighter en cine y televisión”, *Final Round El legado de Street Fighter*, (España: Ed. Héroes de papel, 2017), 283-301

<sup>451</sup> Joaquín Relaño Gómez, “Street Fighter en cine papel”, *Final Round El legado de Street Fighter*, (España: Ed. Héroes de papel, 2017), 302-318.

Después de que *Street Fighter II* se volviera un fenómeno global, como mencionamos anteriormente, diversas compañías intentaron replicar la fórmula exitosa de dicho juego. Esta situación evidentemente provocó que salieran al mercado diversos videojuegos de pelea inspirados en susodicho juego antes destacado. Cabe aclarar que algunos juegos de pelea alrededor del mundo (El caso mexicano incluido) no tuvieron el mismo impacto que *Street Fighter II*, pero otros sí. La saga de *The King Of Fighters* (El rey de los peleadores) fue uno de esos títulos de pelea que también marcaron el sendero de los videojuegos de lucha durante la década de los años noventa del siglo XX, y también, el establecimiento de las relaciones sociales de juego en México. Para hablar de *The King of Fighters* primeramente debemos repasar someramente sus orígenes.

Los antecedentes históricos del juego de *The King of Fighters* se remontan a partir de la creación de la compañía japonesa denominada como SNK o por sus siglas Shin Nihon Kikaku (Nuevo proyecto japonés). Fundada en el año de 1978 por Eikichi Kawasaki esta compañía tuvo sus comienzos a partir de la producción de componentes de Hardware. No obstante, Eikichi al observar el éxito de los videojuegos a través de los espacios con máquinas recreativas en Japón durante la década de los años ochenta del siglo XX (principalmente con *Space Invaders*), SNK decidió incursionar en el negocio de las máquinas recreativas. El primer juego que SNK desarrolló fue *Micon Block*. Posteriormente en el año de 1979 se desarrollaría *Ozma Wars*. Estos juegos si bien eran llamativos, estos no alcanzaron una popularidad esperada. No fue hasta 1981 que la compañía SNK lanzaría su primer éxito, el cual se conoció como *Vanguard*. Después de que el juego de *Vanguard* saliera al mercado y se popularizara, Eikichi Kawasaki decidió expandir su empresa hacia nuevas fronteras, por lo cual, tuvo como resultado que en ese mismo año de 1981 abriera una filial en los Estados Unidos. Pocos años después, de la mano de su filial en los Estados Unidos, la compañía SNK empezó a desarrollar nuevos títulos para máquinas profesionales de juegos de video como: *Joyful Road* (1983), *Marvin's Maze* (1983), *Gladiator* (1984), *Jumping cross* (1984), *Mad Crasher* (1984), *Main Event* (1984) y *Vanguard II* (1984). Para el año de 1986 SNK sacaría al mercado los juegos *Athena* (1986) e *Ikari Warriors* (1986). Posteriormente, SNK lanzaría los juegos de *Psycho Soldier* (1987) e *Ikari Warriors II* (también en el año de 1986).<sup>452</sup>

Años más tarde, durante los albores de la década de los años noventa del siglo XX, la compañía SNK visualizaba el alcance que ostentaban las consolas domésticas de juegos de video como el caso de Nintendo y Sega. Esto a consecuencia ocasionó que más adelante dicha compañía se decidiera por desarrollar una nueva propuesta hacia las máquinas profesionales y consolas domésticas de juegos de video. Esta propuesta antes mencionada consistió en innovar entre otras compañías (como Capcom, Namco, Taito o Konami) a través del intercambio de juegos en las máquinas profesionales de juegos de video. A manera de contexto breve, las máquinas profesionales de juegos de video poseían una placa en donde se colocaba un título de videojuego, por lo cual, estos no podían intercambiarse por otros juegos sin cambiar la máquina completamente. Pero con SNK y su implementación de las máquinas profesionales a base de cartuchos, se podían colocar diversos juegos sin la necesidad de cambiar toda la máquina entera. A base de dicha característica de cambiar el juego sin cambiar totalmente la máquina dio paso a una máquina profesional híbrida denominada como NEO GEO. Lanzado oficialmente en el año

---

<sup>452</sup> “1978-1990: Etapa previa al sistema Neo Geo” “Los inicios”. Culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia>.



de 1990 en el país de Japón y posteriormente lanzado en ese mismo año para el resto del mundo, las fuentes que consultamos nos hablan que la máquina profesional conocida como Neo Geo fue sacada bajo dos versiones: la primera fue la llamada MVS (Multi Video System); y la segunda fue una versión para consolas domésticas denominada como AES (Advanced Entertainment System). La versión de MVS se caracterizó por poseer la inserción de placas de cartuchos, de los cuales, estos a su vez variaban de acuerdo al número de ranuras que pudieran albergar. Existían MVS de 1, 2, 4 y 6 ranuras o Slots; en cuanto a la versión AES esta se caracterizó por ser un tipo de consola doméstica con las cualidades de una máquina profesional.<sup>453</sup>

En cuanto a las características a nivel técnico o software, tanto AES como MVS solían utilizar dos (CPUs): una era un Motorola 68000 de 16 bits con procesador de 12 MHz y el otro era un ZiLOG de 8 bits de capacidad. Por su parte, para mayor rendimiento, estos poseían un circuito integrado auxiliar para el audio y el video; el primero reproducía hasta un total de 4.069 colores en la pantalla, además de un chip de sonido Yamaha de 15 canales de sonido; el segundo reproducía hasta un total de 380 sprites por segundo en la pantalla. La consola era superior a SNES y a Sega MEGA DRIVE en especificaciones internas y externas de Software y Hardware, pero algunos apuntan que tanto su versión de Máquina profesional como de consola doméstica eran más costosas. Lo cual significo un gran problema para las ventas oficiales de SNK. Algunas fuentes apuntan a que su costo rondaba los 399 dólares para su temporalidad.<sup>454</sup>

Sr. Carmona:

“Bueno lo que pasa es que anteriormente el hardware se usaba por cuestiones de tecnología y de espacio eran tabletas, eran grandes, no eran muy desarrollados los gráficos. Era muy arcaico por así decirlo, muy simple, pero a la vez se ocupaba mucho espacio. No había cassettes como ahora se les conoce, ni discos ni nada. Una tableta lo que viene siendo un circuito impreso, los componentes era un juego nada más. Las maquinitas solamente tenían un juego por maquinita, no como las que son ahora que encuentras 500 juegos o más. No, antes una maquina era un videojuego y sus conexiones eran especiales no se podía intercambiar. Tú tenías una maquina armada con un juego y esa era tu máquina, y si querías tener un nuevo juego tenías que cambiar la maquina completa. Ya a lo largo de la historia pues empezó con la marca SNK con NEO GEO que ellos se introdujeron la cuestión del cassette. Ellos utilizaron la placa base como consola e intercambiar los cassettes nada más. Ya ahí se cambió tantito la forma en la que se trabajó. Y ya posteriormente ya con la evolución de las computadoras también se logró desarrollar un sistema en el cual en un sistema de computadora se puede trabajar casi toda la colección de videojuegos que en un tiempo fueron populares en los años ochenta, noventas, todos caben en un disco duro y es de ser de esa manera que ahora en una maquina se encuentran una infinidad de juegos”.

---

<sup>453</sup> Se comenta que la versión de Neo Geo “AES” no fue totalmente distribuida a todo el mercado, si no que al ser una consola con un valor monetario de alto costo esta solo se distribuía en hoteles. Posteriormente fue vendida alrededor del mundo por su alta demanda. “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “El sistema Neo Geo”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia>.

<sup>454</sup> “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “El sistema Neo Geo”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia>.

Con el sistema NEO GEO en marcha la compañía japonesa SNK también comenzó a contender por el dominio de la industria de los videojuegos. Para ello, estos empezaron a crear diversos juegos en su haber como: Nam 1975 (1990), Magician Lord (1990), Mahjong Kyoretsuden (1990) y Baseball Stars Professional (1990). No obstante, en lo que nos concierne a los juegos de peleas, no fue hasta después del fenómeno de Street Fighter II que la compañía japonesa SNK (de la mano de Neo Geo) desarrollarían su primer título de peleas, el cual se denominó como *Fatal Fury: King of Fighters*. Esta versión lanzada el 25 de diciembre de 1991 (pocos meses después del lanzamiento de Street Fighter II), si bien intentó competir con el juego estrella de la compañía Capcom que fue Street Fighter II, desafortunadamente este (a pesar de su buen recibimiento) no tuvo el mismo impacto que el título de la Capcom. La premisa argumental de este juego consistió en que los dos hermanos llamados Andy y Terry Bogard, junto a su aliado Joe Higashi (un peleador de Muay Tai) debían competir junto a otros peleadores de distintas partes del mundo en un torneo denominado como “The King of Fighters” en la ciudad ficticia de South Town. Este torneo fue organizado por el corrupto traficante de nombre Geese Howard. Tanto Andy como Terry buscan vengarse de Geese por el asesinato de su padre hace diez años atrás.<sup>455</sup> A nivel de jugabilidad el juego de Fatal Fury constaba de la esencia de Street Fighter II; barras de vida, tiempo límite, personajes a seleccionar y peleas dinámicas. Pero dentro de su innovación, Fatal Fury dispuso de una barra adicional para los personajes, además de la posibilidad de jugar cooperativamente entre dos jugadores.<sup>456</sup>

Para el año de 1992, la compañía SNK lanzó al mercado el juego de *Art of Fighting*. Este nuevo juego de peleas era similar a Fatal Fury, pero con la novedad de que ahora se podía realizar un acercamiento de cámara en las peleas y ahora se tenía la posibilidad de desgarrar el ropaje de los personajes. Por su parte, en cuanto a la trama, al ser una continuación al juego Fatal Fury, este trataba a grandes rasgos de tres personajes; un peleador de karate de nombre Ryo Sakazaki; un descarriado hijo de millonarios llamado Robert García; y el padre y maestro de Ryo Sakazaki, Tanaka Sakazaki. Estos tres personajes debían detener a Geese Howard (villano de Fatal Fury) y su organización criminal, a su vez de rescatar al personaje femenino de nombre Yuri Sakazaki.<sup>457</sup>

Para el año de 1994, la compañía japonesa SNK lanzó al mercado la secuela del juego de Art of Fighting, denominado como *Art of Fighting 2*. Esta nueva secuela en resumidas cuentas continuaba con la historia de Ryo Sakazaki y de Robert García, pero ahora, estos debían pelear y revelar la identidad de un nuevo rival, el cual la narrativa advierte, “se le considera el guerrero más fuerte del planeta”.<sup>458</sup>

1994 fue una fecha importante para los videojuegos del género de pelea, y para la compañía japonesa SNK también. Primordialmente, el 25 de agosto de 1994 surgió el juego de *The King of Fighters 94*. Este juego consistió en un juego de peleas al estilo de Fatal Fury y Art of Fighting, pero ahora, este poseía como nuevo añadido la capacidad de realizar combates por equipos (En este caso cada jugador podía seleccionar un total de tres peleadores). Por otra parte, otro de los añadidos que tuvo en su momento este juego de The King of Fighters radicó en la implementación de diversos personajes de títulos de juegos pasados de la compañía japonesa SNK; juegos como Psycho Soldier o Ikari Warriors prestaron sus

---

<sup>455</sup> “Información súpernecesaria Fatal Fury”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 07, 16.

<sup>456</sup> “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “Los juegos”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia2>.

<sup>457</sup> “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “Los juegos”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia2>.

<sup>458</sup> “Art of Fighting 2”, en *Superjuegos*, Número 25, mayo de 1994, 114.

personajes principales amen de hacer más llamativo dicho juego antes destacado. Estas innovaciones, estimamos, catapultaron rápidamente a *The King of Fighters* como uno de los juegos de pelea más importantes de la década de los años noventa del siglo XX.<sup>459</sup>

En cuanto a la trama argumental, el juego de *The King of Fighters 94* trataba a *grosso modo* sobre lo siguiente: un magnate a base del tráfico de armamento y sustancias ilícitas de nombre Rugal Berstein, decide reabrir nuevamente el torneo de *The King of Fighters*, solo que ahora, este torneo contaría con nuevas reglas: Ahora los combates se realizarían por equipos de tres contra tres, y a su vez, estos representarían a algún determinado país. Por su parte, para seguir avanzando los equipos debían derrotar al equipo contrario en batallas de uno contra uno hasta que todos los peleadores de un equipo fueran eliminados. Para poner su plan en marcha, Rugal envió cartas de invitación a ocho países alrededor del mundo de entre los que destacan: “Estados Unidos - equipo USA Sport Team – integrantes: Lucky Glauber, Heavy D! y Brian Battler); Japón – equipo Hero/Esaka Team – integrantes: Kyo Kusanagi, Goro Daimon y Benimaru Nikaido; Corea del sur – equipo Tae Kwon Do Team – integrantes: Chang Koehan, Kim Kaphwan y Choi Bounge; Inglaterra – equipo Women Fighter Team – integrantes: Mai Shiranui, Yuri Sakazaki y King; Italia – equipo Fatal Fury /Garou Densetsu Team – integrantes: Andy Bogard, Terry Bogard y Joe Higashi; Brasil -equipo Ikari Warriors – integrantes: Ralf, Heidern y Clark; y finalmente México – equipo Art of Fighting/Kyokugen Team – integrantes: Robert García, Ryo Sakazaki y Takuma Sakazaki,”<sup>460</sup> Al final el equipo ganador debía derrotar a Rugal.<sup>461</sup>

Después del lanzamiento del juego de *The King of Fighters 94*, SNK consiguió alcanzar en popularidad al juego de *Street Fighter II* de la compañía japonesa Capcom, lo que, por consiguiente, atrajo consigo que para los años posteriores la compañía japonesa SNK lanzara cada año un nuevo título de *The King of Fighters*, y así, este se convertiría en una de las competencias directas de *Street Fighter II*.

## MORTAL KOMBAT

Luego de haber hablado en los pasados apartados de investigación sobre *Street Fighter II* y *The King of Fighters*, ahora nos toca abordar un juego de peleas que en su momento fue tan importante como los dos títulos anteriores que destacados, *Mortal Kombat*. Para el autor Kent, la historia de la creación del juego de *Mortal Kombat* tiene como punto de origen a Ed Boon y Jhon Tobias, dos programadores de videojuegos que decidieron competir como muchos otros más contra el juego de *Street Fighter II* de capcom. Así que, para realizarlo, el autor Kent nos explica que en un inicio estos intentaron contratar a personajes de la farándula cinematográfica, pero al encontrar negativas esto dio paso al desarrollo de sus propios personajes. Esto, por una parte. Por otro lado, el autor Kent explaya que tanto Boon como Tobias al observar los atributos positivos que ostentó el juego de *Street Fighter II*, decidieron darles más relevancia a los movimientos ocultos de sus luchadores. Todo este cúmulo de factores dieron como

<sup>459</sup>“1991-2000: El sistema Neo Geo”, “Los juegos”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia2>.

<sup>460</sup>“Historia KOF”, “Capítulo 2: The King of Fighters 94”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/kof>.

<sup>461</sup> Como curiosidad: Canónicamente se estima que el equipo de Japón fue el vencedor de la edición de *The King of Fighters*. En este caso Kyo Kusanagi y su equipo derrotaron a Rugal. También durante la pelea final se descubre la identidad del padre de Kyo. “Historia KOF”, “Capítulo 2: The King of Fighters 94”, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/kof>.

resultado que, en el año de 1993, de la mano de la compañía Midway y Acclaim, lanzaron para el mercado de las máquinas profesionales de juegos de video el juego conocido como Mortal Kombat.<sup>462</sup>

Kent nos expone que el juego de Mortal Kombat consistía en peleas entre dos peleadores a dos de tres rondas, donde el jugador podía escoger de entre ocho peleadores distintos. El peleador que perdiera, según Kent, ingresaba por un breve periodo de tiempo en un estado de mareo, el cual, esto propiciaba a que el vencedor tuviera unos segundos y ejecutara un movimiento especial para destruir a su oponente el cual se denominó como Fatality.<sup>463</sup>

En cuanto a su narrativa, la revista Club Nintendo nos habla que el juego de Mortal Kombat trataba de lo siguiente:

“Hace 500 años el torneo Shaolin era una competición de honor y gloria, donde un misterioso contendiente llamado Shang Tsung ganó el título. Lo que no sabían los monjes Shaolin es que al ganar Shang Tsung no solo tomaba la vida, sino también el lama de la persona que derrotaba; eso fue hasta que Shang Tsung perdió su título ante Kung Lao, un extraordinario peleador Shaolin que lo derrotó; esto hizo que Shang se volviera prematuramente viejo, y la muerte de uno de los maestros del torneo él ocupó su lugar y fue así como invitó a Goro, un ser de otra dimensión, a participar en el torneo para que derrotara a Kung Lao. Desde entonces en los últimos 500 años, el torneo se ha tornado más violento, pero esta vez parece que será diferente...”<sup>464</sup>

Después de que el juego de Mortal Kombat saliese de los aparadores de las tiendas, en palabras del autor Kent, algunas personas entre las que destacan altos funcionarios de gobierno en los Estados Unidos vieron negativamente este juego. Lo que causó que se intensificara la creencia acerca de la fomentación de la violencia en los videojuegos para el caso de Mortal Kombat. Aunque las fuentes son un tanto difusas sobre quien fue la persona más representativa que se impulsó negativamente sobre juego de Mortal Kombat, para el autor Kent, este expone que uno de los que se postularon en contra de dicho juego antes destacado fue el senador estadounidense Josep Lieberman (demócrata de Connecticut del Senado de los Estados Unidos).<sup>465</sup> Como resultado casi inmediato, tiempo después se dio pie a que se establecieran clasificaciones de edad en los videojuegos. Para poder crear dicha clasificación, el autor Kent nos explica que Lieberman entre otras personas más recopilaron información relacionada a los videojuegos y su impacto para los niños principalmente. Todo esto a fin de regular a los videojuegos.<sup>466</sup> De manera posterior, luego de que se estableciera este intento de clasificar de videojuegos, el autor Kent nos expone que se creó a partir de los fabricantes de videojuegos la Entertainment Software Rating Board o de sus siglas (ESRB), la cual sigue hasta la actualidad inmediata en la que se produce dicha investigación.<sup>467</sup>

---

<sup>462</sup> Steven L. Kent, “Mortal Kombat”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 549 - 500

<sup>463</sup> Kent, “*Gran historia de los videojuegos*”, 551- 552

<sup>464</sup> “Nuestra portada, Mortal Kombat”, en *Club Nintendo México*, Año 2, Número 9, septiembre de 1993, p. 7.

<sup>465</sup> Kent, “*Gran historia de los videojuegos*”, 555; Donovan., *Replay*, 221

<sup>466</sup> Kent, “*Gran historia de los videojuegos*”, 557

<sup>467</sup> Kent, “*Gran historia de los videojuegos*”, 569

En palabras del autor antes destacado (Kent), en los juegos posteriores los creadores del juego de Mortal Kombat, Ed Boon y John Tobias conservaron los movimientos brutales y la sangre implícita, no obstante, también le añadieron la posibilidad de realizar el movimiento “*Friendship*”. Este movimiento consistió en que el peleador que derrotara en dos encuentros al contrincante, en lugar de acabarlo con el movimiento especial Fatality, este le obsequiaba algún regalo. Lo cual se realizó en post de mostrar en el videojuego menos violencia.<sup>468</sup>

## JUEGOS BEAT EM UP DE LAS RECREATIVAS

Uno de los géneros del videojuego más importantes dentro del establecimiento de las relaciones sociales de juego durante el final de la década de los años ochenta y la década de los años noventa del siglo XX, fueron sin lugar a dudas los juegos conocidos como los “Beat em Up”. También conocidos como “Brawler” o cuyo nombre algunos acuñaron como “Yo contra el Barrio”, este género (también dentro del rango de peleas) dentro del videojuego se caracterizó por ser un juego donde el jugador seleccionaba a un peleador y este debía luchar cuerpo a cuerpo contra una multitud de oponentes por diferentes niveles hasta llegar con el jefe final hasta derrotarlo.<sup>469</sup>

Así como los juegos de pelea del tipo de “uno versus uno” como mencionamos con anterioridad con el juego de Street Fighter II, los inicios de los Beat em Ups también tuvieron como antecedente los juegos de pelea de Heavyweight Champ (1976) y Karate Champ (1984). Más, sin embargo, a diferencia de los juegos de pelea “uno contra uno”, estudiosos del videojuego estiman que el primer juego de pelea del estilo Beat em Up surgió en el año de 1984 con el juego de *Kung Fu Master*; este juego consistió a grandes rasgos de un peleador de Kung Fu que debía pelear contra diversos enemigos con el fin de resaca a su amada. Posteriormente, pocos años más tarde, en el 1986 salió al mercado el juego de peleas Beat em Up conocido como *Renegade*; el juego trataba de un estudiante japonés que debía luchar contra pandilleros japoneses.<sup>470</sup>

Tanto *Renegade* como *Kung Fu Master* fueron los que comenzaron con el viraje del género del videojuego Beat em Up, no obstante, algunos apuntan a que el que sentó las bases de dicho género antes destacado fue el juego denominado como *Double Dragon*. Lanzado el año de 1987 este juego de manera narrativa trataba acerca de Billy y Jimmy, dos personajes que debían rescatar a Marian de unos delincuentes. Con el arribo de *Double Dragon* se modificó la forma de jugar los videojuegos Beat em Up, a diferencia del juego de *Renegade*, la innovación que dio radicó en la posibilidad de jugar cooperativamente entre dos jugadores.<sup>471</sup>

A partir de que salió el videojuego llamado *Double Dragon*, así como los juegos de pelea “uno contra uno”, diversos títulos empezaron a surgir y a tomar como referente a dicho juego antes destacado. A continuación, realizamos una mención de los que consideramos (en base a nuestras fuentes)

---

<sup>468</sup> Kent, “*Gran historia de los videojuegos*”, 569

<sup>469</sup> “definición de Beat em up”, DeVuego.es/GamerDic, <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/beat-em-up/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20Beat%20them%20up,avanza%20en%20una%20%C3%BAnica%20direcci%C3%B3n.>

<sup>470</sup> Joaquín Relaño Gómez “Los abuelos de Street Fighter”, *Final Round El legado de Street Fighter*, (España: Ed. Héroes de papel, 2017), 22; Old Gamer Yagi, “Historia de los Beat'em UP (YO contra el barrio). CULTURA RETROLOVER.”, En video de Youtube, 13: 17, publicado el 24 de julio de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=HkxFBrGrR20>.

<sup>471</sup> “A Brief History of Beat 'em Up Video Games”, Concept.com, <https://www.heroconcept.com/brief-history-of-beat-em-up-video-games/>.

los más importantes, de entre los que destacamos se encuentran: *Street of Rage* (1991), *The Kings of Dragons* (1991), *Kings of the Round* (1991), *Altered Beast* (1988), *River City Ransom* (1989), *Golden Axe* (1989).<sup>472</sup>

Toda la década de los años noventa del siglo XX el género Beat em Up sostuvo un gran crecimiento en cuanto a su popularidad se refiere (tanto para las consolas domésticas de juegos de video como las máquinas profesionales de juegos de video). Lo que evidentemente, dio como resultado a que se diseñaran juegos cada vez más novedosos y cada vez más populares. Esos juegos (destacamos) fueron: *Battletoads* (1994), *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989), *The Simpsons arcade* (1991), *Capitan Comando* (1991), *Final Fight*, *Michael Jackson Moonwalker* (1990). En cuanto a los aspectos que caracterizaron a algunos juegos del género Beat em Up durante la década de los años noventa del siglo XX, fue la capacidad de jugar cooperativamente entre dos jugadores. No obstante, conforme avanzó el tiempo, algunos juegos los Beat em Up tuvieron la particularidad de jugarse entre cuatro personas simultáneamente; véase como estudio de caso los juegos como *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *BattleToads* o los *Simpsons Arcade*.<sup>473</sup>

#### LAS “RETAS” EN LA CIUDAD DE MORELIA

Como observamos anteriormente en los últimos subapartados de esta investigación, el género de los juegos de pelea en los videojuegos marcó un precedente importante para el establecimiento de las relaciones sociales de juego. Y esto evidentemente para el caso mexicano y para la ciudad de Morelia, no representó un hecho aislado. Observamos que juegos como *Street Fighter II*, *Mortal Kombat*, *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *The King of Fighters*, entre otros juegos similares más., (además de los juegos Beat em Ups) empezaron a adquirir una mayor participación entre la sociedad mexicana (y principalmente) en los espacios con máquinas profesionales de juegos de video. En el caso mexicano, primordialmente a través de los títulos de juegos de peleas encabezados por *Street Fighter II*, habían marcado una explosión sin precedentes entre todos los jugadores. Tanto locatarios, como jugadores y la prensa especializada en videojuegos solían hablar a menudo del juego de *Street Fighter II*. La revista *Club Nintendo México* catalogaba en su momento al juego de *Street Fighter II* como un éxito sin precedentes en los espacios recreativos.<sup>474</sup>

En lo que se refirió a los jugadores de videojuegos en México, encontramos que estos solían reunirse en diferentes espacios donde se encontrasen con las máquinas profesionales de juegos de video con el título de *Street Fighter II*. También, encontramos que todos solían jugarlos, desde jóvenes, adultos y hasta el público femenino (para este sector todos los personajes solían ser sus favoritos).<sup>475</sup> En cuanto a los vendedores el *Street Fighter II*, al percibir el éxito descomunal que sostuvo dicho juego, este se volvió casi un obligado el poseerlos en sus negocios. Detectamos también en esta investigación que los juegos de *Street Fighter II* para las recreativas solían variar de precio de venta. Para el autor Sergio

<sup>472</sup> “A Brief History of Beat ’em Up Video Games”, Hero Concept.com, <https://www.heroconcept.com/brief-history-of-beat-em-up-video-games/>.

<sup>473</sup> “A Brief History of Beat ’em Up Video Games”, Hero Concept.com, <https://www.heroconcept.com/brief-history-of-beat-em-up-video-games/>; Old Gamer Yagi, “Historia de los Beat'em UP (YO contra el barrio). CULTURA RETROLOVER.”, En video de Youtube, 13: 17, publicado el 24 de julio de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=HkxFBrGrR20>.

<sup>474</sup> “Este mes llégale a...”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Número 8, julio de 1992, 32

<sup>475</sup> “El control de las lectoras”, en *Club Nintendo México*, Año 1, Número 11, octubre de 1992, 48.

González Seguí los juegos de Street Fighter II (arcades) durante los años de 1992 solían costar alrededor de 3 500 000 videos pesos mexicanos, no obstante, el mismo autor continua con la explicación y describe que una máquina original en el año de 1992 llegaba a costar alrededor de 13, 500, 000 viejos pesos mexicanos. Esto para el locatario en palabras González Seguí significó en términos económicos un margen de ganancia de hasta 400 000 pesos por semana.<sup>476</sup>

Otro de los precios que encontramos sobre el juego de Street Fighter II viene de las fuentes hemerográficas, en el periódico el informador de Jalisco, México, encontramos que el precio de del juego de Street Fighter II llegaba a costar en venta en el año de 1992 un aproximado de 1 555 000 pesos mexicanos.<sup>477</sup>

Posteriormente, a medida que salían versiones más actualizadas del juego de Street Fighter II, los precios del juego comenzaban a variar. Como estudio de caso un juego de Street Fighter II versión *Champion edition* solía costar entre 3 490 000 pesos hasta 3 350 000 pesos mexicanos aproximadamente.<sup>478</sup>

Con el auge que ocasionaron los videojuegos del género de pelea en México, estimamos que durante la década de los años noventa del siglo XX empezaron a crecer significativamente el número de locales con máquinas profesionales de juegos de video, lo cual significó para el caso mexicano nuevas formas de interacciones sociales lúdicas que se desarrollaron a través de los videojuegos en espacios públicos (arcades, chispas o maquinitas). Una de las prácticas más comunes que encontramos consistió en el dinero que les daban los padres o tutores a los menores de edad para comprar alguna clase de bien y servicio (como ejemplo más común encontramos la ida a la compra de “tortillas”), pero en lugar de ir solo por lo encomendado, algunas personas (de entre los que destacan niños) solían quedarse a jugar videojuegos después de comprar su producto.<sup>479</sup>

Por otro lado, otra de las prácticas que logramos localizar parte del ambiente que se gestaba dentro del espacio donde se jugaba. A través de las fuentes digitales como lo son los foros de discusión en internet, encontramos diversos elementos de evidencia empírica que vale la pena señalar; De acuerdo al tipo de local en cuestión y de su catálogo de máquinas profesionales de juegos de video, la concentración de jugadores y la experiencia (tanto social como lúdica) podía sufrir de variaciones. Eso quiere decir, que había locales en México donde se buscaba colocar los títulos de juegos de pelea (tanto los que eran “uno vs uno” como los Beat em Ups) más populares o de mayor envergadura como el caso de Street Fighter II, Mortal Kombat o Teenage Mutant Ninja Turtles; Todo esto a fin de lograr una mayor concentración de jugadores.<sup>480</sup>

---

<sup>476</sup> Héctor González, veinticinco años de videojuegos, 107

<sup>477</sup> “anuncio de venta de máquinas profesionales Street Fighter II y Street Fighter II plus con muebles “Pingüino”, *El Informador*, 14 de marzo de 1992.

<sup>478</sup> “anuncio de venta de máquina profesional de juegos de video Street Fighter II versión *Champion edition*”, *El Informador*, 14 de septiembre 1992.

<sup>479</sup> Sánchez Pozos, Gabriel, Miguel Ángel Garnica (Diseño web), “Las olvidadas máquinas de los noventa”, El Universal.com.mx, publicado el 05 de enero de 2020, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/mochilazo-en-el-tiempo/las-olvidadas-maquinitas-de-los-noventa>.

<sup>480</sup> A través de un video que localizamos sobre un creador de contenido que entrevistó a su padre, cuyo canal de Youtube se llama “El Fedelobo”. En este se expuso sobre el funcionamiento de los negocios de máquinas de juegos de video a través de la experiencia de vida del padre que tuvo un negocio de videojuegos durante la década de los años noventa del siglo XX. En dicho video se habló sobre la creciente popularidad de Street Fighter II y Mortal Kombat en México, También hablo de las rutas comerciales que hacía como locatario de máquinas profesionales de juegos de video, la constitución de los muebles y de la implementación de algunos locales de utilizar fichas para hacer funcionar dichas máquinas de

En otro orden de los hechos, también existían (solo en muy pocos negocios) sitios con máquinas recreativas donde los usuarios que confluían eran seres mal vistos por la sociedad y por los propios jugadores (el cual eran por lo regular drogadictos, fumadores, alcohólicos y delincuentes). Algunos negocios tenían la característica de que estaban bajo poca luz o en penumbras, otros por su parte, trataban de establecer una buena imagen al hacerlos espacios más accesibles para todo público. Por lo concerniente a los jugadores, encontramos que algunos grupos gustaban de jugar un juego de peleas más que otro. Algunos solían gozar de jugar Street Fighter II, que era en un inicio lo más común, pero conforme salieron más juegos de pelea “uno vs uno”, otro grupo de personas solían decantarse por el Fatal Fury, The King of Fighters o Mortal Kombat. Por lo que se refiere a las prácticas que se gestaban durante la década de los años noventa del siglo XX, cabe señalar que también se acostumbraba a realizar en los locales de máquinas recreativas torneos de juegos de pelea (como Street Fighter II o cualquier juego de pelea “uno versus uno” similar).<sup>481</sup>

Por su parte, otra de las experiencias sociales que se suscitaban como parte de las relaciones sociales de juego que se construyeron durante la década de los años noventa del siglo XX en México tiene que ver con la participación de grandes eventos enfocados en videojuegos. Tanto con el juego de Street Fighter II como otros juegos similares, comenzaron a incentivar la realización de estos eventos a fin de generar una convivencia entre las personas con los videojuegos (además de determinar quién era en su momento el jugador más habilidoso). En el caso que podemos ejemplificar radica en las coberturas que hacía la revista Club Nintendo México (C.E.S ITOCHU México) a fin de promocionar sus juegos (en este caso con Street Fighter II Turbo) o también realizar torneos (como estudio de caso encontramos un torneo del juego *Darkstalkers*).<sup>482</sup> ¿Cómo se efectuaban las relaciones sociales de juego en estos eventos grandes? Para responder a esta pregunta, nuestra investigación nos arrojó un testimonio interesante a partir de la experiencia de vida de una persona en un foro de internet. Bajo el nickname (apodo) de “Sandeg”, este usuario de internet nos narra su experiencia de uno de los eventos que organizó Nintendo el cual decía lo siguiente:

Sandeg:

“Fecha: 23 de julio de 1993, Lugar: Hotel Maria Isabel Sheraton. Corría el año de 1993, yo era un puberto de... 16 años y un día regresando de la escuela me encuentro con un envío del staff de Club Nintendo. Yo era un ferviente seguidor de esta publicación y religiosamente compraba la revista en el puesto de la esquina; no solo eso, casi cada mes enviaba una carta a las oficinas de Pestalozzi con preguntas, trucos, inquietudes, y demás cosas "super importantes"... la verdad es que yo vivía en el D.F. y mi vida social era casi nula, así que se puede decir que tenía mucho tiempo libre y nada que hacer con él. Ignoro el proceso de selección para enviar la invitación para este evento y el de Mortal Kombat, quiero creer que los

---

videojuegos. Fedelobo, “¿Cómo funcionaba el negocio de las arcades? Las arcades de mi papá”, En video de Youtube, 11: 55, publicado el 22 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgjyZD1U>

<sup>481</sup> Seo Dark Chris, viernes 15 de marzo de 2013 (2: 10 AM), Arcades.MX, “Arcades en México (FOTOS)”, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” (blog), <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158>; Sr\_Pixel, viernes 15 de marzo de 2013 (3: 04 pm), Arcades.MX, “Arcades en México (FOTOS)”, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” (blog), <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158>.

<sup>482</sup> “Primera Magna presentación de Nintendo”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 09, septiembre de 1993, 32 y 41;



seleccionados fuimos "algunos" de los que escribíamos con frecuencia (pongo comillas en "algunos", porque en realidad fue un tipicuchal de gente al dichoso evento), entonces pueden imaginarme como me sentí en ese momento: "Yo, invitado a un evento EXCLUSIVO por Club Nintendo... ¡jugaré Street Fighter II Turbo antes que nadie!... ¡qué honor!, dejen que le cuente a mis primos y parientes que NO podrán ir"; no es por nada, pero me sentía el centro del universo. (...) Total, llegaron dos invitaciones al evento, entonces ni tardo ni perezoso invitaría a mi carnal y a un sobrino con el que cada viernes nos embobábamos con la vieja consola de 8 y 16 bits, así que el viernes a regañadientes, mi papá nos llevó antes de irse a su trabajo al Hotel María Isabel. Pues bueno, tú entrabas al salón reservado por Itochu y CN y luego luego encontrabas la isla de NES, con juegos como Kirby's Adventure; al fondo a la derecha, una hilera con puros SFIIT, en el centro al fondo una cabina negra donde supuestamente se encontraban Axy y Spot jugando "retitas", que cosa curiosa, cuando yo pasé por ahí tenían un prototipo de ¡Mortal Kombat 1!, el cual todavía faltaban varios meses para ser lanzado (según la revista, jugaban retas de SFIIT aunque a mí no me tocó)... recuerdo que cuando jugué MK1 y Axy/Spot barrió y trapeó conmigo pensé: "Este juego se ve bien chafa, el control se siente pésimo y parece que le sale aserrín en vez de sangre... aunque quizás se trate solo del prototipo"; cuál sería mi sorpresa cuando jugué el juego "oficial", cuando me dí cuenta que estaba igual de chafa que el prototipo mostrado en este evento(...)Siguiendo con la descripción del salón, al fondo a la izquierda había un módulo con un Star Fox (cuya cola era enorme y la verdad preferí mejor dedicarme a ver los otros juegos a perder media hora del evento haciendo fila) y hasta la derecha (lo que se podía decir era el frente del salón) se encontraba un escenario con una pantalla gigante. Como a eso de las 11 o 12, recuerdo que Gustavo Rodríguez comentó que, si los podíamos pelar, que mostrarían un "preview" de varios juegos próximos a ser lanzados; entre los juegos presentados recuerdo se encontraban Mario & Wario, pero la verdad no recuerdo ningún otro. Yo recuerdo que el montón de escuincles que estábamos ahí preferíamos que nos volvieran a prender las máquinatas para seguir jugando, a que nos siguieran parlotando sobre un montón de juegos ñoños, incluso a pesar de que los módulos estaban apagados, las filas ya estaban formadas tanto para los SF's como el Star Fox. Volvieron a prender las máquinas, la gente volvió a lo suyo y cerca de una hora después, Gustavo Rodríguez (creo era él) dijo por el micrófono "¿Qué les ha parecido el Street Fighter II Turbo?"... al ver que nadie lo peló remató la pregunta con un "¡¿Eh?!", sin embargo, nadie lo volvió a pelar otra vez... supongo que imaginó que al unísono toda la chamacada contestaría a voz en cuello "¡¡¡BIEEEEEEN!!!, ¡¡ESTA BIEN CHIDO!!!" o algo así, pero por desgracia para él la gente estaba metida en lo suyo y poco les importaba la voz en 'off' que salía de las bocinas... esta

anécdota, a pesar de que ya han pasado 15 años, aún es un chiste recurrente entre los que asistimos al evento...”<sup>483</sup>

Una de las características más importantes en lo que respecta a las relaciones sociales de juego que se construyeron durante la década de los años noventa del siglo XX en México a través del videojuego, tiene que ver con el lenguaje que se desarrollaba en los espacios con máquinas recreativas. Nuestra investigación nos arrojó que a medida que las personas asistían a dichos espacios de recreación lúdica a consumir videojuegos (de entre los que destacaban los juegos de pelea), se empezaba a construir a su vez un argot personal entre los jugadores de México; Si bien esto pudo ocurrir con todos los videojuegos, solo pudimos encontrar datos para el caso particular del Juego de The King of Fighters, el cual, el léxico generado fue más notable. A continuación, daremos algunos ejemplos que encontramos conforme al juego de video para recreativas: Al gabinete del juego de The King of Fighters se le solía llamar de diversas maneras (dependiendo del estado de la república mexicana en donde se jugase), algunos en el norte del país de México las denominaban como “el kino”, por su parte, también se le solía denominar en el estado de México como “la kina” o el “te kino”; En cuanto a los personajes y sus poderes, al movimiento de desesperación que realizaban los peleadores algunos le acuñaron como “el Quinto” o “la Quinta”. Por otro lado, también se le solía denominar como “Magias” o “Especiales”. Además, a los movimientos “Hidden” de los personajes se les nombró en México como “ocultos”; Para desafiar al jugador contrario, como observamos hace unos momentos en la descripción de “Sandeg”, se le solía decir como “Retas”.

En relación a los personajes, alguno de ello se le solían atribuir nombres de acuerdo a sus características, por ejemplo: “Iori Loco”, “Leona Loca”, “Yashiro Loco” y “Chris Loco”. De acuerdo con la narrativa de los juegos de The King of Fighters a partir de su primera saga denominada como “la saga de Orochi”, Iori Yagami, uno de los personajes insignia del juego, y máximo rival del también protagonista e insignia del juego Kyo Kusanagi. A través de la influencia del “disturbio de la sangre” provocado por Goenitz (un personaje antagonico), Iori pierde el control y se transforma en un peleador sediento de sangre (hasta el punto de que su sangre hierve). A partir de la narrativa mencionada con anterioridad, algunos jugadores en México le bautizaron con el nombre de “Iori Loco”. Si bien había una serie de deformaciones y apropiaciones de las palabras para referirse a ciertos aspectos del juego y su jugabilidad, con respecto al juego de The King of Fighters existió una terminología en particular; “Rugal es de putos”. Esta altisonante frase (sin lugar a dudas) representó un punto importante dentro de las relaciones sociales de juego entre el videojuego y México ya que reflejaba los sentimientos de algunos jugadores que sentían impotencia ante un personaje difícil de derrotar. Como vimos en un fragmento de la breve historia narrativa del juego de The King of Fighters, Rugal es (y continua aun como) uno de los antagonistas con mayor relevancia que ha tenido esta saga de juegos de pelea por parte de la compañía SNK. Por tal motivo, cuando se desbloqueaba este jefe final de las versiones modificadas del juego de The King of fighters de las versiones para máquinas recreativas, este por su alto poder era considerado como un personaje fácil de usar y por lo tanto desbalanceado para la gran mayoría de los jugadores. Por

---

<sup>483</sup> Sandeg, comentario del jueves 31 de mayo de 2018 (1: 52 pm), Arcades.MX, “Documentación de Juegos Arcades en México”, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” (blog), <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=1503&hilit=historia>.

lo cual, a consecuencia, el jugador que perdía con algún jugador que usara a Rugal en su equipo, este en su mayoría se molestaba. Algunos, llegaban a apagar la máquina.<sup>484</sup>

Hace unos momentos vimos el desarrollo de las relaciones sociales de juego en los espacios recreativos en México; particularmente con los títulos de peleas como Street Fighter II, Mortal Kombat II y The King of Fighters durante la década de los años noventa del siglo XX. Ahora, de manera aterrizada en nuestro tema de estudio, para el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán, los juegos de peleas en los espacios con máquinas arcades también fueron de suma relevancia para el establecimiento de las relaciones sociales de juego entre la sociedad y los videojuegos. Dentro de nuestra investigación ubicamos que las personas en la ciudad de Morelia también tenían la costumbre de jugar diversos videojuegos del género de peleas. Algunos solían jugar diversos videojuegos, no obstante, entre los más populares que logramos localizar fueron títulos como: The King of Fighters, Mortal Kombat y Street Fighter II. Por su parte, otras personas solían jugar títulos Beat em Ups, por ejemplo: Doble Dragon, SunsetRiders, Teenage Mutant Ninja Turtles y los Simpsons Arcade. En palabras del señor Carmona, el juego que más se popularizó entre las personas que jugaban videojuegos de pelea en la ciudad de Morelia, Michoacán, fue el juego de The King of Fighters. Por otro lado, a partir de la visión del señor Carmona, este también atribuyó el éxito del género de videojuegos Beat em Ups en la ciudad de Morelia gracias a la capacidad de jugar cooperativamente entre los jugadores. En cuanto al señor Hernández este consideró que durante la década de los años noventa del siglo XX en la ciudad de Morelia, Michoacán, los juegos que más se popularizaron en la ciudad de Morelia fueron los The King of Fighters y el juego de Street Fighter II.<sup>485</sup>

Señor Carmona:

“Ya después dentro del negocio, como todo, pues ha evolucionado y entonces a lo largo de la historia llegó el momento en el que incursionaron en los videojuegos que ya evolucionan para ser de dos jugadores porque antes nada más podía jugar una sola persona a la vez. Ya después este evoluciona para que sean más jugadores y viene otra generación de juegos muy popular ahí ya entra el Double Dragon, el Dragon ninja, el Shinobi, el Shadow Dancer. Varios juegos que son para dos jugadores ya propiamente. Esos son de los más populares. Ya enseguida hay otra etapa donde antes en los juegos de pelea, hay otra etapa donde los juegos ahora los fabrican para más jugadores. El caso de los: Simpsons, Las Tortugas Ninja, el SunSetRiders. Son juegos que son para 4 jugadores. Muchos juegos más verdad que salieron así, para tratar de explotar la maquina lo más que se pudiera. Que le entre más dinero posible. Enseguida viene la etapa de los juegos de pelea que empieza con, eh... Mucha gente tiene la idea del Street Fighter porque es el juego más popular de la historia, pero no, los juegos de pelea empiezan con la marca Neo Geo, que es una marca japonesa de la empresa SNK. Esa empresa lanza el primer videojuego de peleas uno contra otro. Se trata de derrotar al oponente porque los

---

<sup>484</sup> Staffattomix, “El Glosario de The King of Fighters”, atomix.vg, 22 de agosto de 2016 a las 9: 20 am, [https://atomix.vg/el-glosario-de-the-king-of-fighters/#disqus\\_thread](https://atomix.vg/el-glosario-de-the-king-of-fighters/#disqus_thread); Gonzalo Apolinar Hernández, (jugador y reparador de máquinas de videojuegos), entrevistado por el autor, 17 de marzo de 2023

<sup>485</sup> Carmona, entrevista; Hernández, entrevista.

otros juegos eran jugar cooperativamente uno contra otro es el Fatal Fury. Es el primer videojuego de peleas. Es el primer videojuego de la saga de The King of Fighters, que es muy popular. “El rey de las Peleas.”<sup>486</sup>

Señor Hernández:

“El de Street Fighter, los Street Fighters que salieron del uno al tres. Poco después salieron otros refritos, pero ya no han sido lo mismo. Del uno y dos fueron los hitasos. Y después llegó todo lo que fue el sistema NEOGEO que ya era de casetes. La mayoría los The King of Fighters en el año 94 y el Metal Slug. Digo, antes cualquier tipo de videojuego funciona a razón de que la gente, los chavos, los niños que jugaban videojuegos estaban hambrientos de diversión, de un tipo de diversión”.<sup>487</sup>

En cuanto a los jugadores y los espacios donde se jugaba. Nuestra investigación nos arrojó que durante la década de los años noventa del siglo XX los morelianos (además de los centros comerciales, las tortillerías, las papelerías o cualquier otro negocio que tuviera máquinas profesionales de juegos de video) solían visitar particularmente un local de máquinas de juegos de video, el cual nuestras fuentes nos dictaminan, se ubicaba en la calle Hidalgo, Centro histórico de Morelia, 58000 Morelia, Michoacán. Debido a que no encontramos el nombre original del local, algunos solían referenciar el sitio como “las maquinitas de la cerrada de San Agustín”. Este lugar se transformó en el espacio con máquinas de videojuegos arcade más popular según nuestras fuentes orales. Posteriormente, a partir del año 2005 hasta el año 2015, la estafeta del sitio más popular para jugar máquinas profesionales de juegos de video paso a un espacio público ubicado a unas calles de la cerrada de San Agustín, más exactamente en la calle Allende 421 Centro histórico de Morelia, 58000 Morelia, Michoacán, el cual se llamó como “el Masters”; En adición, otro de los sitios más famosos con máquinas de videojuegos en Morelia durante la década de los años noventa solía ser “el Abasolo”. Actualmente desconocemos si eran parte del mismo dueño o eran diferentes personas, pero lo que podemos intuir parte del hecho de que tanto el “Masters” como “las maquinitas de la cerrada de San Agustín” fueron en su momento los sitios más populares en donde se jugaban videojuegos arcades en la década de los años noventa del siglo XX en la ciudad de Morelia, Michoacán.<sup>488</sup>

En otro tema, sobre los jugadores de Morelia, a través de un testimonio que encontramos de una persona que jugó videojuegos durante los años noventa (y aún sigue en activo jugando videojuegos Arcades), de nombre Gonzalo Apolinar Hernández de 38 años de edad. Este nos narró su historia de vida sobre cómo se relacionaron los jugadores de videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán, a través de los espacios públicos. Dentro de la información que nos proporcionó el señor Gonzalo Apolinar este nos habló acerca de que los jugadores que iban a jugar juegos como Street Fighter II, Mortal Kombat y posteriormente The King of Fighters. Durante su experiencia de vida el (ahora señor) Gonzalo Apolinar gustaba de visitar durante su niñez “las maquinitas de la cerrada de San Agustín”, para él, e intuimos que para muchos morelianos más, los espacios con máquinas profesionales de juegos de video significaron

---

<sup>486</sup> Carmona, entrevista

<sup>487</sup> Hernández, entrevista

<sup>488</sup> Apolinar, entrevista

un lugar de diversión, alegría y felicidad. En contraposición a lo anterior dicho, también nos relató que había aspectos negativos, los cuales consistieron en la presencia de algunos pocos usuarios (en su mayoría adultos jóvenes) que solían asistir a dichos espacios en estado de ebriedad, con un claro caso de tabaquismo y a veces hasta bajo efectos de las drogas. En cuanto a las interacciones que se suscitaban entre jugadores de juegos de video durante la década de los años noventa del siglo XX, nos relató el señor Gonzalo Apolinar que, en la ciudad de Morelia, Michoacán, los títulos de juegos de pelea de “uno contra uno” había mucha competencia; todos querían ganar. A veces las personas solían molestarse cuando perdían contra otro jugador.

Por lo regular nos comentaba que las interacciones solían ser más intensas y acaloradas debido a la competitividad que existía. No obstante, para Gonzales Apolinar esto no solía ser una pauta ya que en cuanto se jugaba contra la computadora (o inteligencia artificial) del juego como el caso de Street Fighter II los jugadores solían ser en su mayoría más serenos. Por otro lado, el señor Apolinar ejemplificó en su experiencia de vida que las interacciones entre jugadores solían depender de la persona con la cual se interactuaba; ya sea con amigos o conocidos. Con respecto a los torneos o eventos, estos también existieron en la ciudad de Morelia. Estos eran organizados por los propios locatarios; y a veces, el premio consistía en un poco de dinero.<sup>489</sup>

Sobre el lenguaje que se desarrolló en dichos espacios de interacción lúdica, el señor Gonzalo Apolinar explica que, al ir adaptándose al juego, los jugadores comenzaban a familiarizarse con algunos términos (el cual expusimos anteriormente), pero desde la perspectiva del señor Apolinar, algunos términos que se decían como el caso de (Rugal es P...) partía desde la ignorancia y el desconocimiento de las personas y los jugadores hacia el juego, en realidad, como tal no existía alguna restricción para seleccionarlo; ya que también formaba parte de la lista de personajes a jugar. No obstante, Apolinar prosigue que frases como esa se construyeron a partir de que los jugadores permitieron que se adoptara como motivo de broma.<sup>490</sup>

Sobre los juegos como los Beat em Ups, nuestro entrevistado Gonzales Apolinar destacó la popularidad de juegos como los Simpsons, Doble Dragón y las tortugas ninja, no obstante, para el señor Gonzales estos solo fueron relevantes durante los años noventa del siglo XX en la ciudad de Morelia, Michoacán. Al final, el señor Gonzales Apolinar destacó que las relaciones sociales de juego que se gestaron en la ciudad de Morelia entre los jugadores, dependían del juego que se jugase, el cual, solía variar el compañerismo. En el caso de los juegos de pelea “uno contra uno” la competitividad hacía menos factible establecer fácilmente lazos de amistad.<sup>491</sup>

Gonzalo Apolinar:

“Pues es como vas conociendo, como vas jugando, vas aprendiendo como se llaman los poderes, los movimientos. Y por eso uno entre jugadores pues ya conocemos esas palabras”.<sup>492</sup>

---

<sup>489</sup> Apolinar, entrevista.

<sup>490</sup> Apolinar, entrevista.

<sup>491</sup> Apolinar, entrevista.

<sup>492</sup> Apolinar, entrevista.

A manera de resumen, en este análisis de apartado pudimos sacar diversos elementos que nos fue de relevancia para nuestro trabajo de investigación. Primeramente, el efecto de Street Fighter II. Como vimos anteriormente, el juego de Street Fighter II se convirtió rápidamente y casi al unísono desde su salida al mercado en un fenómeno global, y como resultado este repercutió en las relaciones sociales de juego que se gestaron durante la década de los años noventa del siglo XX. Pero ¿Cómo fue que esto ocurrió? Uno de los causales que le podríamos atribuir se debe a la innovación conceptual a nivel de juego. Como observamos con anterioridad, el videojuego de Street Fighter II adhirió varios elementos de jugabilidad que los juegos de pelea anteriores a este no tuvieron (esto por las limitaciones tecnológicas de la época en la que fueron adscritos juegos como Heavyweight Champ (1976) y Karate Champ (1984), o el mismo primer Street Fighter); dos barras de vida, límite de tiempo, peleas más dinámicas, escenarios, personajes y música llamativa, además de una historia narrativa compleja. Pero más allá de estas características, dicho juego antes mencionado llevaba una implicación más profunda. Al partir de la base teórica que hemos presentado con anterioridad sobre las características del concepto de juego a través del autor Roger Caillois, si retomamos el *Agon* (o la competencia), podemos entender que el videojuego de pelea de “uno vs uno” parte de una competencia en el que se buscaba (como en los deportes) la supremacía bajo una igualdad de condiciones y a través de una sana rivalidad. Esto para el juego de Street Fighter II (y posteriormente sus similares como Mortal Kombat o the King of Fighters) el concepto de *Agon* el cual fue postulado por Roger Caillois, fue una clara representación de lo que le dio el impulso para volverse un fenómeno global.

Anteriormente antes del juego de Street Fighter II las competencias en su mayoría se hacían a la luz de un puntaje (Score), pero estimamos que esto cambió desde su llegada a una confrontación más directa entre dos jugadores bajo las mismas igualdades de condiciones en donde se imponía la habilidad del jugador. En teoría nos decantamos que, a través de una competencia más marcada entre jugadores, las personas frecuentaron en mayor medida los espacios con máquinas profesionales de juegos de video por la sensación de competitividad y rivalidad que representaba; todo bajo el mismo parámetro conceptual de que este no deja de ser un juego como tal.

En este trabajo de investigación nos es complicado expresar la magnitud de la popularidad que llegó a alcanzar el juego de Street Fighter II tanto en México como a nivel global, no obstante, lo que sí podemos comprender de la popularidad de este juego y para las relaciones sociales de juego que se gestaron, radica en lo significativo que fue para los jugadores de videojuegos. Al retomar el concepto de “lo cotidiano” por parte del autor Michel de Certeau, logramos entender que se construyeron relatos a través de las experiencias vividas entre los jugadores, el cual se transformó en algo significativo para ellos; Esto, por una parte, por otra parte, si tomamos en consideración el concepto de “gusto” por parte del autor Pierre Bourdieu, el gusto al ser una construcción que es concebida a partir de las altas estructuras de poder, podemos entender a los medios de comunicación como agentes que originaron un impacto en el gusto de las personas a través de la propaganda; en este caso con las revistas y comerciales de juegos de video que lo popularizaron a partir de la década de los años noventa del siglo XX; Como ejemplo observamos el caso de los eventos que organizaba la empresa Club Nintendo México en donde se resaltaba la importancia del juego de Street Fighter II Turbo para la consola doméstica SNES.

Otro de los elementos para analizar de este apartado de tesis tiene que ver con la relación simbiótica entre los títulos de juegos de pelea en los videojuegos y las relaciones sociales de juego que se gestaron a través de ellos. Observamos que a partir de los juegos de pelea (en este caso más marcado con *The King of Fighters*) se construyó y se desarrolló culturalmente un lenguaje. Esto lo podemos notar en el caso mexicano (y también en el caso de la ciudad de Morelia) a través de las palabras como “retas”, “Maquinitas”, “chispas”, “Quinto” o “Iori Loco”. A raíz del lenguaje observamos que, al depender de la región, las relaciones con los videojuegos adquirirían diferentes connotaciones y significados. Lo cual estimamos le dio un sentido de identidad a las personas que jugaban. También a través del lenguaje se establecieron reglas “no escritas” entre algunos jugadores: En este estudio de caso, con la frase anteriormente destacada (Rugal es de P...). Técnicamente no existía ninguna restricción física para seleccionar al personaje de nombre Rugal (dependiendo de la versión en la que se jugase), pero para algunos jugadores esto representaba un conflicto personal. Si retomamos a Caillois una vez más y su concepto de “Agon”, tendría sentido pensar que la competencia no estaba del todo en igualdad de condiciones, ya que en las versiones modificadas del juego de *The King of Fighters*, Rugal al ser el jefe final este tenía todo su poder (a comparación de las versiones originales en donde este no era tan poderoso).

En perspectiva el elemento que consideramos el más significativo en los juegos de pelea en los videojuegos parte de su capacidad de hacer que las personas logaran relacionarse lúdicamente en un juego (tomando en cuenta el Pong de Atari) a través de la competencia al mismo tiempo y en un mismo espacio. En el caso de los *Beat em Ups*, que dos o más jugadores jugaran cooperativamente a fin de conseguir un fin en común. Si nos ponemos a reflexionar, el propio género de juegos de pelea en los videojuegos significó (si retomamos una vez más a Bourdieu) la construcción de relaciones de *poder* entre los jugadores, ya que través de la exposición de quien tiene mejores habilidades, los jugadores tenían una mejor posición jerárquica y de respeto que alguien que era menos diestro al jugar estos juegos.

Observamos que, para la ciudad de Morelia, Michoacán, el género de los juegos de pelea en los videojuegos revitalizó los espacios con máquinas de videojuegos. Pero también, observamos que conforme al espacio donde se interactuaba, solían construirse diferentes experiencias. Como ejemplo: algunos espacios donde podían ingresar algunas personas mal vistas para la sociedad como drogadictos, fumadores y personas en estado de ebriedad. Pero también dentro de los mismos espacios podían ingresar personas en un ambiente de diversión y entretenimiento.

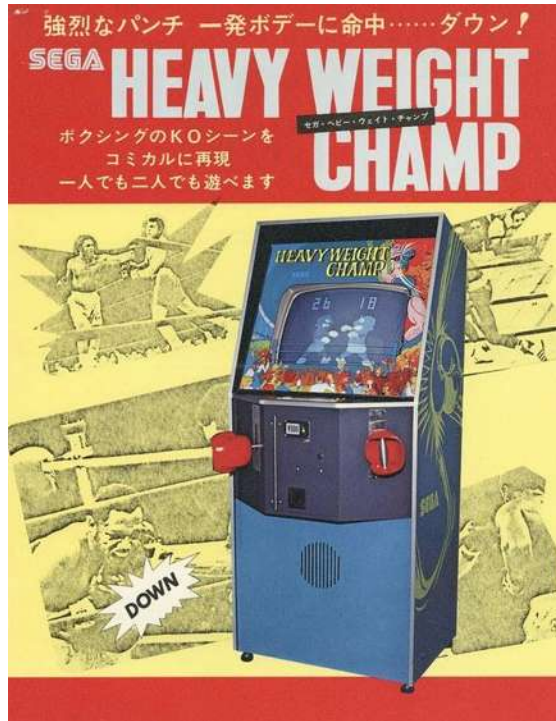


Imagen 3. 28: En esta imagen evidenciamos los primeros pasos de los juegos de pelea en los videojuegos, en este caso, con el juego de Heavyweight Champ de Sega (1976). Notamos brevemente lo que son dos guantes que fungían como controles para los jugadores, mientras que en el fondo el anuncio publicitario vemos la imagen de dos boxeadores dando sus mejores golpes a fin de alzarse con la victoria. Dysphoria-chan (Sega), “HeavyweightFlyer.jpg”, Imagen, lostmedia.com, [https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Heavyweight\\_Champ\\_\(arcade\\_de\\_boxeo\\_perdido\\_de\\_SEGA;\\_1976\)?file=HeavyweightFlyer.jpg](https://lostmedia.fandom.com/es/wiki/Heavyweight_Champ_(arcade_de_boxeo_perdido_de_SEGA;_1976)?file=HeavyweightFlyer.jpg)



Imagen 3. 29: En estas dos imágenes evidenciamos como los videojuegos en el género de peleas crecía poco a poco, a manera de ejemplo con Karate Champ (1984) y Yie Ar Kung Fu (1984). Video-game or computer emulator, “Yiearkungfu.png”, Fotocaptura, Wikipedia, 5 de noviembre de 2006, <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/59/Yiearkungfu.png>; “Karate Champ.png”, Fotocaptura, Wikipedia, 19 de septiembre de 2004, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Karate\\_Champ.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Karate_Champ.png).





Imagen 3. 30: En estas imágenes mostramos el primer Street Fighter (1987), o en este caso el nacimiento de Ryu y Ken. El Primer Street Fighter 1 fue una antesala de lo que serían los juegos de pelea en los videojuegos a futuro. The Arcade Flyer Archive (Capcom), “Street Fighter game flyer.png”, ilustración, Wikipedia, 23 de diciembre de 2017, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street\\_Fighter\\_game\\_flyer.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street_Fighter_game_flyer.png); Capcom, “Street Fighter.png”, Fotocaptura, Wikipedia, 26 de septiembre de 2006, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street\\_Fighter.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street_Fighter.png).



Imagen 3. 31: El juego que lo cambió todo, en el año de 1991 para las máquinas recreativas de juegos de video Street fighter II hizo su aparición ante los jugadores de videojuegos. Por lo que, en esta serie de imágenes vemos desde como era el gabinete, los personajes a seleccionar, hasta las técnicas que empleaban. Vemos que el luchador de blanco (Ryu) lanza un “Hadouken” mientras que el luchador de rojo (Ken) ejecuta la técnica del “Soryuken”. También podemos ver que este juego se caracterizó por establecer peleas de “uno contra uno”. Capcom, “1181242173113”, imagen, arcademuseum.com, <https://www.arcade-museum.com/images/118/1181242173113.png>; Capcom, “s-11600”, Fotografía, ebay.com, <https://i.ebayimg.com/images/g/-Y0AAOSwxcVimQhU/s-11600.jpg>; Capcom, “hadouken”, Fotocaptura, pressover.news, <https://pressover.news/analisis/street-fighter-34-anos-de-shoryukens/>; Street Fighter (Capcom), “FqpHdcIWAAEL3Ky”, fotocaptura, Twitter, <https://twitter.com/StreetFighter/status/1633196395023958017/photo/1>.



Imagen 3. 32: Luego del éxito avasallante que se gestó en Street Fighter II, se comenzaron a realizar diversas revisiones en torno a este juego. Ya sea con una mayor velocidad, nuevos personajes, hasta una nueva paleta de colores. A manera de exposición mostramos una serie de imágenes de las versiones revisadas del juego de Street Fighter II (Champion edition y Hyper Fighting). Capcom, “1366\_2000”, fotocaptura, vidaextra.com, 12 de julio de 2009, <https://www.vidaextra.com/accion/street-fighter-2-champion-edition-juegalo-gratis-en-tu-navegador/>; Capcom, “File\_CEselect.png - SuperCombo Wiki”, Fotocaptura, wiki.supercombo.gg, 15 de julio de 2016, <https://wiki.supercombo.gg/w/File:CEselect.png>; Capcom, “File\_CEfight.png - SuperCombo Wiki”, Fotocaptura, wiki.supercombo.gg, 15 de julio de 2016, <https://wiki.supercombo.gg/w/File:CEfight.png>; Capcom, “streetfighter-2-hyper-3”, fotocaptura, arcadeclub.co.uk, <https://www.arcadeclub.co.uk/cdn/game-library/street-fighter-ii-turbo-hyper-fighting/screenshots/streetfighter-2-hyper-3.png>; Capcom, “streetfighter-2-hyper-1”, fotocaptura, arcadeclub.co.uk, <https://www.arcadeclub.co.uk/games/street-fighter-ii-turbo-hyper-fighting/>; Capcom, “7ad85289c8de48bd750e172a60bdef5c-1200-80.jpg”, fotocaptura, gamesradar.com, 2 de agosto de 2006, <https://www.gamesradar.com/street-fighter-ii-hyper-fighting-xbox-live-arcade-review/>.



Imagen 3. 33: A manera de representación de imagen mostramos como eran estos nuevos gabinetes de las versiones revisadas del *Street Fighter II*. (como ejemplo mostramos la versión de la Champion Edition) Capcom, “foobar”, fotografía, ussherpress.com, 25 de abril de 2013, <https://www.ussherpress.com/blog/?p=900>.

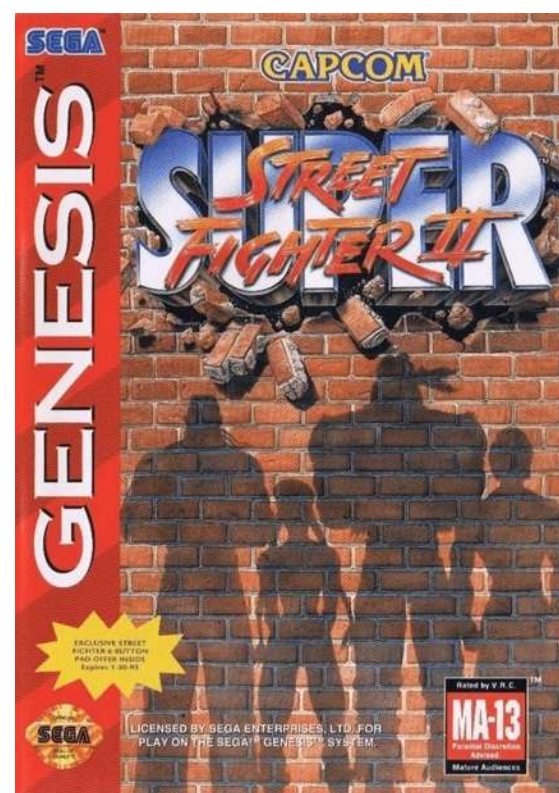
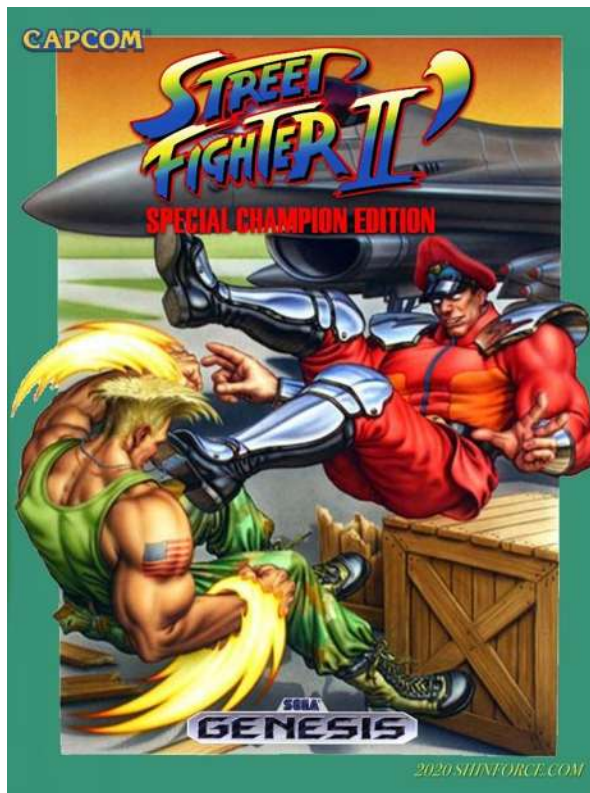
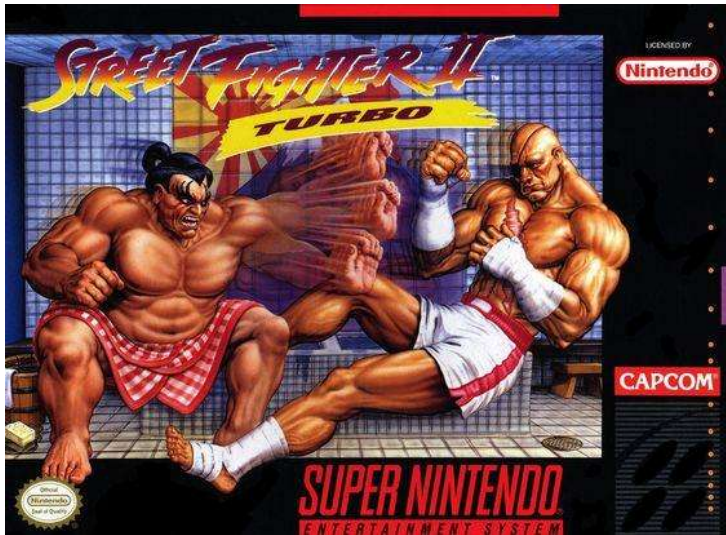


Imagen 3. 34: El éxito de Street Fighter II también permeó al mundo de las consolas domésticas. Observamos a través de estas imágenes como Nintendo y Sega lanzaron sus versiones de Street Fighter II. Vemos que además de las personas que jugaban con los juegos de pelea en los espacios públicos, ahora las personas desde sus hogares podían interactuar con dicho género. Shinforce, “EO0bgsCX4AATfIU”, ilustración, Twitter, 21 de enero de 2020, [https://twitter.com/shinobi\\_sf/status/1219661328270360576/photo/1](https://twitter.com/shinobi_sf/status/1219661328270360576/photo/1); Lukiegames.com (Capcom), “5823c05215b20a88823ae36adae62a00” ilustración, Pinterest, <https://www.pinterest.com.mx/pin/500603314842722119/>; Capcom, “51aqQ0RJtxL”, Ilustración, Amazon, <https://www.amazon.com/-/es/Street-Fighter-II/dp/B000035Y7H>; Capcom, “39285--super-street-fighter-ii”, ilustración, retroplace.com, <https://www.retroplace.com/es/juegos/39285--super-street-fighter-ii>.



Imagen 3. 35: Con el éxito del videojuego de Street Fighter II se diversificó esta franquicia a otros aspectos de la vida cotidiana como el cine, la animación y los comics. En la parte de arriba de la imagen vemos como Ryu ejecuta el “Hadouken”; en la parte de debajo de la imagen a la izquierda vemos una imagen de la película de Street Fighter II que se estrenó durante la década de los años noventa; y en la parte derecha vemos un comic de Street Fighter II. Podemos reflexionar a la luz de Street Fighter II que las prácticas con los videojuegos comenzaban a formar parte del quehacer colectivo de la sociedad al tomar como base otras áreas como el cine y la televisión. XavierTheLogoGuy (Capcom), “Street Fighter (1994) Poster.jpg”, poster, street fighter wiki, [https://soundeffects.fandom.com/wiki/Street\\_Fighter\\_\(1994\)?file=Street\\_Fighter\\_%281994%29\\_Post er.jpg](https://soundeffects.fandom.com/wiki/Street_Fighter_(1994)?file=Street_Fighter_%281994%29_Post er.jpg); Capcom, “Hadoken”, imagen, meristation, 18 de marzo de 2019, [https://as.com/meristation/2019/03/18/noticias/1552916744\\_862402.html](https://as.com/meristation/2019/03/18/noticias/1552916744_862402.html); Masaomi Kanzaki (ilustrador) (Capcom), “Street Fighter II: The Manga, Vol. 1 Tapa blanda – 23 Octubre 2007”, ilustrador, amazon.com, <https://www.amazon.com/-/es/Masaomi-Kanzaki/dp/0978138619>.



Eikichi Kawasaki Fundador de SNK



Imagen 3. 36: En esta serie de imágenes vemos que a la postre de la salida de *Street Fighter II*, muchos títulos intentaron replicar dicho juego antes mencionado. Vemos que SNK fue uno de ellos. A manera de ilustración observamos en esta imagen desde la creación de SNK como empresa por Eikichi Kawasaki, el intercambio de logotipos, y en la parte de abajo los modelos tanto domésticos como en máquina profesional de la NEOGEO. SNK, “logoprev” “Kawasaki” “SNKold” “logo3” “logo4” “anuncioMVS3” “neogeoacs1”, Imágenes, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/historia2#especific>, <https://www.culturaneogeo.com/historia#juegosprevios>.

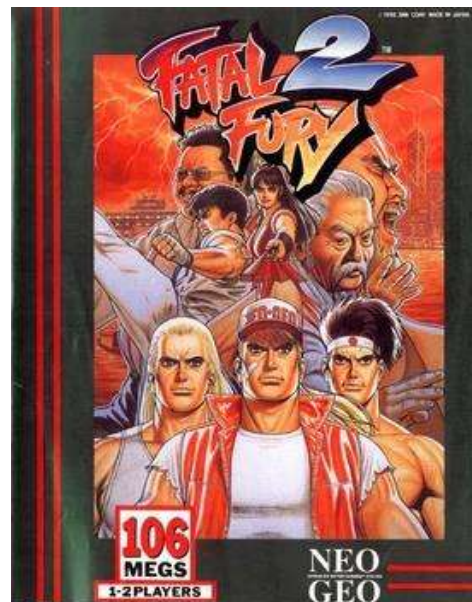
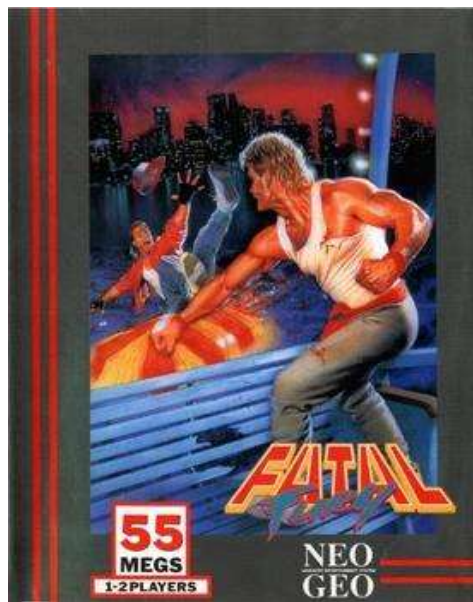
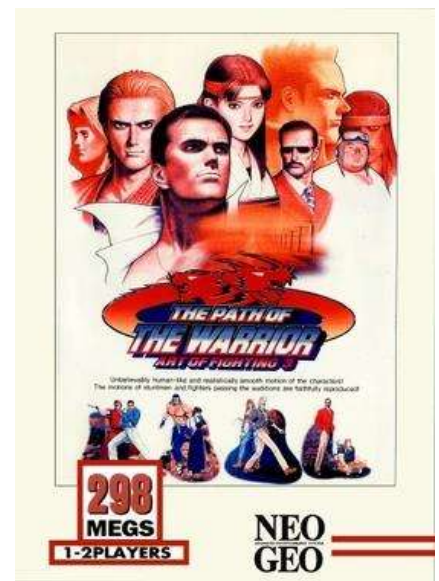
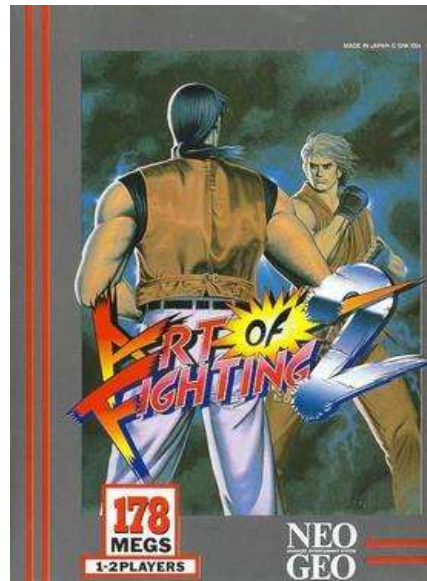
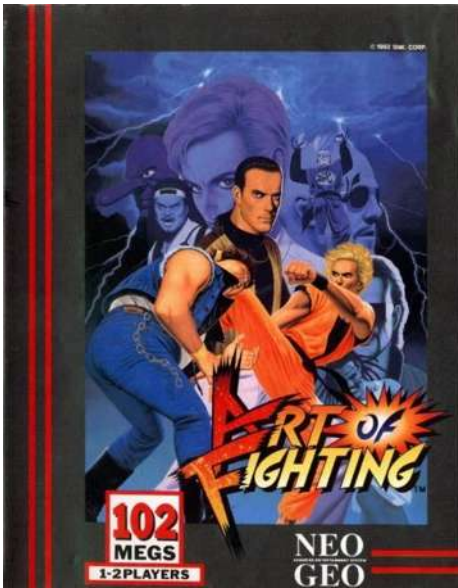


Imagen 3. 37: En esta serie de imágenes vemos lo que fueron las portadas del juego de Art of Fighting y Fatal Fury de la empresa SNK. Notamos que estos juegos fueron una de las competencias más directas al juego de Street Fighter II. Shinkiro (SNK), “Art of Fighting”, ilustración, [https://snk.fandom.com/es/wiki/Art\\_of\\_Fighting?file=Art\\_of\\_Fighting\\_AES.jpg](https://snk.fandom.com/es/wiki/Art_of_Fighting?file=Art_of_Fighting_AES.jpg); Shinkiro (SNK), “Art of Fighting 2”, ilustración, [https://snk.fandom.com/es/wiki/Art\\_of\\_Fighting\\_2?file=Aof2.jpg](https://snk.fandom.com/es/wiki/Art_of_Fighting_2?file=Aof2.jpg); Shinkiro (SNK), “Art of Fighting 3”, ilustración, [https://snk.fandom.com/es/wiki/Art\\_of\\_Fighting\\_3](https://snk.fandom.com/es/wiki/Art_of_Fighting_3); SNK, “Fatal Fury: King of Fighters”, ilustración, [https://snk.fandom.com/es/wiki/Fatal\\_Fury:\\_King\\_of\\_Fighters?file=Ff.jpg](https://snk.fandom.com/es/wiki/Fatal_Fury:_King_of_Fighters?file=Ff.jpg); SNK, “Fatal Fury 2”, ilustración, [https://snk.fandom.com/es/wiki/Fatal\\_Fury\\_2?file=Ff2.jpg](https://snk.fandom.com/es/wiki/Fatal_Fury_2?file=Ff2.jpg).





Imagen 3. 38: En esta imagen vemos como eran el juego de Art of Fighting. Podemos observar una ronda entre Ryo contra Robert, los dos protagonistas de este juego. SNK, “aof-5-1-300x221”, imagen, [hardcoregaming101.net](http://hardcoregaming101.net), 10 de enero de 2008, <http://www.hardcoregaming101.net/art-of-fighting/>.

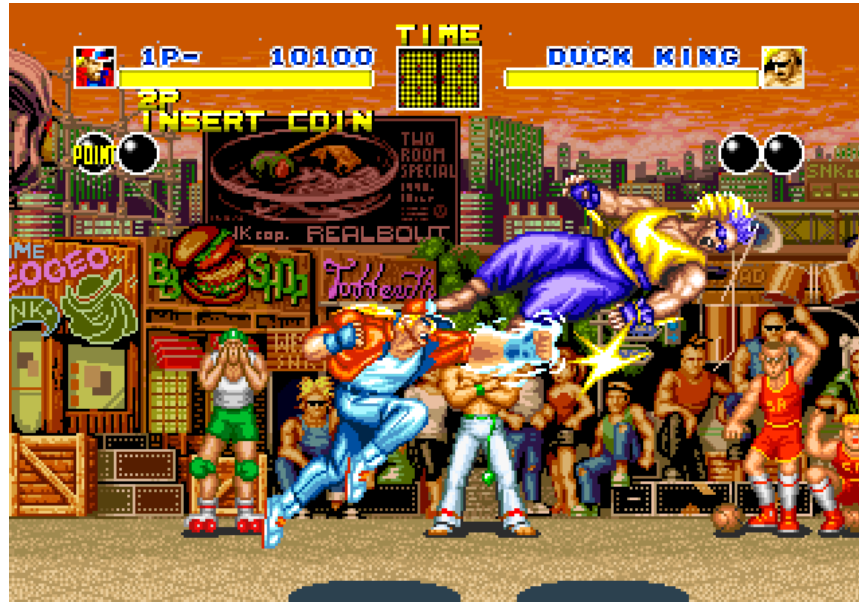


Imagen 3. 39: En esta imagen ilustramos sobre cómo era en su momento el juego de Fatal Fury, vemos a Terry lanzando un golpe a Duck King. SNK, “Terry dándole un buen toque al punkarra de Duck King”, imagen, [pixelmaniacos.com](http://pixelmaniacos.com), 24 de noviembre de 2018, <https://pixelmaniacos.com/fatal-fury-historias-de-southtown-parte-1/>.



Imagen 3. 40: En estas imágenes de portadas vemos el juego que rivalizó con Street Fighter II, The King of Fighters. Puntualmente, podemos percibir lo que fue la historia narrativa conocida como “la saga Orochi”. Shinkiro (SNK), “The King of Fighters '97”, ilustración, [snkwiki, https://snk.fandom.com/wiki/The\\_King\\_of\\_Fighters\\_%2797?file=Kof\\_97\\_snk.jpg](https://snk.fandom.com/wiki/The_King_of_Fighters_%2797?file=Kof_97_snk.jpg); Shinkiro (SNK), “The King of Fighters '96”, ilustración, [snkwiki, https://snk.fandom.com/wiki/The\\_King\\_of\\_Fighters\\_%2796?file=Kof96.jpg](https://snk.fandom.com/wiki/The_King_of_Fighters_%2796?file=Kof96.jpg); Shinkiro (SNK), “The King of Fighters '95”, ilustración, [snkwiki, https://snk.fandom.com/wiki/The\\_King\\_of\\_Fighters\\_%2795?file=Kof95poster.jpg](https://snk.fandom.com/wiki/The_King_of_Fighters_%2795?file=Kof95poster.jpg); Shinkiro (SNK), “The King of Fighters '94”, ilustración, [snkwiki, https://snk.fandom.com/wiki/The\\_King\\_of\\_Fighters\\_%2794?file=Flyer\\_kof\\_94.jpg](https://snk.fandom.com/wiki/The_King_of_Fighters_%2794?file=Flyer_kof_94.jpg).

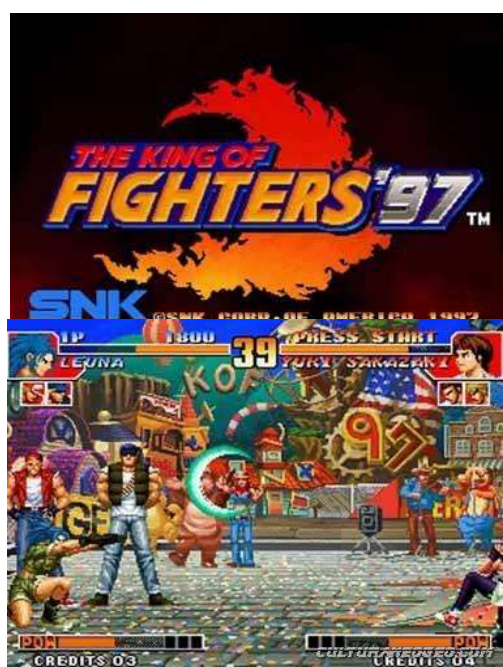


Imagen 3. 41: A manera de ejemplo en esta muestra de imágenes enseñamos como eran los primeros juegos de The King of Fighters, de la 94 a la 97. Vemos que los combates se hacían por equipos de tres peleadores, lo cual fue en su momento algo innovador. SNK, “kof94-wee0” “The\_King\_of\_Fighters\_-94\_-1994\_-SNK\_Corporation”, imagen, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/reviews/kof94>; SNK, “3333” “3”, imagen, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/reviews/kof95>; SNK, “1” “111”, imagen, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/reviews/kof96>; SNK, “2” “33”, imagen, culturaneogeo.com, <https://www.culturaneogeo.com/reviews/kof97>.



Shermie (orocho). Yashiro (Orochi). Chris (Orochi).



Leona y Iori siendo controlados por el disturbio de la sangre



Orochi (villano final del juego KOF 97)

Imagen 3. 42: En esta serie de imágenes exponemos lo que era el “disturbio de la sangre” en la saga de The King of Fighters. Esto lo hacemos con el objetivo de exponer que para la década de los años noventa del siglo XX, tanto los juegos de pelea como otros géneros dentro los videojuegos empezaban a tener narrativas más complejas a comparación de los primeros videojuegos que salieron al mercado. Esto, por un lado, por otro lado, otro aspecto a señalar es que, en el caso particular de México, este tipo de narrativas crearían en las relaciones sociales de juego un argot personalizado como el caso de llamar al personaje ficticio de Orochi Iori como “Iori loco”. SilentSylar (SNK), “Wild-Iori-Leona.jpg”, imagen, the king of fighters wiki, [https://kof.fandom.com/es/wiki/Disturbio\\_de\\_la\\_sangre?file=Wild-Iori-Leona.jpg](https://kof.fandom.com/es/wiki/Disturbio_de_la_sangre?file=Wild-Iori-Leona.jpg); SilentSylar (SNK), “Shermie, Yashiro y Chris durante el disturbio de la sangre”, imagen, the king of fighters wiki, [https://kof.fandom.com/es/wiki/Disturbio\\_de\\_la\\_sangre?file=1259704327477\\_f.jpg](https://kof.fandom.com/es/wiki/Disturbio_de_la_sangre?file=1259704327477_f.jpg); Bloomdanix (SNK), “Win orochi97.png”, imagen, the king of fighters wiki, [https://kof.fandom.com/es/wiki/Orochi?file=Win\\_orocho97.png](https://kof.fandom.com/es/wiki/Orochi?file=Win_orocho97.png).



Imagen 3. 43: *Mortal Kombat* sin lugar a dudas fue uno de los juegos más polémicos en la historia de los videojuegos, pero contradictoriamente, también uno de los más populares en cuanto al establecimiento de las relaciones sociales de juego durante la década de los años noventa del siglo XX. Podemos decir que este juego también contendió contra el éxito generado por *Street Fighter II*. En cuanto a estas dos imágenes que estamos exponiendo vemos lo que era el juego de *Mortal Kombat*. En la parte de arriba vemos lo que eran los personajes, mientras que en la parte de abajo vemos al personaje de azul llamado Sub-zero ejecutar un movimiento “Fatality” a su contrincante. Este juego tuvo como consecuencia que replanteó el debate sobre la violencia de los videojuegos, y por ende se creó un sistema de clasificación por edad en los videojuegos conocido como ESRB. Midway, “03a73daacad440826b0734c94e1500a1”, fotocaptura, [imgvideogame.wordpress.com](https://imgvideogame.wordpress.com/2020/05/28/mortal-kombat-la-evolucion-del-gore-en-los-videojuegos/), 28 de mayo de 2020, <https://imgvideogame.wordpress.com/2020/05/28/mortal-kombat-la-evolucion-del-gore-en-los-videojuegos/>; Mortalx (Midway), “Mortalkombat1.jpg”, imagen, mortal kombat wiki, [https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Mortal\\_Kombat\\_\(1992\)?file=Mortalkombat1.jpg](https://mortalkombat.fandom.com/es/wiki/Mortal_Kombat_(1992)?file=Mortalkombat1.jpg).



The Simpsons arcade (1991)



Teenage Mutant Ninja Turtles (1989)



Double Dragon (1987)



Sunsetriders (1991)

Imagen 3. 44: Además de los juegos con temática de pelea de “uno contra uno” que mostramos con juegos como *Street Fighter II* o *The King of Fighters*, el género conocido como el *Beat em Up* también fue importante para las relaciones de juego entre las personas. Si bien, cabe decir que los juegos de pelea intensificaban la competencia entre usuarios, como observamos en estas imágenes, también incentivaban la cooperación entre jugadores a fin de alcanzar metas en común. Por otro lado, una de las características que podemos apreciar en estas imágenes es que las personas podían jugar simultáneamente en un mismo lugar a partir de 4 personas. “Simpsons arcade screenshot”, fotocaptura, Wikipedia, 1 de junio de 2007, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Simpsons\\_arcade\\_screenshot.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Simpsons_arcade_screenshot.png); Emeraldblade95, “Sunset Riders.jpg”, fotocaptura, héroes wiki, [https://hero.fandom.com/wiki/The\\_Sunset\\_Riders?file=Sunset\\_Riders.jpg](https://hero.fandom.com/wiki/The_Sunset_Riders?file=Sunset_Riders.jpg); “¡Cowabunga! Y bocadillo de Nocilla”, fotocaptura, vidaextra.com, 17 de julio de 2019, <https://www.vidaextra.com/analisis/teenage-mutant-ninja-turtles-arcade-1989-analisis-review-experiencia-juego-clasico-konami>; “Ojo al guiño: el coche de Road Blaster aparece al principio de Double Dragon”, fotocaptura, vidaextra.com, 19 de abril de 2022, <https://www.vidaextra.com/analisis/35-anos-double-dragon-yo-barrio-que-rompio-moldes-arcades-se-consagro-definitivamente-consolas>.



Imagen 3. 45: A manera de muestra de imágenes exponemos como eran las máquinas profesionales de juegos de video del Género de Beat em Up durante la década de los años noventa del siglo XX. Principalmente en el caso mexicano vemos como era un gabinete con el juego de The Simpsons. “1366\_2000”, fotografía, xataka.com, 12 de julio de 2017, <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/el-glorioso-pasado-y-el-dificil-presente-de-las-arcade-en-mexico>; Seo Dark Chris, “IMG\_1491” “IMG\_1492” “IMG\_1494”, Fotografías, foro.arcades.mx, <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158&start=30>.

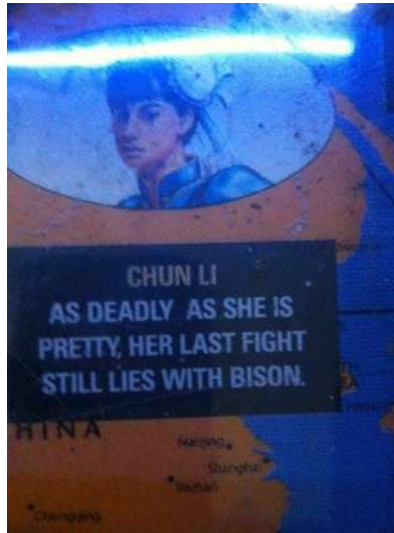


Imagen 3. 46: En esta serie de imágenes vemos como eran las máquinas profesionales de juegos de video de Street Fighter II. Apreciamos que en el lugar en donde se ubicaba este gabinete (según la fuente que tomó estas fotografías) se le maltrató con cigarros. Esto nos da a entender que inclusive el trato hacia las máquinas dependía del espacio y de las personas en donde se ejerciera lúdicamente con los videojuegos. Estas imágenes las podemos interpretar sobre cómo se ejercían las relaciones sociales de juego a través del videojuego en México y principalmente en la ciudad de Morelia, Michoacán. Seo Dark Chris, “IMG\_1495” “IMG\_1496” “IMG\_1499” “IMG\_1498” “IMG\_1500” “IMG\_1508”, Fotografías, foro.arcades.mx, <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158&start=30>.



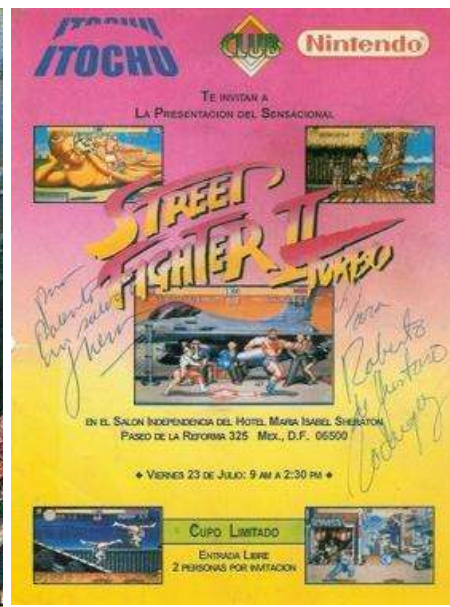
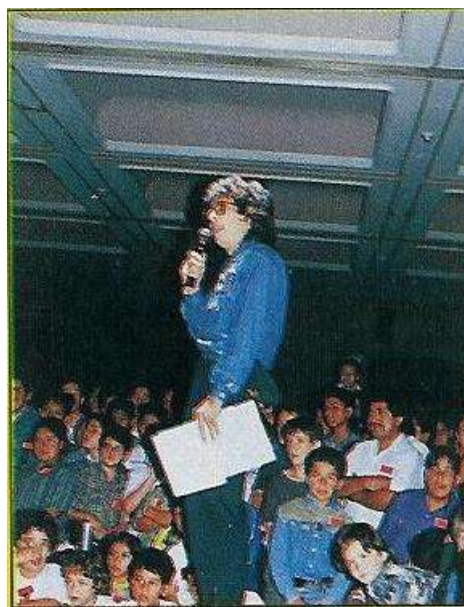
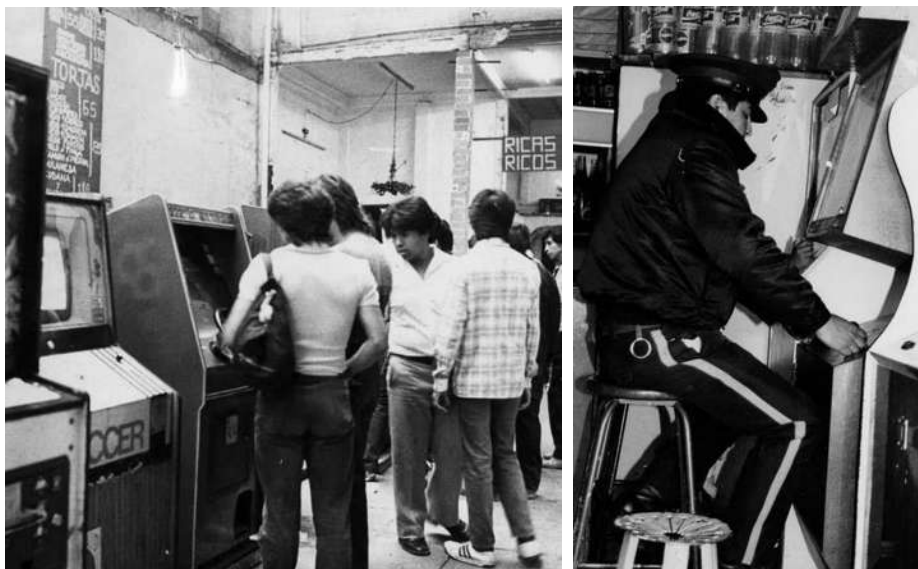
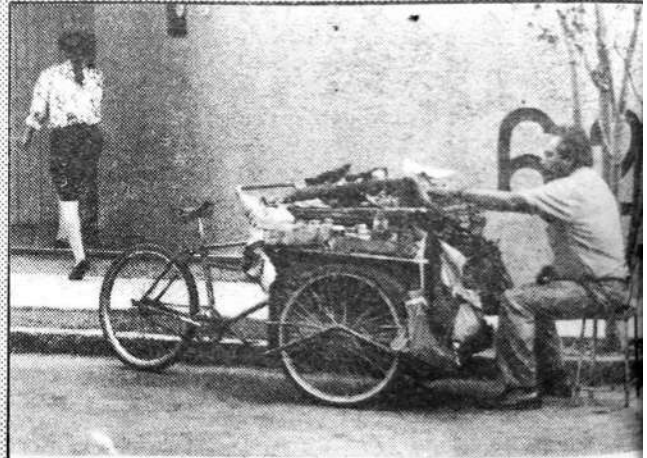


Imagen 3. 47: En esta serie de fotografías vemos como se gestaron las relaciones sociales de juego a través del videojuego durante la década de los años noventa del siglo XX en México. Podemos analizar en estas imágenes que en algunos espacios públicos con máquinas profesionales de juegos de video o “Maquinitas” jugaban desde el niño que vendía los globos, los jóvenes, hasta el policía. Lo que nos da a reflexionar que no había distinción en cuanto a lo lúdico con el videojuego. Eso, por una parte, por otro lado, vemos lo que eran los eventos organizados por las revistas de videojuegos como club Nintendo. Al final podemos ver que en a partir de 1990 en adelante el videojuego se aceptó en su totalidad en el entretenimiento cotidiano de la sociedad mexicana. “Un policía se entretiene en jugando con las “maquinitas” en noviembre de 1992. Archivo/EL UNIVERSAL”, fotografía, el universal.com.mx, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/mochilazo-en-el-tiempo/las-olvidadas-maquinitas-de-los-noventa/>; Mario Juárez, “Las máquinas de videojuegos se encontraban en las tiendas y farmacias en noviembre de 1991. Archivo/EL UNIVERSAL.”, fotografía, el universal.com.mx, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/mochilazo-en-el-tiempo/las-olvidadas-maquinitas-de-los-noventa/>; Alfonso Manzano, “Un pequeño vendedor de globos juega frente a una máquina de videojuegos en abril de 1994. Archivo de EL UNIVERSAL.”, fotografía, el universal.com.mx, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/mochilazo-en-el-tiempo/las-olvidadas-maquinitas-de-los-noventa/>; danseg, “sftgr” “sfturbo”, imágenes, foro.arcades.mx, <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=1503&hilit=historia>.

## Vida Cotidiana



En vacaciones las "maquinitas" son la principal fuente de distracción de los niños y jóvenes.



La falta de empleos despierta la imaginación. (Foto de Armando L. O.)

Imagen 3. 48: La ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años noventa del siglo XX no fue la excepción en tema de videojuegos. en esta publicación periodística de la ciudad vemos que en la ciudad de Morelia la forma de relacionarse con el videojuego se volvió una constante más que aceptada. En la imagen vemos a dos jóvenes jugando un juego de la NEO GEO, presumimos que pudo haber sido un juego de peleas de SNK. Observamos que se la están pasando bien estos morelianos. También lo que sorprende es como los mismos medios de comunicación lo empezaba a catalogar como parte de la "Vida cotidiana" de la ciudad. Miguel Angel Camacho, "vida cotidiana en Morelia: periódico La voz de Michoacán, domingo 17 de diciembre de 1995", fotocaptura, en galería privada del autor, 22 de marzo de 2023.

### VIDEO JUEGOS

COMPRE, REVENDA Y \$ G A N E S

10 CABLEADOS YAMMA.....	N\$ 22.99	c/u
20 PALANCAS REFORZADAS.....	N\$ 14.99	c/u
100 BOTONES.....	N\$ 2.49	c/u
20 FUENTES DE PODER.....	N\$ 89.99	c/u
20 MONITORES 20".....	N\$ 699	c/u
20 WELLS GARDNER.....	N\$ 1,390	c/u
100 MICRO PARA BOTON.....	N\$ 1.49	c/u
100 MICRO PARA MONEDERO.....	N\$ 4.99	c/u
100 MICRO PARA PALANCA.....	N\$ 1.69	c/u
50 PEINES.....	N\$ 5.99	c/u
STREET FIGHTER II.....	N\$ 699	c/u
EDICION CAMPEONATO.....	N\$ 890	c/u
* PLUS * y * ALFA *.....	N\$ 990	c/u

ACEPTAMOS TABLETAS VIEJAS A CAMBIO

HEROES DEL MUNDO } N\$995

ART OF FIGHTER ARTE DE PELEAR } N\$795

HACEMOS CONVERSIONES A TODOS LOS EFECTOS (ALPHA TURBO, ETC., ETC.) ARREGLAMOS TODO EN 15 MINUTOS

MAQUINAS NACIONALES E IMPORTADAS  
TARJETAS DE CREDITO SI ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA

CALLE 5 No. 227 Col. Pantitlan  
MEXICO, D.F. C.P. 08100 TELS:  
756-7691, 756-7574, (915)763-7751

Imagen 3. 49: En esta imagen vemos que también los locatarios les sacaron provecho a los juegos de pelea, en este caso con los reparadores de videojuegos. Miguel Angel Camacho, "anuncio de reparación de máquinas de videojuegos de pelea: periódico La voz de Michoacán, domingo 3 de enero de 1993", fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de marzo de 2023.



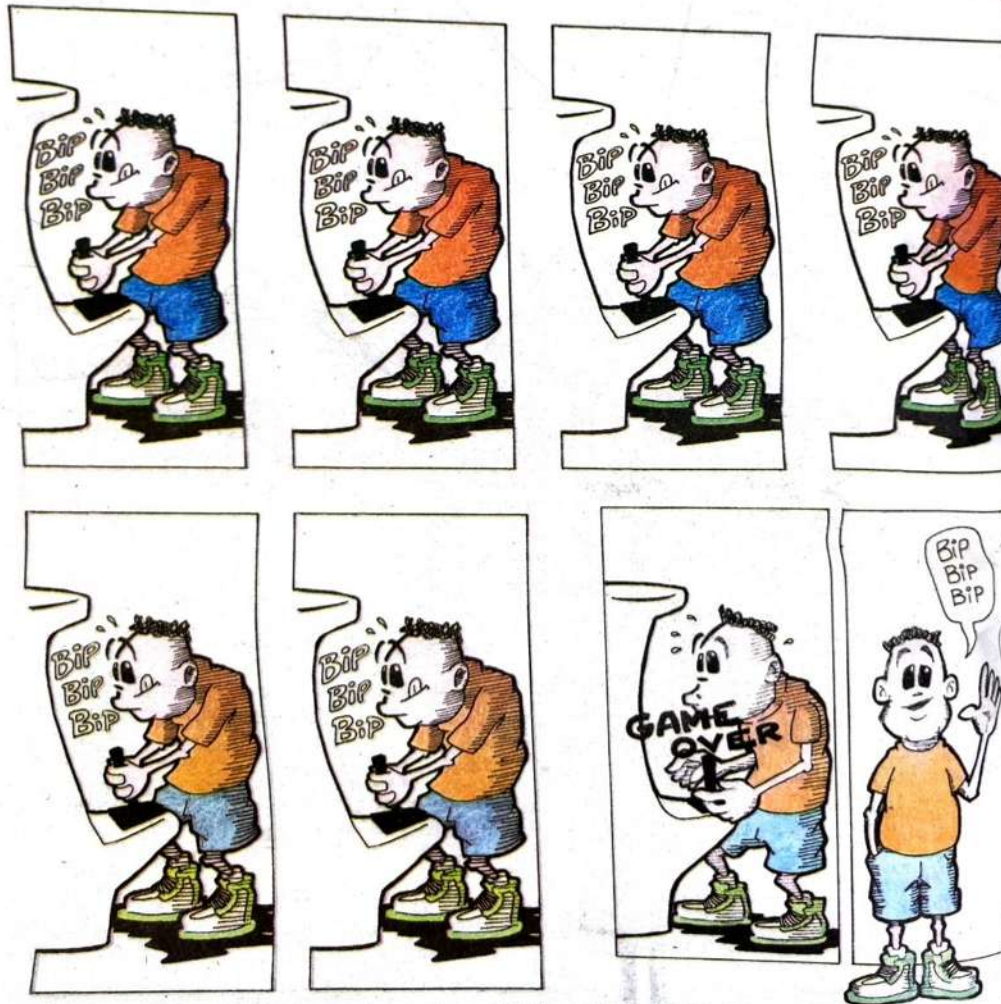
Imagen 3. 50: *Uno de los espacios más populares donde las personas en la ciudad de Morelia solían frecuentar y jugar videojuegos durante la década de los años noventa del siglo XX fue en unas Máquinas de videojuegos ubicadas en la cerrada de San Agustín. Esta es solo una imagen representativa para darse una idea de cómo era el espacio donde se jugó videojuegos. Morelia a través del tiempo, “Cerrada de san Agustín”, Fotografía, Facebook, 14 de enero de 2023, <https://www.facebookm/photo/?fbid=552625313576646&set=a.469651715207340>.*



Imagen 3. 51: *Posteriormente, Después de que cerraron “las máquinas de la cerrada de San Agustín” durante los albores del nuevo milenio el sitio llamado el “Master” tomó durante muchos años el lugar como espacio de reunión para los jugadores de videojuegos en la ciudad de Morelia que residían en su centro histórico. Actualmente el local se encuentra cerrado permanentemente, lo cual, los últimos vestigios de dicho lugar se encuentran plasmados en dicha fotocaptura de pantalla. Miguel Angel Camacho (recuperado de Google Maps), “MASTER”, fotocaptura, en galería privada del autor, 5 de febrero de 2022.*

# FERRROLIS

NAREZ



*Fé de erratas:* En el número pasado, dentro de la sección de *Palesmania*, dice: *peculiaridad*, y debería decir: *peculiaridad*. Dentro de *Un Boleto a la Aventura*, a la pregunta: *¿quién practica la medicina?*, la respuesta correcta es: *médico* y no *doctot*.

Imagen 3. 53: A través de la historieta en este trabajo de investigación podemos ilustrar como la opinión pública percibió el aumento de las prácticas gestadas en los videojuegos en los espacios públicos de la ciudad de Morelia durante la década de los años noventa del siglo XX. Primordialmente, observamos como algunas personas, si bien ya era parte de parte de la vida cotidiana de Morelia, aun seguían con la idea de que los espacios de videojuegos enajenaban a la juventud. Narez, “Ferrolis: La Voz de Michoacán diciembre de 1996”, fotocaptura, en galería privada del autor, 11 de marzo de 2023.



Imagen 3. 52: En esta fotografía se puede apreciar la imagen del señor apolinar, reparador de máquinas profesionales de juegos de video y todavía jugador de videojuegos. De manera muy amable y cordial, la experiencia de vida que nos platicó en favor de nuestra investigación nos ayudó a poseer ciertos elementos de evidencia empírica necesarios para entender la perspectiva del jugador de videojuegos (de los años noventa del siglo XX) en la ciudad de Morelia Michoacán. A través de esta entrevista vimos cómo se relacionaban los jugadores de videojuegos en espacios públicos de la ciudad. Foto: Itzuri Tinoco Zarazúa, “Señor Apolinar”, fotografía, en galería privada de Itzuri Tinoco Zarazúa, 18 de marzo de 2023.



Imagen 3. 53: En esta imagen podemos notar las prácticas en torno al videojuego, para este ejemplo ponemos la relación de los jugadores con el villano llamado Rugal del videojuego llamado *The King of Fighters*. Videogame screenshots out of context, “Forbidden to play as Rugal”, fotografía, Facebook, 9 de abril de 2020, <https://www.facebook.com/Videogamesoutofcontext/photos/a.1090214987826781/1527142097467399/?type=3>.

## ¡El jefe Final del Nivel!: El salto a la generación de 32 Bits.

### LA ERA DE LA TERCERA DIMENSIÓN: DESDE SATURNO HASTA NINTENDO 64, PLAYSTATION 1 Y UN... ¿XBOX?

El segundo lustro de la década de los años noventa del siglo XX marcó un cambio importante en la forma en que se dieron a conocer los videojuegos, y con ello la forma de interactuar con ellos. A través del inevitable avance de la tecnología, los videojuegos poseían cada vez más capacidades a nivel técnico. Esto como resultado dio paso a que se alzara la era del videojuego tridimensional o 3D. A manera de contexto rápido y breve, los comienzos de los gráficos en 3D en los videojuegos (a partir de los autores Sleep Drew, Emma Wood, John White y Andy Downes) tuvieron sus primeros latidos a partir de la década de los años setenta del siglo XX, a través de los primeros computadores, y de los cuales, nacieron títulos como el: *Maze War* (1973): un juego que fue el prototipo de lo que serían más adelante los juegos de disparo en primera persona; y *Spasim* (1974): un juego de naves que utilizaba un modelo de estructura alámbrica. Posteriormente, para la década de los años ochenta del siglo XX surgirían otros videojuegos en 3D, juegos como *Night Driver* (1976): uno de los primeros simuladores de carreras en primera persona; y *Battlezone* (1980): un juego de tanques a través del manejo de vectores. Por su parte, otra de las interacciones que se efectuaron con los gráficos tridimensionales parte de las empresas japonesas Namco y Taito. Estas dos compañías intentaron innovar los juegos para los salones recreativos a través de gráficos poligonales con *Namco System 21* y *Taito's Air System*.<sup>493</sup>

Después de varios intentos que transcurrieron para que el 3D se diera de manera soñada en los videojuegos, la década de los años noventa del siglo XX marcó un punto de inflexión. De la mano de SEGA surgirían los juegos llamados *Virtua Racing* (1992) y posteriormente *Virtua Fighter* (1993); el primero consistió en un juego de carreras de Fórmula 1, y el segundo, (siguiendo la fórmula de Street fighter II) consistió en un juego de peleas de “uno contra uno”. Tanto *Virtua Racing* como *Virtua Fighter* trajeron gráficos poligonales por parte de SEGA. Evidentemente la compañía Nintendo no se quedaría de brazos cruzados ante su competidor más acérrimo, por lo cual trajo consigo algunos juegos con temática en 3D, por ejemplo: el *Star Fox* (1993).<sup>494</sup>

Con esta somera contextualización de la historia del 3D en los videojuegos, para la segunda mitad de la década de los años noventa del siglo XX, las consolas de videojuegos intentarían dar el salto a los 32 bits de potencia y a los gráficos en 3D. En el caso particular de Nintendo, después del éxito que este tuvo con la consola doméstica SNES, esta preparó su siguiente consola de videojuegos. Su primer intento de emplear una consola de videojuegos en 3D salió de la mano del *Virtual boy* en el año de 1994.<sup>495</sup> Pero este no tuvo el impacto deseado por la compañía. No obstante, no fue hasta el evento que se realizó en Japón, el cual se llamó Shoshinkai o Spaceworld, en el que se presentó la que sería la nueva

---

<sup>493</sup> Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “A new dimension: 3D games take over”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 76

<sup>494</sup> Sleep, Wood, White y Downes, *The history of the video games*, 77

<sup>495</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “1996 Nintendo 64”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 290

consola de Nintendo. Denominado inicialmente como *Project Reality* y poco tiempo después como *Ultra 64*, la siguiente consola en salir al mercado se le nombraría como *Nintendo 64* (N64).<sup>496</sup>

Tanto la prensa especializada en videojuegos como los jugadores esperaron con ansias esta nueva consola doméstica de juegos de video, algunas de las revistas de videojuegos pronosticaban que se llamaría esta consola en el resto del mundo como Nintendo Ultra 64. Más, sin embargo, no fue hasta el año de 1996 (junio en Japón y septiembre para el resto del mundo) que debutaría al mercado mundial la consola doméstica bajo el nombre de Nintendo 64. Dentro de las características más importantes que ostentaba esta consola parte de su Software: este poseía una CPU de 64 bits RISC-CPU (Personalizada con la serie MIPS R4000), una memoria de 36 megabits de DRAM con una velocidad de transferencia de 4,500 bits por segundo, un coprocesador integrado SP para gráficos de sonido y de procesamiento, además de un DP (procesador de dibujos de píxeles de 64 bits, 6.25 MHz. En cuanto a su resolución y color este podía alcanzar hasta un máximo de 640 / 480 dots y 32 bit de RGBA en pantalla con 21 bit de video en output. En relación a los gráficos de procesamiento este tenía un Z-Buffer, texturas reales de mapeado y textura de suavizados.<sup>497</sup>

En cuanto a la construcción de su Hardware se refiere, la Nintendo 64 poseía nuevos controles de mando a fin de aprovechar los juegos en 3D. Dentro de las características estaban las siguientes: contaba con los botones A, B, L, R, Start” y la cruceta como en el SNES, pero ahora este tenía nuevos añadidos como un botón Z que se ubicaba en la parte de trasera del control, una unidad de cuatro botones tipo C, y lo más importante, un Stick direccional para lo que serían los juegos en 3D y el movimiento unidireccional. También contaba con una ranura en el control de mando para accesorios. En relación a la consola doméstica esta tenía cuatro puertos a fin de jugar entre cuatro personas. Sobre los accesorios de la Nintendo 64 este contó con un Memory pack (también llamado Controller pack), un Rumble Pack y un Transfer Pack. El Controller pack tenía la función de salvar partidas; el Rumble Pack tenía la función de hacer que el control vibrase; y el Transfer Pack permitía establecer una conexión con la game boy color y game boy. Y sobre los juegos, para su lectura la consola Nintendo 64 continuó con los cartuchos.<sup>498</sup>

Con la consola Nintendo 64 a la venta, la compañía japonesa Nintendo realizó un salto gráfico en sus juegos, y con ello, uno de los títulos más populares y que marcó los parámetros de la era tridimensional en los videojuegos en las futuras generaciones fue el juego de *Super Mario 64*. Desarrollado por Shigeru Miyamoto y lanzado por la propia compañía japonesa Nintendo en el año de 1996, este juego se volvió la gema y el estandarte de la consola Nintendo 64. De manera narrativa y breve: Mario es invitado por la princesa Peach a comer un pastel en su castillo, pero esta es raptada y

---

<sup>496</sup> Steven Kent, “La nueva generación: (parte 2)”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 617; “Soshinkai”, en *Club Nintendo México*, Año 5, número 02, febrero de 1996, 64

<sup>497</sup> “Blast off the future: Nintendo makes history with North American Launch of the N64”, en *Nintendo Power*, volumen 88, septiembre de 1996, 12.

<sup>498</sup> “Shoshinkai out of control”, En *Nintendo Power*, Volumen 79, diciembre de 1995, 10-13; “Soshinkai”, en *Club Nintendo México*, Año 5, número 02, febrero de 1996, 65-66; “Nintendo 64 debuts”, en *Nintendo Power*, Volumen 80, enero de 1996, 22; *Manual de instrucciones de Nintendo 64*, (Estados Unidos: Nintendo of America, 1996); Jeff Ryan, “MARIO’S WORLD THE N64”, *Super Mario, How Nintendo conquered America*, (New York: Ed. Portfolio/ Penguin, 2011), 118-119.

encerrada por el villano Bowser en ese mismo castillo. Para poder rescatarla Mario debe pasar por varios niveles a través de pinturas hasta llegar con Bowser.<sup>499</sup>

El éxito que ocasionó el juego de Super Mario 64 a la postre de su salida fue inevitable para todo el mundo. Mario había pasado del mundo 2D al mundo 3D, por lo que ahora podía moverse libremente por todas direcciones a través de diversos mundos en busca de estrellas. El diseño de personajes y de niveles, la banda sonora y la jugabilidad le valió para que este juego fuese aclamado por la prensa especializada en videojuegos y por los diseñadores de videojuegos.<sup>500</sup>

“Sin duda alguna el mejor juego de este año es la portada de este mes y si nos atrevemos a decir esto es por el sinnúmero de detalles y la forma de aplicarlos en el juego con ambiente en 3D que no se le puede comparar con ningún otro y que marcará una nueva etapa en el mundo de los videojuegos. Esto se logró gracias a la unión de uno de los grandes genios en el diseño de videojuegos (obviamente con todo el equipo de personas que hay detrás de él) y claro el sistema más poderoso de videojuegos: el Nintendo 64”.<sup>501</sup>

Después de que Super Mario 64 viera la luz ante el público, la consola N64 de Nintendo había despegado, y con ello sus ventas. En el caso estadounidense, el autor Kent nos expone que tanto la consola como los juegos de Super Mario 64 habían vendido en su fecha de salida al mercado un total inicial de 500,000 unidades. Esto provocó una sobredemanda de consolas de Nintendo 64 en el caso de los Estados Unidos. A consecuencia, Kent dictaminó que la consola N64 (al utilizar cartuchos) no tenía suficientes títulos de juegos para satisfacer el mercado de los consumidores. Ya que, de manera inicial, esta consola contó con muy pocos juegos, los cuales fueron: *Super Mario 64* y *Pilotwings 64*.<sup>502</sup>

¿Y Sega? Como destacamos anteriormente la compañía Sega durante la década de los años noventa del siglo XX buscó incursionar en el área de la tercera dimensión. Pero no fue hasta el año de 1994 que Sega eclipsó en el país de Japón bajo el estandarte de una nueva consola de videojuegos de 32 bits llamada *SEGA Saturn*. Desarrollado por el equipo de sega AM2 (encabezado por Yu Suzuki), la Sega Saturn buscó innovar en los juegos en 3D. Para poder hacerlo la consola contaba con las siguientes características: a nivel de Software esta consola contaba con una CPU Master 32bit RISC SH2 (28.4 MHz, 25MIPS); de CPU para sonido 68EC000 (11.3 MHz); RAM de 16Mbit, VRAM de 12 Mbit, RAM de sonido de 4 Mbit, CD Buffer de 4Mbit de RAM, un IPLROM 4Mbit, Respaldo de RAM de 256 Kbit; En cuanto a gráficos este contaba con una resolución de 320 x 224 dot; Colores de 1024/2048 (16,770,000 de transmisión simultanea) Sprites de ampliación de reducción, rotación y transformación; Polígonos especializados; y un sonido con 32 canales, muestreo de 16 bits; audio DSP y un muestreo de 44.1 MHz máximo. Respecto al Hardware este consistió de una consola con un control de mando con los botones A, B, C, X, Y, Z, Botón “Start” y botones Shift izquierdo y derecho.<sup>503</sup> Durante sus comienzos,

<sup>499</sup> “Super Mario 64”, en *Nintendo Power*, volumen 88, Estados Unidos, septiembre de 1996, 14-23; “En portada Super Mario 64”, en *Club Nintendo México*, Año 5, número 07, México, julio de 1996, 8.

<sup>500</sup> Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “Super Mario 64: A new dimension of the games”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 87

<sup>501</sup> “En portada Super Mario 64”, en *Club Nintendo México*, Año 5, número 07, julio de 1996, 8.

<sup>502</sup> Steven Kent, “Los peligros del mainstream”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 634-635.

<sup>503</sup> *Manual de Servicio de Sega- Sega Saturn*, (Estados Unidos, Sega, 13 de junio de 1995), 3-4.



la consola de videojuegos Sega Saturn empezó a tener un éxito arrollador en Japón gracias a juegos en 3D como *Virtua Fighter*. Lo que, a posterior, un año después de su lanzamiento en Japón la compañía Sega lanzaría la consola doméstica Sega Saturn al mercado mundial.<sup>504</sup>

A la par de la batalla entre Sega y Nintendo, otra compañía que saltaría a la escena del mundo de los videojuegos durante los años noventa del siglo XX fue la consola de juegos de video conocida como *Playstation*. Lanzada al mercado japonés el 3 de diciembre de 1994, y un año después para el resto del globo, esta consola fue creada por la compañía japonesa *Sony* y diseñada por el ingeniero japonés Ken Kutagari. Por lo que corresponde al Software este poseía diversas características: un procesador de R3000 de 32 bits a 33,8 MHz (30 MIPS de potencia); Gráficas 3D de hasta 360.000 polígonos por segundo (66 MIPS de potencia); una gráfica 2D con resoluciones de hasta 640 x 480 con mapas de textura y Gouraud; Sonido: ADPCM con 24 canales y hasta 44,1 kHz con efectos, reproduce CD de sonido; Memoria: 2 MB de RAM más 1 MB para gráficos más 512 KB para sonido; 2 puertos de mandos más 2 puertos de tarjeta de memoria y salida de video analógica; y para finalizar una unidad óptica CD-ROM 2x (hasta 300 Kbps).<sup>505</sup> Con relación al Hardware encontramos una consola cuadrada con lector de CD ROMS, también poseía un mando esta consola, la cual, constaba de los botones “equis”, “triangulo”, “cuadrado”, “circulo”, “Start”, “Select”, una cruceta direccional (posteriormente se le añadieron a las siguientes versiones del control dos “sticks” análogos) y los gatillos L1, L2, y R1, R2.<sup>506</sup>

Tanto Playstation como la Sega Saturn compartieron la particular característica de que sus juegos eran producidos bajo discos de CD-ROMS. No obstante, la compañía Nintendo decidió que para la consola doméstica Nintendo 64 se optaría por continuar con los cartuchos. Cabe señalar que, durante los comienzos de la creación de la Playstation de Sony, Ken Kutagari buscó diseñar en la SNES un sistema de discos CD-ROMS, pero esta idea fue rechazada por la propia compañía Nintendo.<sup>507</sup> Con estas tres consolas de juegos de video de gráficos en tercera dimensión la competencia entre compañías se hizo más evidente para el mundo de los videojuegos. En el estudio de caso de la compañía Nintendo y su consola N64, por la dificultad de producir juegos debido al formato de los cartuchos, el catálogo de juegos solía ser limitado. Más, sin embargo, la gran mayoría fueron bien recibidos por la comunidad de jugadores. Como ejemplo se encontraron títulos de juegos como: *Super Mario 64*, *The legend of Zelda: Ocarina of Time*, *The legend of Zelda: Majoras Mask*, *007 Goldeneye*, *Star Fox 64*, *Super Smash Bros 64*, *Pokemon Stadium*, *Banjo & Kazooie*, *Mario Kart 64*, *Donkey Kong 64* y *Diddy Kong Racing*.<sup>508</sup> En relación a la nueva consola de juegos de Sony Playstation, por su formato en CD, su catálogo de juegos se volvió más amplio, aunado a que la capacidad de almacenamiento de los discos CD permitía a compañías desarrolladoras de juegos aprovechar dicho espacio para crear mejores juegos de video a través de la libertad creativa. Dentro de los juegos más vendidos que encontramos (a través del sitio web Vandal), la consola Sony Playstation tuvo a disposición títulos como: *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII*, *Gran Turismo 2*, *Tekken 3*, *Harry Potter y la piedra filosofal*, *Tomb Raider*, *Final Fantasy VIII*, *Crash*

---

<sup>504</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 593-594; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “Saturn”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 282.

<sup>505</sup> Miguel Regueria, “La primera Playstation cumple hoy 27 años: así era esta joya”, grupo informático.com, publicado el 03 de diciembre de 2021, <https://www.elgrupoinformatico.com/noticias/primera-playstation-cumple-hoy-anos-asi-era-esta-joya-t82220.html>.

<sup>506</sup> *Manual de instrucciones de Playstation*, (Estados Unidos: Sony Playstation, 1995).

<sup>507</sup> Kent, “Gran historia de los videojuegos”, 597.

<sup>508</sup> Alberto Millan, “Estos son los 10 juegos más vendidos de Nintendo 64”, Nintenderos.com, publicado el 13 de septiembre de 2015, <https://www.nintenderos.com/2015/09/estos-son-los-10-juegos-mas-vendidos-de-nintendo-64/>.

*Bandicoot, Tomb Raider II, Metal Gear Solid, Tomb Raider III, Tekken II, Crash Bandicoot 3, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy IX, Resident Evil 2, Spyro the Dragon, Tomb Raider: The last Revelation, Dragon Quest VII, Rayman, Oddworld: Abes oddysee, Tony Hawks Pro Skater, Resident Evil 3, Spyro 2, Silent Hill, Medal of Honor, Dino Crisis y Frogger.*<sup>509</sup>

Nintendo y Sony Playstation habían impactado sobre el público, pero en el caso de Sega, este se debilitaba cada vez más. Algunos estudiosos de los videojuegos apuntan que la compañía Sega de forma tenue comenzaba a realizar errores corporativos; algunos estiman que a través de la Sega 32X que funcionaba como un potenciador para la consola Genesis, al ser lanzada casi al mismo tiempo que la Saturn, esta mermó las ventas de Sega. Otros le atribuyen a la salida del juego de *Donkey Kong Country* para la SNES, el cual vendió bastante en el último año de vida de la consola de 16 bits de potencia de Nintendo. Lo cual representó para Sega un golpe en comparación a sus juegos.<sup>510</sup>

A partir de 1995, diversas compañías desarrolladoras de consolas domésticas se disputaban el trono por ser el medio de entretenimiento lúdico a nivel global. Ahora ya no solo era Nintendo vs Sega. Ahora, además de estas dos consolas, varias compañías se animarían a realizar sus propias consolas, de entre las que se destaca Sony. En el caso de Atari, este en su última exhalación, puntualmente en el año de 1993, sacó al mercado su última consola doméstica la cual se llamó Atari Jaguar. Evidentemente, esta consola de videojuegos no sería rival para las demás consolas que estaban en el mercado.<sup>511</sup> Como observamos con anterioridad, la propaganda que realizaban las compañías de videojuegos, a fin de dar a conocer sus consolas de videojuegos, buscaron motivar al público en general a consumir sus productos. A manera de ejemplo, encontramos a través de un catálogo de Nintendo como era que promocionaban las consolas de videojuegos N64 en comparación a otras consolas, la cual citaremos a continuación:

“Si quieres vivir un salto tecnológico a través del tiempo, Nintendo 64 es tu consola. Entra en el mundo de los exclusivos videojuegos de Nintendo 64. Hasta con ella y tendrás la mejor consola de todos los tiempos. La única consola de 64 bits disponible en el mercado: dos veces más potente y tres veces más rápida que las actuales consolas de 32 bits; Más potencia: gracias a su procesador de 64 bits; Más libertad: toda la increíble tecnología de Nintendo 64 está al servicio de la diversión.”<sup>512</sup>

A finales de la década de los años noventa del siglo XX Nintendo y Playstation se empezaban a posicionar como las consolas líderes en el mercado de consolas domésticas, mientras que Sega se diluía poco a poco. La consola doméstica Saturn no lograba competir con Nintendo ni con Sony.<sup>513</sup> Pero no fue

---

<sup>509</sup> Como dato adicional los diseñadores del juego de Final Fantasy VII optaron por dejar a Nintendo por Sony Playstation, debido al poco espacio que tenían los cartuchos; Kent, “gran historia de los videojuegos”, 640; Jorge Cano, “25 aniversario de PlayStation: Estos fueron sus 25 juegos más vendidos”, Vandalelespañol.com, publicado el 03 de diciembre de 2019, <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350729639/25-aniversario-de-playstation-estos-fueron-sus-25-juegos-mas-vendidos/>, consultado el 27 de marzo de 2023.

<sup>510</sup> Steven Kent, “La nueva generación (parte 1), La gran historia de los videojuegos, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 585-588 y 588-590.

<sup>511</sup> Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 579-581.

<sup>512</sup> *Nintendo catálogo de producto*, (España: Nintendo Co., junio de 1997).

<sup>513</sup> Steven Kent, “El ciclo continua”, La gran historia de los videojuegos, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 658-659.

hasta los bordes del nuevo milenio que otra compañía saltaría al mundo de los videojuegos, y esa fue la empresa de tecnología enfocada en Software llamada Microsoft. A través de un anuncio realizado por su fundador Bill Gates, este en una conferencia en San José, California, Estados Unidos, en el año 2000 vio nacer el nombre de XBOX. Con la salida de la PlayStation 2 y la Nintendo Gamecube en puerta, y con la lucha entre Nintendo y Sony, Microsoft buscó crear su propia consola a través de la adaptación a una Computadora personal (PC). Así que Gates junto con su equipo de desarrollo de entre los que destacaron Seamus Backley, montaron una consola doméstica con un potente procesador proveniente de una compañía llamada Nvidia, un disco duro de 8 gigabytes de memoria, además de que le colocaron una tarjeta Ethernet. Como resultado, se buscó con XBOX superar a la casi inminente consola doméstica de Sony. Con esta consola a la vista se vendían una nueva oleada de juegos como: *Amped*, *Chronicles of Riddick: escape from butcher bay*, *Dead or Alive 3*, *Ninja Gaiden*, *Fable: The lost Chapters*, *Tom Clancy Splinter cell*. pero el que realmente marcaría el asalto de Microsoft hacia el mundo de los videojuegos sería el juego de disparos en primera persona conocido como “*Halo*”.<sup>514</sup>

A propósito del caso mexicano y principalmente en la ciudad de Morelia, Michoacán, México, así como lo fueron en su momento las consolas domésticas de 16 bits, el salto generacional de las consolas de videojuegos también permeó en el colectivo de la sociedad. Ya sea a través revistas, periódicos, o comerciales televisivos, cada vez se hacían notar las nuevas consolas de 32 bits de potencia. Como hemos reiterado en otras ocasiones, nos es difícil determinar el precio fijo de estas consolas durante la década de los años noventa del siglo XX, ya sea por la gran variedad de precios y el sitio donde se adquirirían. No obstante, dentro de lo que logramos localizar sobre estas consolas fueron los siguiente: Para la consola Nintendo 64 esta llegaba a costar regularmente 4500 pesos, no obstante, su precio más bajo en el mercado solía costar alrededor de 2,500 pesos. Sobre la PlayStation de Sony esta llegó a costar aproximadamente 2,000 a 2,300 pesos. De manera evidente el precio de las consolas de anteriores generaciones comenzaba a bajar su precio.<sup>515</sup>

#### LOS JUEGOS EN LOS CIBERCAFÉS: EL COMIENZO DEL JUEGO EN LÍNEA.

El horizonte de los videojuegos de consolas domésticas había eclipsado durante la década de los años noventa del siglo XX. Pero a su vez, también se asomaban cada vez más los juegos de computadora al ámbito de la sociedad. Si bien, desde los inicios del videojuego en adelante, estos han estado a la par de las consolas domésticas y las máquinas profesionales de juegos de video, cabe resaltar que en este trabajo de investigación histórica decidimos por el momento optar por pasar de largo a esta forma interacción lúdica. Esto a raíz de enfocarnos en mayor medida a estudiar los espacios más habituales y accesibles donde se desarrollaban las relaciones sociales de juego a través del videojuego (además de que los juegos de computadora durante la década de los años ochenta y parte de la década de los años noventa del siglo XX no eran muy accesibles para la sociedad mexicana). No obstante, para este momento de nuestra

---

<sup>514</sup> Steven Kent, “Tres caballos y un Poni”, *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 676-679; Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “Xbox”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 318; Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “Xbox”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 117-122

<sup>515</sup> “Anuncio de venta de consola Nintendo 64 en tienda departamental Fabricas de Francia”, *La Voz de Michoacán*, diciembre de 1996; “Anuncio de venta de CONSOLA PLAYSTATION de tienda departamental FABRICAS DE FRANCIA”, *La voz de Michoacán*, 19 de diciembre de 1998.

investigación consideramos pertinente hablar de dicho espacio (principalmente por los cibercafés y los juegos en línea). Pero, antes que nada, consideramos que valdría la pena darles un breve y somero repaso a los videojuegos de computadora. Como observamos con anterioridad en los primeros apartados de tesis, los primeros videojuegos surgieron a partir de computadoras, los cuales con el pasar del tiempo evolucionaron. Uno de los orígenes que tuvieron los videojuegos de computadora, según apuntan nuestras fuentes que consultamos, radica en la compañía Sierra Entertainment. A través de los esposos Kent y Roberta Williams, estos diseñaron diversos juegos para computadora. En el año de 1980 lanzaron lo que algunos consideran como uno de los primeros juegos para computadora para Apple II denominado como *Mystery House*. Después del éxito generado por *Mystery House*, la compañía Sierra desarrolló y distribuyó diversos juegos más, de los cuales se destacan: *Apple Cider Spider*, *The Dark Crystal*, *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, *King's Quest*, *King's Quest II*, *Half-life*, etc.<sup>516</sup>

Además de Sierra, otra de las compañías que se dedicaron a desarrollar juegos (principalmente para computadoras) fue la compañía LucasArts. Fundada en el año de 1982 por el director de cine George Lucas, esta compañía también distribuyó diversos juegos para computadoras, de los cuales algunos fueron los siguientes: *Maniac Mansion* (1987), *Zak McKracken* (1988), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Loom* (1990), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), *Maniac Mansion Day of the Tentacle* (1993), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *Full Throttle* (1995), *The Dig* (1995), *The Curse of Monkey Island* (1997), *Grim Fandango* (1998), *Escape from Monkey Island* (2000).<sup>517</sup>

Posteriormente, dentro de la información que recabamos, algunos videojuegos de computadora que surgieron durante la década de los años ochenta fueron los siguientes: *Olympic Decathlon*, *Missile Defense ABM Missile Command*, *Gorgon*, *Sneakers*, *Jawbreaker*, *Combat*, *Snoggle Gobbler*, *Eastern Front 1941*, *Asylum*, *Super Lander*, *International Grand Prix*, *Raster Blaster*, *Timebomb*, *Falcons*, *Galactic Chase*, *Imperial Walker*, *Star Thief*, *Dodge Racer*, *Cyborg*, *Softporn Adventure*, *The Quest*, *Dino Wars*, *Apple Panic*, *Galactic Empire*, *Space Warrior*, *Digger*, *Simcity*, *Fahrenheit 451*, *The prince of Persia*, etc.<sup>518</sup>

Para la década de los años novena del siglo XX, poco a poco las computadoras amasarían más fuerza gráfica, y con ellas también los videojuegos para computadoras. A través de la tecnología CD-ROM y la fiebre por los gráficos en 3D, surgieron en su haber diversos juegos para computadora. Uno de los primeros juegos en implementar el CD-ROM fue el juego de computadora llamado *Myst*. Creado por los hermanos Rand y Robyn Miller, y lanzado en el año de 1993, este juego consistió en una aventura gráfica en una isla donde se debían resolver una serie de rompecabezas (Puzzle).<sup>519</sup>

A posteriori, el juego de computadora de *The 7th Quest* también había marcado un punto importante en los juegos de computadora de CD-ROM. Desarrollado por Virgin Interactive y Trilobyte,

---

<sup>516</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, "Sierra: Computer Games Pioneers", *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 134-143.

<sup>517</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, "The Games Group: Early history of Games at LucasArts", *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 198-204

<sup>518</sup> Jeff Rovin, "Computer video games", *The complete guide to conquering videogames. How to win every game in the galaxy*, (New York: Ed. Macmillian, 1982), 365-374; Martinbaraink, "Top 10: Mejores juegos de los 80 (PC)", Neoteo.com, publicado en 2010, <https://www.neoteo.com/top-10-mejores-juegos-de-los-80-pc/>.

<sup>519</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, "Myst", *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 259-260; Steven Kent, "La guerra", *La gran historia de los videojuegos*, Trad. David Tejera Expósito, (Barcelona, España: Ed. Three Rivers Press, 2016), 541

y diseñado por Graeme Devine y Rob Landeros este juego trataba de una aventura de terror con imágenes fotorrealistas lanzada en el año de 1993 para las computadoras.<sup>520</sup>

Más adelante, después de varios títulos de juegos para computadoras que se desarrollaron, la década de los años noventa del siglo XX y la influencia del 3D marcaron un punto y aparte en la historia de los juegos de computadora y en la propia industria del videojuego. Primordialmente a través de un título en particular: el cual se llamó *Doom*. A través de una empresa llamada “id Software”, dos jóvenes desarrolladores de nombres John Romero y John Carmack, diseñaron diversos juegos para computadora que marcaron la senda para los títulos de juegos de video en primera persona (First Person Shooters o FPS). El primer juego para computadora de disparos en primera persona con gráficos en 3D (hasta donde investigamos) fue en el año de 1992 con el juego llamado *Wolfenstein 3D*. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este juego trataba de un soldado que debía eliminar a soldados Nazis hasta abrirse paso y derrotar al jefe Adolf Hitler. El juego evidentemente fue bien recibido por la comunidad de jugadores, lo que poco tiempo después trajo consigo la creación de *Doom*. Para la creación de este juego John Romero y John Carmack decidieron hacer más sangriento este juego a comparación de *Wolfenstein 3D*, pero, además, la temática se enfocaría principalmente en eliminar demonios. Este juego (a excepción de algunos de los críticos más acérrimos que veían con malos ojos a los videojuegos) se popularizó entre los usuarios de una computadora. El juego se lanzó oficialmente al mercado mundial en el año de 1993. En retrospectiva el juego de *Doom* había sentado las bases para lo que posteriormente serían los juegos de disparos en primera persona en 3D.<sup>521</sup>

El segundo lustro de la década de los años noventa del siglo XX fue un ciclo de cambio tecnológico para la tecnología de las computadoras debido a que silenciosamente las interacciones con el Internet se acercaban cada vez más entre la sociedad mundial. Si bien los orígenes del Internet se remontan a partir de la guerra fría hasta los avances de las comunicaciones en línea por parte de las universidades con la creación *ArpaNet* en el año de 1967, no fue hasta la creación del *World Wide Web* (WWW) que los ordenadores se pudieron interconectar entre sí, lo que dio paso a que en el año de 1983 se diera el nacimiento de Internet. A partir de los años noventa del siglo XX, a través del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear), se le dio forma al internet como forma de interacción; primordialmente con los protocolos HTML (HyperText Markup Language) y HTTP (HyperText Transfer Protocol).<sup>522</sup>

Con el manejo de internet, la industria de los videojuegos buscó implementar la conexión en línea como base para el entretenimiento de la sociedad. Pero si partimos desde los orígenes del juego en línea, (cabe aclarar que las fuentes aún son algo difusas) uno de los primeros intentos que logramos localizar sobre el juego en línea partieron de PLATO y MUD. Posteriormente, a través de Lucasarts, se desarrolló un juego en línea llamado *Habitat* en la década de los años ochenta del siglo XX. Años más tarde, cuando el internet estaba en proceso de consolidación en la década de los años noventa del siglo

---

<sup>520</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “Trilobyte”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 256-257; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 542

<sup>521</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “id Software”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 272-275; Kent, *Gran historia de los videojuegos*, 542-545

<sup>522</sup> Rusel Demarla y Johnny I. Wilson, “A very Brief History of Online Gaming”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, (United States: Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004), 304; Drew sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “The Rise of the World Wide Web”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 74-75; Mente Robot, “Qué es internet”, En video de youtube, 4: 11, publicado el 02 de mayo de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=GkA5WOeLWbM>.

XX, el juego en línea dio luz a diversos títulos de juegos de video para computadoras, como, por ejemplo: *Ultima Online* (1997), *Age of Empires* (1997) de Microsoft; *Diablo* (1996), *Starcraft* (1998) y *Warcraft* (1994) por parte de la compañía desarrolladora Blizzard.<sup>523</sup>

En el caso mexicano, a partir de la investigación de Tesis realizada sobre los cibercafés en México por parte de la Maestra en comunicaciones por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) Erika Rueda Ramos, los principios del internet en México tuvieron sus orígenes a partir del año de 1989, en el que a través del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) se conectaron con una universidad de Medicina en el país de los Estados Unidos.<sup>524</sup> Por otro lado, la misma autora citada Rueda Ramos, nos expone que otro de los orígenes que se rastreó sobre los orígenes de Internet en México nació de la comunicación entre la UNAM y el Centro Nacional de Investigación Atmosférica en los Estados Unidos. Por otra parte, también explica la autora Rueda Ramos que en el año de 1990 los centros educativos se conectaban en la red a fin de establecer una conexión en otros lugares.<sup>525</sup>

Rueda Ramos también nos expone que en el año de 1992 surgió Mexnet, un servicio de internet regulado por instituciones de educación con el fin de organizar las redes en el caso mexicano, y que en sus primeros momentos de vida solía ser gratuito para la sociedad. Además, otra información que localizó en su investigación Rueda Ramos fue que a partir de 1993 se empezó a dar más difusión y divulgación al fenómeno de internet, hasta que en el año de 1994 en adelante se masificó a un público en general y ya no tanto a nivel de instituciones educativas. Para 1996 nos expone la autora Ramos Rueda que se consolidaron los proveedores del servicio de internet; el resultado que arrojó la investigación de Ramos Rueda dictamina que Teléfonos de México (Telmex) se transformó en uno de los proveedores del servicio de Internet en México.<sup>526</sup>

Con el ascenso de internet, una de las prácticas más comunes que se dieron en México durante la segunda década de los años noventa del siglo XX y principios del siglo XXI fueron los espacios en los *cibercafés*. Como concepto de renta de servicio de internet, la autora Ramos Rueda dictamina que los orígenes de dichos espacios surgieron a partir de 1994 en Inglaterra con el *Café Cyberia*.<sup>527</sup> En cuanto a su concepto, Ramos Rueda define los cibercafés como “negocios en su mayoría particulares en donde por un breve periodo de tiempo se rentaban computadoras con acceso a internet”.<sup>528</sup> En el caso mexicano, el modelo de negocio de los cibercafés estima la autora antes citada Ramos Rueda, tuvo su auge durante el nuevo milenio con más de 20 mil establecimientos comerciales.<sup>529</sup>

En relación al primer cibercafé que se estableció en México, según nuestras fuentes hemerográficas a raíz de los periódicos, el primer cibercafé tentativamente se acentuó en el año de 1997 por Marimen Ordax Arvecilla Murillo. Y sobre el objetivo de estos espacios, estos consistieron en

---

<sup>523</sup> DEMARLA, Rusel y Johnny I. Wilson, Op., Cit, pp. 304-309; DEMARLA, Rusel y Johnny I. Wilson, “More Games of the 90”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, United States, Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004, p. 297; DEMARLA, Rusel y Johnny I. Wilson, “God Gamer”, *The illustrated history of the videogames. High Score*, United States, Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004, pp. 268-270.

<sup>524</sup> Érika Rueda Ramos, “Acceso público a internet: Los cibercafés en México”, (Tesis de Maestría, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2005), 14.

<sup>525</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”, 14.

<sup>526</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”, 15-16.

<sup>527</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”, 57

<sup>528</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”, 59

<sup>529</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”, 79

espacios donde las personas (así como se toman un café con sus amigos) interactuaban y se relacionaban virtualmente con otras personas sin alguna clase de distinciones sociales.<sup>530</sup>

Ahora, de manera aterrizada en nuestro tema de investigación, gracias a internet los juegos de computadora en línea y los espacios de los cibercafés marcaron una nueva forma de interacción con el videojuego. Y en México y primordialmente en la ciudad de Morelia, Michoacán, esto se convirtió en una constante que se gestó principalmente durante la segunda parte de la década de los años noventa del siglo XX. Al retomar la investigación de la autora Rueda Ramos, muchos jugadores de videojuegos entre los que destacan jóvenes solían asistir a dichos espacios con el fin de jugar juegos de video en línea.<sup>531</sup> En el caso particular de la ciudad de Morelia, las fuentes que consultamos no tuvieron la suficiente carga informativa para hablar de ello. No obstante, al aplicar metodológicamente la autoetnografía, evocaremos las experiencias de vida del autor de dicha investigación: Miguel Angel Camacho Barajas.

Miguel Angel Camacho Barajas:

“Los recuerdos que tengo sobre los cibercafés parten de la secundaria en el año de 2003, después de los exámenes finales yo solía salir de la escuela con mis compañeros de clases a dichos espacios. Recuerdo que había un cibercafé cuya temática estaba enfocada en los videojuegos de computadoras. Su nombre se llamaba Internetim@s. Este negocio se encontraba ubicado exactamente en periférico paseo de la república, número 1844. Evidentemente ese negocio ya lleva años de haber cerrado sus puertas. Pero lo que puedo decir de ese sitio es que tenían diversos juegos de computadora. Había dos secciones para jugar. En lo que concierne a los juegos estos eran diversos: Recuerdo que estaban juegos para un solo jugador como el Grand Theft Auto: Vice City, pero los juegos para varios jugadores eran la joya de ese establecimiento. Los juegos que estaban era Halo Combat Evolved, Diablo II, Counter Strike, Starcraft, Warcraft y Age of Mythology con su expansión de “The Titans”. De los juegos que más se jugaban según mi apreciación era el Diablo II y Counter Strike. Pero con mis compañeros solíamos jugar en partidas en línea (en salas personalizadas) del juego de Halo. También jugábamos con mis compañeros de secundaria, de vez en cuando, juegos como Counter Strike y Diablo II con otros jugadores del mismo establecimiento. El multijugador de Counter Strike recuerdo que era un juego de disparos en primera persona en donde dos equipos (el equipo de escuadrón de fuerzas especiales contra el equipo de terroristas) debían combatir en un terreno; recuerdo en mis memorias que el equipo de militares debía evitar que el equipo contrario de terroristas detonase una bomba. Se podían utilizar diversas armas; pistolas, rifles de asalto, cuchillos de combate, pero lo que recuerdo que no se podía usar el Rifle de Sniper Magnum, por su poder de disparo. En cuanto al juego de Diablo II, este era un juego de calabozos y dragones donde protagonizabas un arquetipo. Estaban los paladines, los barbaros, los hechiceros, los licántropos, los nigromantes, las amazonas y los asesinos. Recuerdo que en este juego debías completar diversos calabozos y

---

<sup>530</sup> “El primer cibercafé en México”, *El Informador*, 19 de abril de 1997.

<sup>531</sup> Rueda Ramos, “Los cibercafés de México”. 97-98.

aniquilar diversas criaturas demoniacas; Me sentía como en una aventura del “Señor de los anillos” de su autor John Ronald Reuel Tolkien; Yo escogía al bárbaro por la posibilidad de manejar dos espadas. Recuerdo que la hora en ese cibercafé costaba siete pesos y su horario era de 9:00 (10:00) hasta las 9:00 de la noche. En cuanto a las interacciones con otras personas yo solo jugaba con mis compañeros de colegio. Rara vez llegaba a jugar con otras personas. Puedo decir en base a mi experiencia personal de vida que se bien era común ver cibercafés en la entrada del siglo XXI, en la ciudad de Morelia, vi que no todos poseían videojuegos, y menos que se enfocaran en ellos como lo fue el establecimiento que mencioné anteriormente. Pero puedo decir que fueron momentos gratos de entretenimiento que viví.”

El juego en línea había permeado a los juegos de computadoras, lo que evidentemente dio como resultado que las consolas domésticas también buscaran para los inicios del siglo XXI conectar sus títulos de juegos en línea. A manera de desahogo de información, través de notas periodísticas localizamos varios elementos que nos hablan acerca del juego en línea en el caso mexicano. Uno de ellos parte de la “guerra de las consolas” entre Microsoft, Sony y Nintendo durante los comienzos del siglo XXI. José J. Langarica en una nota para el periódico el informador de Guadalajara, Jalisco, México, nos habla de los intentos por XBOX, Gamecube y PlayStation 2 intentaron emplear el juego en línea en sus productos; Nintendo solamente con el juego de “Phantasy Star Online”; PlayStation 2 a través de un adaptador, y XBOX con su servicio en línea.<sup>532</sup>

“El juego en línea ha despegado en México en los últimos años, en gran medida gracias a la consola de X-Box, ¿Qué papel ha jugado Halo 3 en este movimiento de los jugadores hacia el ciberespacio?”.<sup>533</sup>

#### LA ALTERNATIVA “PIRATA” EN LA INTERACCIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS

Hablar de la piratería en este apartado de investigación consideramos es fundamental para entender como las personas se relacionaban lúdicamente con el videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años ochenta y los años noventa del siglo XX. Así como existieron luces en la adquisición y prácticas del videojuego, también existieron sus claroscuros. La piratería desde el comienzo del propio videojuego, ha sido una de las constantes que han prevalecido en México y alrededor del mundo. ¿Qué es la “piratería”? En respuesta a dicha interrogante, la definición que encontramos nos dictamina que son a *grosso modo*: “todas aquellas actividades ilegales en donde se falsifica un producto, también se distribuye, se comercializa y se apropia de alguna propiedad intelectual de una obra sin el consentimiento de sus creadores de contenido originales”.<sup>534</sup>

Los inicios de la piratería en cuanto a consolas de videojuegos lo pudimos rastrear a partir de las consolas de 8 y 16 bits. No obstante, si somos en retrospectiva más quisquillosos, la piratería se hizo

<sup>532</sup> José J. Langarica, “La batalla de los videojuegos: Vivo y en línea”, *El Informador*, 18 de noviembre de 2002; “Nueva batalla en la industria del videojuego”, *El Informador*, agosto de 2002.

<sup>533</sup> “Halo 3 impacta al mundo de las consolas”, *El Informador*, octubre de 2007.

<sup>534</sup> Pérez Porto, J., Merino, M, “Piratería - Qué es, definición y concepto”, Definicion.de, 24 de febrero de 2023. <https://definicion.de/pirateria/>



presente desde Atari; puntualmente con el caso que anteriormente referenciamos del primer capítulo sobre Nolan Bushnell y los “chacales” que imitaron la Atari antes de que esta estuviera protegida bajo los derechos de autor (caso de NESA-Pong en México), o inclusive, la misma Atari que tomó el concepto del juego de Pong de la consola Magnabox. En las consolas domésticas desde Atari y posteriormente los juegos de video de 8 y 16 bits como Nintendo o Sega, (como observamos en apartados pasados) la piratería se vio reflejada a través del contrabando y las distribuciones ilícitas provenientes de otros países como China, Corea y principalmente Taiwán. Algunos eran productos originales provenientes del contrabando como lo fue el caso de las personas que trajeron videojuegos de Estados Unidos, otros, en su gran mayoría solían ser falsificaciones de los productos auténticos. Las compañías de videojuegos evidentemente veían de forma negativa a dichas prácticas por las pérdidas monetarias que representaba. En el caso mexicano, las consolas domésticas provenientes de la piratería solían comercializarse en algunos espacios como por ejemplo mercados ambulantes. Se estima que, en el caso de la Nintendo, a través de la revista Club Nintendo México, Taiwán reproducía un aproximado de 1.2 millones de copias de Nintendo al año.<sup>535</sup>

Sobre los productos como cartuchos de juegos y consolas de juegos de video, estos tenían la característica de ser productos más baratos que los productos originales, pero cabía el caso de que estos no funcionasen de manera correcta. Los productos originales en los videojuegos eran más costosos, no obstante, tenían la particularidad de tener ser más duraderos y de tener un mejor funcionamiento. En relación al apartado, las opiniones de la sociedad mexicana que jugaba videojuegos solían ser de diversa índole ante la piratería. Algunos apoyaban la idea de que personas tuvieran una fuente de ingresos, pero otros, desaprobaban dichas prácticas debido a las inconsistencias que pudiera tener el producto falsificado en comparación al original (producto defectuoso).<sup>536</sup> Por lo que corresponde a los títulos de juegos de video, estos también se vieron envueltos en la piratería. Como estudio de caso de la piratería y los títulos encontramos el caso particular de Street Fighter II. Debido a su creciente popularidad se empezaron a fabricar falsificaciones de dicho título; tanto para máquinas profesionales de juegos de video como para consolas domésticas. El autor Gonzales Seguí expone que en México más de trescientas mil unidades de Street Fighter II eran productos falsificados, y que, a su vez, solo un aproximado de 20 mil copias eran originales de importación.<sup>537</sup>

Por otro lado, a través de la experiencia de vida del padre del creador de contenido digital Fedelobo, este narró que algunos locatarios de máquinas profesionales de juegos de video solían traer versiones falsificadas del juego de Street Fighter II a través de embarcaciones de Corea a México, pero, aclara que solía ser un negocio riesgoso ya que existía el riesgo de que las autoridades regentes decomisaran los cargamentos.<sup>538</sup> La piratería en el caso de Street fighter II dejó buenos ingresos líquidos a las personas que utilizaban dichas prácticas con el fin de comercializar. Pero, esto no significó que las compañías desarrolladoras de videojuegos se quedasen con los brazos cruzados. Estos emplearon diversas campañas publicitarias a fin de parar la práctica de la piratería. Capcom, desarrolladora del juego de Street Fighter II, lanzó diversas advertencias contra las personas que se dedicaran al giro de la piratería

---

<sup>535</sup> “Que hay dentro de...? La piratería”, en revista *Club Nintendo*, año 2. Núm. 10, octubre, 1993, 12.

<sup>536</sup> “El tema del mes. La piratería”, en *Club Nintendo*, México, año 3, Núm. 1, enero de 1994, 43.

<sup>537</sup> Héctor González, “Veinticinco años de videojuegos”, 107.

<sup>538</sup> Fedelobo, “¿Cómo funcionaba el negocio de las arcades? Las arcades de mi papá”, En video de Youtube, 11: 55, publicado el 22 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgjyZD1U>

en los videojuegos.<sup>539</sup> En cuanto a Nintendo, para pelear contra la piratería (en el caso de los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video), algunos locatarios mexicanos pertenecientes a la Federación de Operadores de Videojuegos en México (FENAPPOVI) buscaron junto con Teruhide Kikuchi y Arturo Fuentes de Itochu México los medios para poder comercializar de manera autorizada máquinas de videojuegos por parte de Nintendo. A respuesta Nintendo of America (NOA) les otorgó a México placas con los juegos de *Chávez*, *Clay Fighters*, *Super off road the Baja*, *Nigel Mansell* y *Road to Glory de Futbol Soccer*.<sup>540</sup>

Por lo que concierne a México, en palabras de Yoshiaki Okamoto (una de las personas responsables de la creación de Street Fighter II), Capcom no pensó en dicho país para vender las máquinas profesionales con el título de Street Fighter II, Por lo que años posteriores se sorprendieron del gran consumo que hubo de Street Fighter II; de manera evidente a través de la piratería.<sup>541</sup>

Sobre los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video, (como observamos en apartados pasados) la piratería marcó un punto importante que se vio reflejada a través de las refacciones y los títulos de juegos de video. Como observamos con el señor Carmona, las refacciones les servían a los locatarios que se dedicaban a reparar dichas máquinas de videojuegos, ya que a menores costes de inversión podían darles mantenimiento a las máquinas profesionales. Recordemos que el señor Carmona estimó desde su apreciación la mayoría de las piezas eran de buena calidad a pesar de ser imitaciones. Y sobre los títulos de juegos de video, como vimos anteriormente, al ser imitaciones, algunos de los juegos solían ser modificados del juego original, tal es el caso que vimos con el juego de The King of Fighters y Rugal, o con los juegos de Street Fighter II (en inclusive The King of Fighters) en el que algunos eran versiones modificadas en el que los personajes de dichos títulos podían realizar acciones que no se podían hacer en el juego original; como ejemplo podemos referenciar a las versiones de Street Fighter II Rainbow Edition o la The King of Fighters 2002 Magic Plus.<sup>542</sup>

Para la entrada de las consolas domésticas de 32 bits de potencia, la piratería también fue algo que no pasó desapercibido. Nintendo optó por seguir con los cartuchos como media anti piratería. Pero para Sony PlayStation, la piratería significó un impulso empresarial y el salto hacia el estrellato del mundo de los videojuegos. Los CD-ROMS fueron la novedad durante la década de los años noventa del siglo XX, sin embargo, estas estaban expuestas a ser copiados con mayor facilidad gracias a aparatos que copiaban la información de los CD. En un canal en Youtube de nombre Facu Peralta, este explica el proceso en el que se vulneró la consola PlayStation 1: según la información que recabó, la compañía Sony realizó discos de color negro a fin de evitar la piratería en sus discos, pero esto no le funcionó a dicha compañía. En palabras del conocedor en videojuegos Facu Peralta, existían en los CD-ROMS dos llaves (patrones) que le ayudaban a la consola PlayStation 1 a reproducir los discos con la información de los juegos (la región del mundo a la que se dirigía y la originalidad del disco). Desafortunadamente, continua Facu Peralta, las consolas PlayStation solo solicitaba la autenticación una sola vez, por lo que se desarrollaron “chips” especiales que permitían leer la información de los CD-ROMS

---

<sup>539</sup> Matt Leone, “STREET FIGHTER 2: AN ORAL HISTORY: Chapter 3”, polygon.com, publicado el 3 de febrero de 2014, <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history/chapter-3>.

<sup>540</sup> “Nintendo Regresa a las Arcadias en México”. en *Club Nintendo México*, año 3, núm. 1, enero de 1994, 42.

<sup>541</sup> Matt Leone, “STREET FIGHTER 2: AN ORAL HISTORY: Chapter 3”, polygon.com, publicado el 3 de febrero de 2014, <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history/chapter-3>.

<sup>542</sup> Matt Leone, “STREET FIGHTER 2: AN ORAL HISTORY: Chapter 3”, polygon.com, publicado el 3 de febrero de 2014, <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history/chapter-3>; Gonzalo Apolinar, entrevista.

(independientemente de la región y su originalidad). Si bien a la compañía japonesa Sony no le agradó la idea de la piratería, esta no hizo mucho para solucionar dicho problema. Al contrario, esta situación provocó a largo plazo que se vendieran más consolas de PlayStation 1. A su vez de que los juegos eran más baratos que los juegos de Nintendo.<sup>543</sup>

En la ciudad de Morelia, Michoacán, la piratería en los videojuegos no fue un hecho aislado. Nos es complicado determinar exactamente cuáles eran estos espacios donde se gestaban dichas prácticas de piratería. No obstante, existieron diversos espacios donde se podía conseguir dichos productos a menor costo; ya sea en mercados, o en plazas donde se vendieran productos de imitación. Como estudio de caso localizamos que la plaza comercial conocida como Servicentro (Calzada Ventura Puente número 1773, Morelia, Michoacán) se colocaban durante la década de los años noventa del siglo XX y principios del siglo XXI “chips” y juegos para las consolas de Sony y posteriormente XBOX.

#### LA CONSECUENCIA DE LA TRANSICIÓN DE LAS RELACIONES SOCIALES DE JUEGO EN LA CIUDAD DE MORELIA, MICHOACÁN.

La constante transformación de las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia, Michoacán, se empezó a hacer cada vez más evidente a partir de la primera década del siglo XXI, y con ello, también sus consecuencias. El meteórico ascenso de internet y del juego en línea comenzó a eclipsar nuevas prácticas con el videojuego, pero al mismo tiempo, estos sustituyeron otras prácticas sociales que ya estaban adscritas en el mundo de los videojuegos; los espacios con máquinas recreativas lentamente empezaron a sufrir una caída en sus interacciones con la sociedad; casi como si estuvieran en una inminente lista de peligro de extinción. Juegos como Street Fighter II y The King of Fighters ya no eran suficientes para atraer la atención de las personas en los espacios públicos. Por su parte, los espacios de renta y cibercafé comenzaban a desaparecer paulatinamente. Solamente los grandes negocios de máquinas profesionales de videojuegos continuaban en funcionamiento. En cuanto a la piratería, todavía existía como forma de práctica a través de los emuladores para computadoras, pero cada vez se hacía más difícil copiar los videojuegos en las consolas de nueva generación.<sup>544</sup>

El juego en línea empezaba a tomar fuerza junto con las consolas domésticas y sus gráficos cada vez más realistas, y el año 2010 en adelante significó un cambio radical en la forma de relacionarse lúdicamente con los videojuegos; empresas como Microsoft, Nintendo y Sony ya se habían vuelto los pilares del entretenimiento doméstico de consolas de videojuegos (PlayStation 3, 4; Xbox 360, One; Nintendo Wii, Wii U y Switch). Por su parte, la portabilidad de los videojuegos cada vez se hacía más evidente a través de los juegos móviles y las consolas portátiles de mayor resolución (3DS, PlayStation Portable y PlayStation Vita). Lo anterior mencionado para las personas significó una adaptación de las relaciones sociales de juego en los videojuegos a través de los llamados “gameplays” (Reproducción de juegos) en plataformas digitales como *Youtube*, *Facebook* o *Twitch*. Por otro lado, las compras y la renta

<sup>543</sup> Áca Entre Geeks, “La Piratería de Videojuegos en México”, En video de Youtube, 6: 06, publicado el 22 de octubre de 2020, [https://www.youtube.com/watch?v=l7ZB7\\_Onmr4](https://www.youtube.com/watch?v=l7ZB7_Onmr4); Facu Peralta, “HACKEAR la Playstation 1 fue DEMASIADO FACIL”, En video de Youtube, 9: 47, publicado el 15 de agosto de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=MKu7o6PMOYw>; Modern Vintage Gamer, “How the Sony PlayStation PS1 Security was defeated | MVG”, En video de Youtube, 15: 55, publicado el 09 de marzo de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=7HOBQ7HifLE&t=81s>.

<sup>544</sup> Pablo Villa, “Recordando los arcades en México”, xataka.com, publicado el 20 de mayo de 2014, <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/recordando-los-arcades-en-mexico>

de videojuegos se empezaron a gestionar a través de servicios digitales (Gamepass, Playstation Store y Nintendo Online). En cuanto a los eventos de videojuegos estos se profesionalizaron a la luz de torneos de gran envergadura a nivel global (como ejemplo los esports) Evidentemente, todos estos cambios de prácticas lúdicas que acabamos de mencionar, en relación a los videojuegos del siglo XXI, no fueron ignorados por una ciudad en vías de desarrollo como lo es la ciudad de Morelia, Michoacán. Esta ciudad también adoptó estas nuevas formas de relaciones sociales de juego, pero a costo de desechar las viejas prácticas que se suscitaron con los videojuegos del siglo XX por considerarse obsoletos.<sup>545</sup>

Para el año del 2019 una pandemia por coronavirus azotó al mundo entero, y con ello la forma en interactuarse con los videojuegos. Los eventos de videojuegos se tuvieron que posponer. Las personas debían quedarse resguardados en sus casas, lo que causó que el videojuego se transformara en una forma activa de pasar el tiempo. En este punto las relaciones sociales de juego habían pasado a formar enteramente parte de los espacios digitales de los videojuegos en línea, hasta que en el 5 de mayo de 2023 se dio por terminada la pandemia por COVID-19.<sup>546</sup>

### PUNTO DE GUARDADO 3-3

A manera de análisis de este apartado podemos rescatar diversas cosas. La primera consta de las consolas domésticas. Estas durante la segunda década de los años noventa del siglo XX las consolas (de la mano de gráficos poligonales) darían un salto hacia la tercera dimensión. Ahora los videojuegos se desenvolverían en espacios virtuales donde el movimiento se daría de manera multidireccional. Esto significó nuevas formas de percibir el videojuego para las personas que jugaban videojuegos, ya que para ellos el videojuego estaba limitado al movimiento de dos dimensiones. En relación a las compañías de videojuegos, algunas lentamente se empezaban a retirar del mundo de la fabricación de consolas como el caso de SEGA o Atari, pero otras, como Sony y posteriormente XBOX surgirían en el mundo de los videojuegos de consolas domésticas.

Por lo que corresponde a los títulos de juegos de video, Nintendo marcó un precedente importante mediante el salto del 2D al 3D. Por conducto de Súper Mario Bros se evidenció lúdicamente la transformación del videojuego. Pero también, cabe aclarar que además de Mario, otros juegos también

---

<sup>545</sup> “Emuladores de PC: el antiguo enemigo de las consolas de videojuegos”, [larepublica](https://larepublica.pe/videojuegos/2022/02/14/emuladores-de-pc-el-antiguo-enemigo-de-las-consolas-de-videojuegos-game-juego-computadora-truco-gratis-celular), publicado el 26 de junio de 2022, <https://larepublica.pe/videojuegos/2022/02/14/emuladores-de-pc-el-antiguo-enemigo-de-las-consolas-de-videojuegos-game-juego-computadora-truco-gratis-celular>; Isis Cervera, “Gameplay”, [geekno.com](https://www.geekno.com/glosario/gameplay), publicado el 12 de abril de 2019, <https://www.geekno.com/glosario/gameplay>; Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “The 2010 s”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 126-129; Ella Baché, “Las 11 plataformas de streaming de juegos que podrían interesarte”, [iskysoft.com](https://www.iskysoft.com/es/video-editing/best-game-streaming-platforms.html), publicado el 22 de diciembre de 2022, <https://www.iskysoft.com/es/video-editing/best-game-streaming-platforms.html>; Javier Pastor, “Estos son los 12 servicios de suscripción de videojuegos que permiten jugar a un catálogo casi insondable”, [xataka.com](https://www.xataka.com/videojuegos/estos-12-servicios-suscripcion-videojuegos-que-permiten-jugar-a-catalogo-casi-insondable-videojuegos), publicado el 11 de junio de 2019, <https://www.xataka.com/videojuegos/estos-12-servicios-suscripcion-videojuegos-que-permiten-jugar-a-catalogo-casi-insondable-videojuegos>.

<sup>546</sup> “Impulsa coronavirus videojuegos en México”, [vanguardia.com.mx](https://vanguardia.com.mx/tech/videojuegos/impulsa-coronavirus-videojuegos-en-mexico-FSVG3575303), publicado el 27 de febrero de 2021, <https://vanguardia.com.mx/tech/videojuegos/impulsa-coronavirus-videojuegos-en-mexico-FSVG3575303>; Drew Sleep, Emma Wood, John White y Andy Downes, “Gaming in pandemic”, *The history of the video games*, (United Kingdom: Ed. Future plc., 2021), 142-143; “Se acaba la emergencia por la pandemia, pero la COVID-19 continúa”, [paho.org](https://www.paho.org/es/noticias/6-5-2023-se-acaba-emergencia-por-pandemia-pero-covid-19-continua#:~:text=Por%20lo%20tanto%2C%20declaro%20con,amenaza%20para%20la%20salud%20mundial%E2%80%9D), publicado el 6 de mayo de 2023, <https://www.paho.org/es/noticias/6-5-2023-se-acaba-emergencia-por-pandemia-pero-covid-19-continua#:~:text=Por%20lo%20tanto%2C%20declaro%20con,amenaza%20para%20la%20salud%20mundial%E2%80%9D>.

se transformaron en un estandarte del comienzo de la era del 3D durante la década de los años noventa del siglo XX; juegos como *The Legend of Zelda Ocarina of Time* o *Goldeneye 007* fueron participes de la transición del videojuego a través de Nintendo. Sobre la llamada “Guerra de consolas”, Nintendo, Sony y posteriormente Microsoft buscarían convertirse en el entretenimiento insignia de las personas a través de la innovación tecnológica. También en este apartado capitular notamos que durante los años que hemos abordado (años noventa del siglo XX) la propaganda hacia las consolas de videojuegos se hacía cada vez más común. En otro orden de ideas, observamos que cada vez se hacía evidente la obsolescencia que se gestaban en las consolas domésticas ya que las consolas de 8 y 16 bits se relegaban poco a poco del ojo del consumidor. A partir de las relaciones sociales de juego que se gestaron a través de las consolas domésticas de 32 bits de potencia, estimamos que la tercera dimensión marcó un precedente importante en las personas; ahora podían ver con nuevos ojos al videojuego, además, de interactuar de nuevas formas. En la ciudad de Morelia, Michoacán, México, contemplamos que las consolas de 32 bits también fueron comercializadas. Por lo que, para los morelianos estos aparatos no pasaron desapercibidos.

El segundo tema que nos compete abordar tiene que ver con la implementación del juego en línea y las computadoras con juegos de video. Como observamos, los juegos de computadoras empezaban a amasar una relevancia entre los jugadores de videojuegos durante la década de los años noventa del siglo XX. Pero esto no surgió de un momento a otro. Anteriormente, las propias computadoras (intuimos) eran difíciles de adquirir, pero al pasar el tiempo cada vez era más común que las personas tuvieran computadoras en sus respectivos hogares. Dicha situación tuvo como consecuencia que se empezara a conocer mayoritariamente el videojuego de computadoras. En otro tema, en relación al juego en línea, el ascenso de internet se convirtió en un factor predominante para las relaciones sociales de juego, ya que de ahí se derivaron diferentes tipos de prácticas con el videojuego. Entendemos que ahora las personas tenían la oportunidad de establecer el juego alrededor del mundo. Por lo que ya no era tan necesario que las personas estuviesen físicamente en un mismo lugar. Entendemos en este apartado de investigación que tanto la aparición de Internet como la masificación de las computadoras personales crearon nuevos modelos de negocios como lo fueron en su momento los cibercafés; el cual de estos espacios se procedió a que algunas personas jugaran videojuegos en línea.

Para el tercer tema, en el caso de la piratería, este ha estado desde los orígenes del videojuego como industria del entretenimiento digital hasta nuestros días en los que se escribe este trabajo de investigación. Pero ¿Por qué surgió dicha práctica dentro de las relaciones sociales de juego en México? De entrada, como observamos en los primeros apartados de esta presente investigación, en México (y mucho menos en la ciudad de Morelia, Michoacán) no existían proveedores oficiales que trajesen los videojuegos Atari y las primeras máquinas profesionales de juegos de video, por lo que técnicamente la piratería se volvió el medio de entrada para que se gestara el videojuego en México. Posteriormente, conforme las compañías de videojuegos arribaron al país antes destacado, esta práctica continuó en pleno funcionamiento. De hecho, las propias máquinas artesanales que se hacían en Michoacán se podrían considerar como un acto de piratería al no contar con los permisos de sus respectivos creadores, no obstante, estas ayudaron a que se diera a conocer el videojuego en México (principalmente en la ciudad de Morelia) y se desarrollaran las primeras relaciones sociales de juego.

Al final pensamos que este se volvió un mal necesario, ya que esta práctica ayudó tanto a locatarios como a las personas que no tenían los recursos económicos para costear los videojuegos. Para

la entrada del CD-ROM y su fácil pirateo, si tomamos en cuenta la comparativa entre Nintendo y Sony; aunque este tuviera muy buenos títulos de juegos, la Nintendo 64 poseía pocos catálogos, además de que era la consola (junto con sus juegos de cartuchos) más cara del mercado durante la era de los 32 bits. Sin embargo, para la PlayStation, esta solía ser más barata que la Nintendo 64, además de que poseía un amplio catálogo. Pero, además, con la implementación de la piratería las personas podían acceder a los títulos de los juegos de video a un ínfimo precio. Lo cual esto hizo que muchos usuarios con la consola PlayStation con el “chip” para reproducir los juegos ilegalmente, tuvieran más juegos a su disposición, a comparación de los cartuchos como Nintendo lo hizo. En resumen, entendemos a grandes rasgos que la piratería fuese uno de los elementos que constituyó gran parte de las relaciones sociales de juego en México y primordialmente en la ciudad de Morelia, Michoacán, ya que esta práctica se gestó como parte del videojuego mexicano.

Podríamos decir que todo este avance que hemos destacado con anterioridad, resonó hasta las prácticas lúdicas de las generaciones actuales entre las personas y los videojuegos (y principalmente en una ciudad como lo es Morelia, Michoacán). Por lo cual, logramos observar que el surgimiento del internet marcó un punto de ruptura en los cambios que sufrirían más adelante las relaciones sociales de juego en los espacios del videojuego, lo que tuvo como herencia la generación de Streamers y los servicios digitales. Si lo vemos desde el lado de la perspectiva de los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video estos fueron testigos de la sustitución de espacios donde se desarrollaron las personas con los videojuegos. En el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán, esto fue lo que concluyeron:

Señor Carmona:

“Actualmente como el mercado ya cambió pues ya a los niños ya no les atrae, pero ahora nuestra clientela es otra. Hay clientela que viene, como te digo ya son jóvenes, ya señores, de arriba de 30 años que todavía juegan y a lo mejor tienen hijos en sus casas y les compraron un XBOX pero ellos no lo juegan. Ellos siguen viniendo a las maquinitas [...] Actualmente toda la tecnología ha evolucionado, evidentemente los videojuegos actuales pues yo veo, casi, casi la consola se maneja sola, el niño nomás va siguiendo los movimientos de los botones, ya está muy predeterminado. Sí tiene mucha gráfica, sí tiene mucha capacidad, cosas que nunca nos imaginamos ver, pero la esencia del juego es otra. Ósea ya no es la misma. Yo pienso que los mejores videojuegos fueron los de antes. A pesar de eso, fueron los videojuegos más satanizados. Ahorita ya no. Ahorita a pesar de que la violencia en videojuego es muchísimo; mucha sangre, mucha guerra. Todo el XBOX que maneja mucha violencia como juegos como Grand Theft Auto, es esta para adultos, sacan hasta contenido explícito, sensual y demás. Y sin embargo la mercadotecnia hace que no sea satanizado. Es que es algo muy normal.”<sup>547</sup>

Señor Hernández:

“Si, ósea todo ha ido afectando. Todas las consolas. Las personas ya tienen el acceso, puro pico de tecnología, todo a lo mejor llegan a comprar una consola cara. Pero la compran a pagos, y con eso tener a los niños en la video consola. Exactamente ya

---

<sup>547</sup> Carmona, entrevista.

se nos han alejado clientes, que ha perjudicado. Para mí el prejuicio más grande que hubo fue cuando los videojuegos se empezaron a hacer múltiples, multijuegos, por que antes era un juego en una máquina. Un videojuego es como una película, tiene un principio y un fin. Entonces los niños conforme iban avanzando más más en el videojuego llego un momento en el que en el momento en el que veían la pantalla de fin que cambiaban de máquina. Ahora en la actualidad tienen muchos juegos y de todos modos no salen de tres o cuatro juegos. Ósea, al haber tantas oportunidades de juego. Todavía llegas a un local y te preguntan ¿no va a poner nuevos juegos? Tienen mil juegos, como si te metieras a alguna función y a otra.”<sup>548</sup>

## CONCLUSIONES DEL TERCER NIVEL

A manera de conclusión de capítulo podemos señalar que las relaciones sociales de juego que se gestaron en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años ochenta y los años noventa del siglo XX a través del videojuego, fueron el resultado del avance tecnológico, social, económico y cultural que empezaba a ostentarse. Después del desastre corporativo de Atari, compañías como Nintendo y Sega tomarían las riendas del entretenimiento lúdico de las consolas domésticas de juegos de video. Al observar los comienzos corporativos tanto de Nintendo como Sega, notamos que el videojuego proveniente de Japón tomaría un viraje hacia nuevas formas de interacciones lúdicas alrededor del mundo. Lo cual permeo a una ciudad en vías de desarrollo como lo es Morelia, Michoacán. La consola doméstica de Nintendo marcó un precedente importante en Morelia ya que sustituyó poco a poco a Atari como centro de entretenimiento lúdico digital. Con la aparición de personajes como Mario, Zelda o Samus, el videojuego en Morelia se popularizó, y con ello las interacciones con el videojuego también. Así como en su momento fueron las consolas domésticas de Atari, algunas personas modificaron las consolas de Nintendo a fin de volverlas máquinas profesionales de juegos de video.

Por su parte, en este capítulo observamos que tanto como Nintendo junto con Mario, como Sega junto con Sonic, marcarían precedentes importantes para las relaciones sociales de juego en el videojuego al establecer la llamada “Guerra de Consolas”. Estas dos compañías buscarían estar en el pináculo del entretenimiento de la sociedad de jugadores de videojuegos. Para la ciudad de Morelia esto representó una dualidad entre la elección de Nintendo y Sega. En relación a la publicidad en los videojuegos, cada vez más en el mundo y en la ciudad de Morelia, Michoacán se haría más común la aparición de anuncios relacionados a los videojuegos. Y sobre la reacción de la sociedad, si bien algunos estaban aun renuentes a esta forma de entretenimiento (inclusive: algunos todavía lo catalogaban al videojuego como algo enajenante), el videojuego (caso: ciudad de Morelia, Michoacán) era más aceptado. Inclusive, se empezaron a crear revistas especializadas en videojuegos, tal es el caso de la revista Club Nintendo México. Algunos morelianos tenían la costumbre de mandar cartas a dicha revista a fin de interactuar.

Con el asomo de las consolas domésticas de 8 y 16 bits de poder, una práctica que se suscitó para que se dieran las relaciones sociales de juegos fueron la renta de cartuchos. Si bien los títulos de videojuegos eran populares, estos no eran de fácil acceso por sus altos costos. Es a partir de dicho dilema

---

<sup>548</sup> Hernández, entrevista

que se crearon sitios como los “video centros” donde las personas podían rentar por un periodo de tiempo un juego. En la ciudad de Morelia, Michoacán, nuestros registros nos señalaron que además de los videocentros, el negocio conocido como Nintendo Rento fue una parte sustancial para la renta de cartuchos.

En relación a las máquinas profesionales de juegos de video, estas gracias al género de peleas en los videojuegos, estos alcanzaron durante la década de los años noventa del siglo XX un éxito sin precedentes. Juegos de los que se destacan Street Fighter II, Mortal Kombat y Art of Fighting (Posteriormente The King of Fighters) llenaron de personas los espacios con máquinas recreativas. Para la construcción de las relaciones sociales de juego, por medio de los juegos de pelea observamos que se desarrolló un argot personal en México. En la ciudad de Morelia (como en México), las máquinas con el juego de Street Fighter II, Mortal Kombat o The King of Fighters significaron una competitividad entre los usuarios, pero al mismo tiempo, significó una meteórica popularidad por parte de los juegos de pelea. Otro aspecto a señalar de los videojuegos de pelea es que a través de estos se comenzaron a gestionar eventos para determinar quién era el mejor jugador. Por otro lado, los juegos durante la década de los años noventa del siglo XX, los juegos Beat em Ups también fueron populares en los espacios con máquinas recreativas. Estos en lugar de generar competencia estos incentivaban la cooperación entre usuarios. La similitud entre los juegos de pelea “uno versus uno” y los juegos Beat em Ups consistió en que las personas interactuaban directamente unas con otras. En la ciudad de Morelia, Michoacán, esto fue una constante. También cabe señalar que a través de los juegos de pelea se diseñaron “reglas no escritas” entre jugadores.

Por otro lado, en este capítulo observamos la transición de las relaciones sociales de juego en los videojuegos a los espacios digitales como internet. El juego en línea abrió un abanico de posibilidades en la forma en la que las personas se relacionaron con los videojuegos. Ahora las personas a finales de la década de los años noventa del siglo XX y principios del siglo XXI podían relacionarse lúdicamente entre sí a nivel global. Los juegos de “Rol”, los juegos de estrategia y los juegos de disparos en primera persona fueron el estandarte de las relaciones lúdicas del videojuego en línea. En la ciudad de Morelia como en el mundo entero, como lo mencionamos anteriormente, se comenzó a popularizar el concepto de negocio de cibercafés. En el caso de Morelia, el negocio de cibercafé enfocado en videojuegos marcó otro punto de interacción en el proceso de relaciones sociales de juego.

En otro tema, en este capítulo observamos la aparición de consolas con la capacidad de generar imágenes tridimensionalmente en el segundo lustro de década de los años noventa del siglo XX. El arribo de compañías como Sony PlayStation, Nintendo 64 y posteriormente Xbox marcaron nuevas formas de interacción a la luz de crear experiencias en 3D. En la ciudad de Morelia, Michoacán, así como sucedió con las consolas de 8 y 16 bits, no pasaron desapercibidas.

Para el siguiente apartado de nuestro tercer capítulo de esta investigación, se habló de “la piratería”. Como destacamos, la piratería se volvió un mal necesario para que se establecieran las relaciones sociales de juego; primordialmente en la ciudad de Morelia. A un menor precio, las personas podían experimentar el videojuego. A veces este no superaba al producto original, pero en otras, la piratería le permitía igualar la calidad de un producto auténtico (tal fue el caso de la Playstation). Al final, la piratería fue simplemente otro móvil de interacción para que se establecieran relaciones lúdicas entre la sociedad con los videojuegos pero que a su vez acercó a las personas con menos capital económico.



Para finalizar el resumen capitular, observamos las consecuencias a largo plazo de las transformaciones de las relaciones sociales de juego a través del videojuego. Con un desacelerado avance en el videojuego, ahora, son pocas las personas que se dedican a esta clase de negocio del entretenimiento, y más aún, en una ciudad como lo es Morelia, Michoacán. Ya son pocas las personas que juegan videojuegos en espacios con máquinas recreativas, y los que lo hacen, la mayoría ya son gente adulta. Ahora las relaciones sociales con el videojuego se ejercen a la luz del juego entre múltiples jugadores que juegan simultáneamente alrededor del mundo.

Por su parte, las transformaciones generacionales de los videojuegos han hecho que las personas ahora gocen de ver a otras personas jugar en vivo y en directo en la comodidad de sus computadoras. También, los títulos para los juegos de video al día de hoy se compran digitalmente. En relación a lo anterior, también se encuentran casi en extinción los espacios como los cibercafés (por la masificación de internet), y los espacios de renta de cartuchos (debido a la bancarrota de los videoclubs por las plataformas de Streaming). En la ciudad de Morelia, Michoacán, ya son pocos los espacios de videojuegos que tuvieron su auge durante la década de los años ochenta y noventa del siglo XX.

Se podría pensar que los videojuegos a comparación de los primeros videojuegos acercaron, pero al mismo tiempo alejaron, a las personas de jugar en un mismo espacio. Pero eso no es del todo cierto, los cambios en la sociedad modifican en cierto modo las relaciones de juego. Como estudio de caso podemos destacar que en el año 2019 el mundo sufrió directamente de los embates de la enfermedad conocida como COVID-19. Esta enfermedad ocasionó una crisis sanitaria a niveles globales que tuvo como repercusión un confinamiento para las personas dentro de sus casas. Lo que evidentemente, a consecuencia forzó un cambio en la forma de interacción lúdica con el videojuego al incentivar a las personas a jugar dentro de espacios domésticos. Lo cual se evidencia lo que hemos postulado hasta el momento en nuestra investigación



Imagen 3.54: En dicha imagen apreciamos lo que fue la Nintendo 64. Vemos como además de más botones a los controles, la implementación de los gatillos fue una parte sustancial en los juegos tridimensionales. Por su parte, logramos visualizar que se podía jugar de a cuatro jugadores y aun seguían con el modelo de cartuchos, siendo esta una consola de 16 bits de poder. Evan-Amos (Nintendo), “N64-Console-Set.png”, imagen, Wikipedia, 26 de enero de 2011, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:N64-Console-Set.png>.



Imagen 3. 55: En esta imagen podemos ilustrar el juego de salida de la consola Nintendo 64: Super Mario 64. Vemos como Mario había dado el salto a la nueva generación de consolas domésticas y a nuevas formas de percibir al videojuego a través del 3D. Cabe decir que este fue uno de los juegos más vendidos y el que marcó la senda de los gráficos tridimensionales para títulos de videojuegos posteriores. Nintendo, “Portada de Super Mario 64”, imagen, contrareplica.mx, 11 de julio de 2011, <https://www.contrareplica.mx/nota-Cartucho-de-Super-Mario-64-fue-rematado-en-USD-15-millones-202111724>

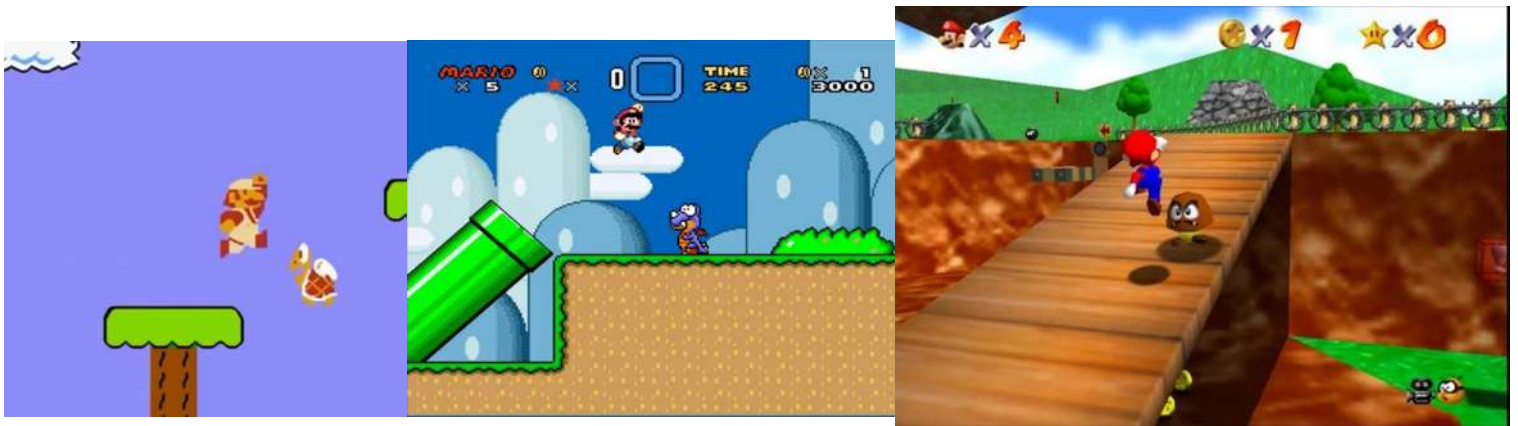


Imagen 3. 56: En esta hilera de imágenes mostramos cómo fue cambiando las relaciones sociales de juego en el videojuego a través de la jugabilidad y los gráficos visuales del mismo. Como ejemplo vemos a Mario pasando de generación en generación de consolas (Desde NES, SNES, hasta N64). De pasar de movimientos de dos direcciones a moverse libremente por la pantalla. Nintendo, “nes-super-mario-game-characters”, imagen, charactersdb.com, 23 de noviembre de 2022, <https://charactersdb.com/super-mario-bros-nes-characters/>; Nintendo, “super-mario-world”, imagen, hobbyconsolas.com, 27 de septiembre de 2017, <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-super-mario-world-antes-snes-mini-166682/>; Nintendo, “Switch\_SuperMario3DAllStars\_SM64\_screen\_13”, imagen, polygon.com, 16 de septiembre de 2020, <https://www.polygon.com/reviews/2020/9/16/21431109/super-mario-3d-all-stars-review-mario-64-galaxy-sunshine-resolution-nintendo-switch>.

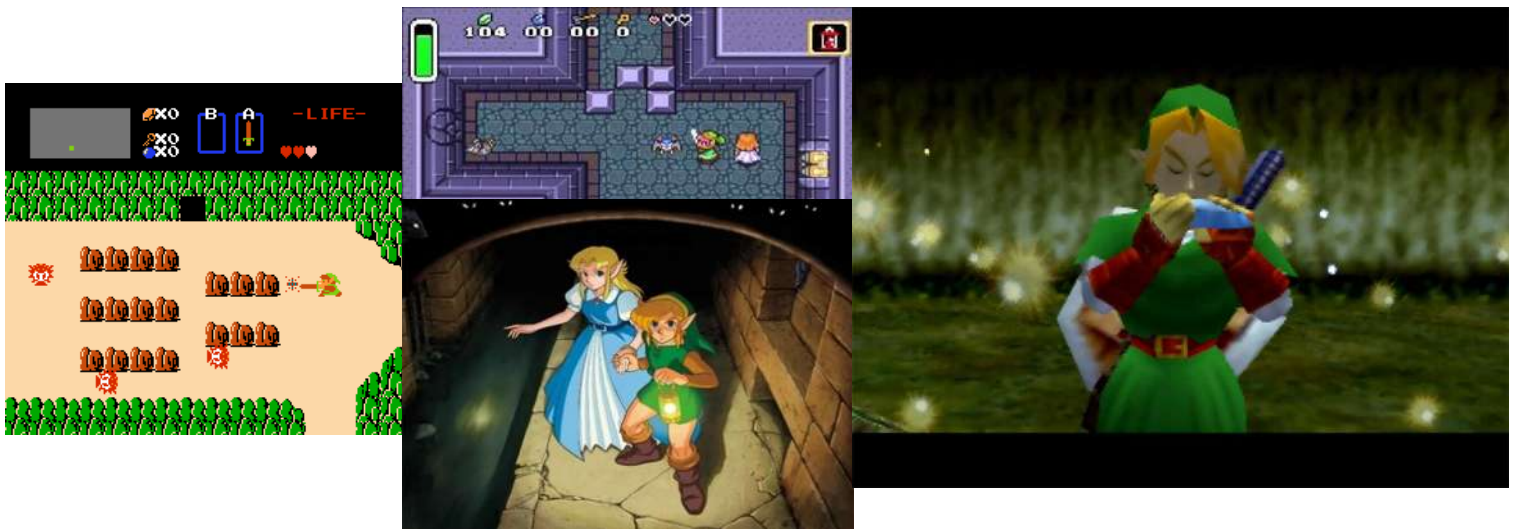


Imagen 3. 57: Además de Mario, otro juego que dio el salto generacional fue la Leyenda de Zelda. Vemos en esta serie de imágenes la transformación que tuvo este título en cuestión de gráficos y de jugabilidad. Observamos a manera de reflexión que las relaciones de juego en los videojuegos evocaban más a la imaginación, como ejemplo, vemos en la representación visual del juego de Zelda de la versión de SNES el cual se ve representada en la imagen de arriba a Link defendiendo a la princesa Zelda en el alcantarillado mientras que en la parte de abajo se puede ver una interpretación visual de como se percibía para el jugador. Posteriormente conforme cambió el videojuego los desarrolladores lograron imprimirle más aspectos cercanos a la cinematografía. Para explicarlo mejor vemos a Link tocando la ocarina del tiempo. Nintendo, “Pasadizo\_Secreto\_Link\_Zelda\_ALttP”, ilustración, Zelda wiki, [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Usuario\\_Blog:Ekator/Por\\_que\\_nunca\\_me\\_paso\\_A\\_Link\\_to\\_the\\_Past?file=Pasadizo\\_Secreto\\_Link\\_Zelda\\_ALttP.png](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Usuario_Blog:Ekator/Por_que_nunca_me_paso_A_Link_to_the_Past?file=Pasadizo_Secreto_Link_Zelda_ALttP.png); Nintendo, “Alcantarilla”, imagen, Zelda wiki, [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Usuario\\_Blog:Ekator/Por\\_que\\_nunca\\_me\\_paso\\_A\\_Link\\_to\\_the\\_Past?file=Alcantarilla.jpg](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Usuario_Blog:Ekator/Por_que_nunca_me_paso_A_Link_to_the_Past?file=Alcantarilla.jpg); Nintendo, “legend-of-zelda-ocarina-of-time-n64-adult-link-plays-ocarina”, imagen, n64today.com, 18 de noviembre de 2018, <https://n64today.com/2018/11/18/legend-of-zelda-ocarina-of-time-review/>; Nintendo, “Legend of Zelda NES.PNG”, fotocaptura, Wikipedia, 8 de junio de 2010, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Legend\\_of\\_Zelda\\_NES.PNG](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Legend_of_Zelda_NES.PNG).



Imagen 3. 58: Como ejemplo de imagen mostramos algunos de los títulos más populares de la consola Nintendo 64. Vemos en través de estas imágenes el salto a la era de la tercera dimensión que dio Nintendo. Juegos como Super Mario 64, Goldeneye 007 o The legend of Zelda Ocarina of Time fueron participes del éxito de los juegos en 3D. Nintendo, “The Legend of Zelda Ocarina of Time.jpg”, imagen, Wikipedia, 30 de septiembre de 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:The\\_Legend\\_of\\_Zelda\\_Ocarina\\_of\\_Time.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Legend_of_Zelda_Ocarina_of_Time.jpg); Nintendo, “49342--mario-kart-64”, imagen, retroplace.com, <https://www.retroplace.com/es/juegos/49342--mario-kart-64>; Nintendo, “Mario\_Kart\_64”, Mario wiki, [https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario\\_Kart\\_64?file=Mario\\_Kart\\_64.jpg](https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario_Kart_64?file=Mario_Kart_64.jpg); Nintendo, “goldeneye-007-2812233”, imagen, Hobbyconsolas.com, 13 de septiembre de 2022, <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/multijugador-online-goldeneye-007-sera-exclusivo-version-switch-1124001>; Nintendo, “GoldenEye007box.jpg”, imagen, Wikipedia, 6 de octubre 2012, <https://en.wikipedia.org/wiki/File:GoldenEye007box.jpg>; Nintendo, “Batalha em Ocarina of Time.jpg”, imagen, Wikipedia, 14 de julio de 2022, [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Batalha\\_em\\_Ocarina\\_of\\_Time.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Batalha_em_Ocarina_of_Time.jpg).

# ¡Telcel te regala un Nintendo!



NOKIA 252



Al activarte en **Master Plus** de Telcel con el teléfono **Nokia 252** te regalamos un **Nintendo 64**

Visita a nuestros Distribuidores Autorizados Telcel y pregunta por otras promociones.

Precedido por el 1.º de diciembre, al 31 de diciembre de 1998 se aplica únicamente en los estados de Hidalgo, Jalisco, Nayarit, Oaxaca y Michoacán. Sujeto a 1000 personas. Múltiple participación. No válido por internet. www.telcel.com. ©1998 Telcel S.A.

Plan	Nokia 252*
Master Plus	GRATIS
Empresarial	\$ 99.00
Master	\$199.00
Funcional	\$499.00
Premier	\$549.00
Práctico	\$599.00
Estandar	\$849.00

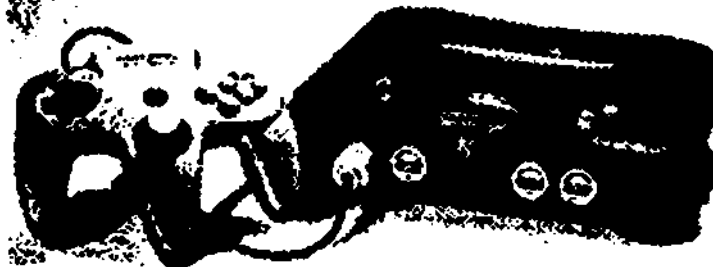
\*Precios más I.V.A. y otros impuestos. Precios sujetos a disponibilidad.



Comercial de refresco (Mirinda/México) usando a Link de The Legend of Zelda: Ocarina of Time durante la década de los años noventa del siglo XX.

## ULTRA NINTENDO 64

INCLUYE CASSET DE MARIO BROS



¡Aproveche! TENEMOS EL MEJOR PRECIO

Imagen 3. 59: En cuanto a estas dos imágenes podemos apreciar lo que en su momento fue la gran novedad de la consola de Nintendo 64 en el caso particular de la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la década de los años noventa del siglo XX. Por otra parte, es interesante como compañías que no se especializaban en la venta de los videojuegos les tomaron interés comercial como por ejemplo están: la compañía de telefonía Telcel o los refrescos de la Pepsi a través de Mirinda. Esto nos da a entender que se volvió común el videojuego como forma de práctica lúdica. Miguel Angel Camacho, “N64 en Morelia: Periódico la Voz de Michoacán 24 de diciembre de 1998”, fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de marzo de 2023; Miguel Angel Camacho, “N64 en Morelia 2: periódico la Voz de Michoacán, 3 de enero de 1997”, fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de marzo de 2023; Nintendo, “Soda”, fotocaptura, Zelda wiki, <https://zelda.fandom.com/wiki/Mirinda?file=SODA.png>.



Imagen: 3. 60: Para dichas imágenes vemos el salto a la era tridimensional por parte de la compañía Sega; de manera puntual con la Sega Saturn. Aquí observamos como era la consola y sus juegos. En la parte de debajo de la imagen vemos el juego de pelea en 3D llamado Virtua Fighter 2 (1994). Sega, “Sega-Saturn-Console-Set-Mk2”, imagen, Wikipedia, 10 de agosto de 2012, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sega-Saturn-Console-Set-Mk2.jpg>; Sega, “56117--virtua-fighter-2”, imagen, Retroplace.com, <https://www.retroplace.com/es/juegos/56117--virtua-fighter-2>.



Imagen 3. 61: Para estas imágenes ilustramos lo que en su momento fue la consola doméstica de videojuegos de Sony PlayStation y parte de su catálogo de juegos. En la parte de arriba de la imagen vemos como fue una de las primeras versiones de la consola de 32 bits de potencia con su respectivo control de mando. Vemos que los joystics/palancas se volvían cada vez una constante para la forma de relacionarse con el videojuego por los gráficos en 3D. Por otro lado, apreciamos en la parte de abajo que al implementar los CD-Roms como formato para sus juegos, esto le dio paso a que diversas compañías desarrolladoras publicaran sus juegos. Sony PlayStation, “PSX-Console-wController.png”, imagen, Wikipedia, 14 de diciembre de 2014, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PSX-Console-wController.png>; Sony PlayStation, “s-11600”, imagen, ebay.com, [https://www.ebay.com/itm/153962961436?\\_ul=HN](https://www.ebay.com/itm/153962961436?_ul=HN).



Digimon Rumble Arena (2001)



Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001)



Resident Evil 2 (1998)



Crash Bandicoot (1996)

Imagen 3. 62: Para la demostración de imágenes evidenciamos someramente algunos de los juegos que tuvo en su catálogo la consola Sony PlayStation. Vemos como surgían de a poco en poco los juegos en 3D y la variedad de géneros narrativos impresos. Esto si lo reflexionamos, podemos constatar que los videojuegos se diversificaron de tal modo que las personas se iban adaptando al videojuego de su respectiva temporalidad; ya sea en adaptaciones de películas/libros como Harry Potter, series de Anime como el caso de Digimon, o personajes autóctonos como el marsupial plataformero Crash (Lo cual vemos que ya no solo era Mario o Sonic, sino también se añadían con el pasar del tiempo más personajes a las que las personas se iban adaptando de forma social y cultural). Sony PlayStation, “1366\_2000”, fotocaptura, vidaextra.com, 20 de febrero de 2023, <https://www.vidaextra.com/aventura-plataformas/harry-potter-ps1-tiene-easter-egg-terrorifico-voldemort-que-me-provocaba-pesadillas-nino>; Sony PlayStation, “265695-1-article\_image\_d-1”, fotocaptura, millenium.gg, 11 de julio de 2022, <https://www.millenium.gg/noticias/48827.html>; Sony PlayStation, “crash-bandicoot-screen-shot-2017-01-11-1-50-am-4”, fotocaptura, retrogameman.com, <https://retrogameman.com/2017/08/03/psx-review-crash-bandicoot/>; Sony PlayStation, “analisis-resident-evil-2\_3”, fotocaptura, Hobbyconsolas.com, 31 de octubre de 2017, <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-original-resident-evil-2-playstation-172636>.



# PLAYSTATION

**6 ó 13** mensualidades con  
intereses fijos, con su crédito Fábricas de Francia.

## Fe de erratas

Este anuncio es correcto  
y sustituye al que apareció  
en la página 18 del Catálogo  
de Juguetes de Fábricas de Francia  
con datos erróneos:

Consola PlayStation® incluye un control  
análogo con doble vibrador **\$ 2,300.00**  
en 6 mensualidades con intereses fijos\*  
de **\$ 460.00 c/u.** ó 13 mensualidades  
con intereses fijos\* de **\$ 248.00 c/u.**  
\*Con su crédito Fábricas de Francia.



Además en la compra de esta consola  
y dos juegos de cualquier precio llévate gratis  
este control Ultra Racer con valor de **\$ 790.00.**  
O bien al comprar la consola y **\$ 2,000.00**  
en accesorios y discos de Sony PlayStation®  
te regalaremos el control Ultra Racer  
y el control análogo.

Departamento Juguetería

Mágica Navidad 



Recuerde que con el programa *Cliente Consentido* acumula puntos

**Fábricas de Francia**  
ES TU MODA DE SER

Imagen 3. 63: En esta imagen promocional de periódico observamos como se anunciaba la PlayStation en el caso particular de la ciudad de Morelia, Michoacán. Vemos a través de la imagen a una consola de Sony PlayStation con su control, pero lo realmente llamativo, radica en que se muestra un CD-ROM y la consola abierta, como dando a entender (desde nuestra apreciación) a las personas que ahora “así se desarrollaran las prácticas con los videojuegos”. Miguel Angel Camacho, “Playstation en Morelia: Periódico: La Voz de Michoacán, 19 de diciembre de 1998”, fotocaptura, 17 de marzo de 2023.



Imagen 3. 64: En esta serie de imágenes creemos conveniente ejemplificar la forma en la que se relacionaron los jugadores de videojuegos durante la década de los años noventa del siglo XX con la era 3D. Al tomar como ejemplificación al juego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), podemos atribuir que desde la perspectiva narrativa en tercera dimensión se vislumbraban complejas y profundas historias inmersivas a la que se empapaban cada vez más las personas que jugaban, lo cual tuvo como resultado que las personas vieran una nueva forma de percibir el videojuego a través de sus interpretaciones personales. En esta serie de imágenes mostramos un poco de la narrativa de *Zelda Majora's Mask*: En resumidas cuentas, la luna está por impactar la tierra de Termina y el jugador tiene tres días para detener el inminente cataclismo. El jugador (Link) tiene que parar los actos del "Skull Kid" que está siendo poseído por una máscara que robó del "vendedor de máscaras felices". Inicialmente, el jugador es convertido en una raza llamada "Deku", pero conforme transcurre la aventura, ira recolectando máscaras (retrocediendo en el tiempo hasta el primer día) hasta llegar con la máscara maldita de Majora y derrotarla. Observamos a través de estas imágenes que el videojuego de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* expresaba a través del 3D diversas emociones y sensaciones que son reflejadas en los personajes, la tristeza, la ira, la melancolía, la aceptación y la felicidad. Por consiguiente, los jugadores lo adaptaban como parte de sus prácticas lúdicas (ya sea viendo la luna caer lentamente, mirarte en el reflejo del agua como un "Deku", observar el paisaje de Termina, o viendo el momento en el que una pareja de jóvenes novios se abrazan en un último momento antes de que impacte la luna. Nintendo, "Anju y Kafei", fotocaptura, Zelda wiki, [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Kafei?file=Anju\\_y\\_Kafei\\_MM.jpg](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Kafei?file=Anju_y_Kafei_MM.jpg); Nintendo, "N64\_Zelda\_Majora's\_Mask\_Review", fotocaptura, [theoldschoolgamevault.com, https://theoldschoolgamevault.com/blog/reviews/zelda-majora-s-mask-n64-review/](https://theoldschoolgamevault.com/blog/reviews/zelda-majora-s-mask-n64-review/); Nintendo, "majora's-mask-moon", fotocaptura, [gameluster.com, 13 de mayo de 2015, https://gameluster.com/retroluster-the-legend-of-zelda-majora's-mask-review-nintendo-64/](https://gameluster.com/retroluster-the-legend-of-zelda-majora's-mask-review-nintendo-64/); Nintendo, "Majora's-Mask-Deku-Link", fotocaptura, [gameluster.com, 13 de mayo de 2015, https://gameluster.com/retroluster-the-legend-of-zelda-majora's-mask-review-nintendo-64/](https://gameluster.com/retroluster-the-legend-of-zelda-majora's-mask-review-nintendo-64/).



Imagen 3. 65: En esta serie de imágenes mostramos la consola de Microsoft llamada XBOX con sus respectivos juegos. Aunque cabe aclarar que esta consola vino después de la Nintendo 64 y la PlayStation, sin embargo, en esta investigación consideramos que a partir de esta consola se comenzaron a implementar los primeros toques del juego en línea para las consolas domésticas de juegos de video. Por otro lado, en la parte de debajo de la imagen, resaltamos que el protagonista del juego de Halo (el Master Chief) catapultó a la Xbox al éxito (así como Mario a Nintendo o Sonic a Sega). A manera de muestra mostramos en las dos portadas al Master Chief portando desde un rifle de asalto hasta dos armas en sus dos manos. Evan-Amos (Microsoft), “Xbox-Console-Set.png”, imagen, 23 de agosto de 2014, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xbox-Console-Set.png>; Sara Palmer (Microsoft), “Portada Halo CE.jpeg”, imagen, halo wiki, [https://halo.fandom.com/es/wiki/Halo:\\_Combat\\_Evolved?file=Portada\\_Halo\\_CE.jpeg](https://halo.fandom.com/es/wiki/Halo:_Combat_Evolved?file=Portada_Halo_CE.jpeg); Obliterador (Microsoft), “Portada Halo 2.png”, imagen, halo wiki, [https://halo.fandom.com/es/wiki/Halo\\_2?file=Portada\\_Halo\\_2.png](https://halo.fandom.com/es/wiki/Halo_2?file=Portada_Halo_2.png); Microsoft, “Fable”, imagen, Amazon, <https://www.amazon.com.mx/Fable-Xbox-by-Microsoft/dp/B00008NA6E>.

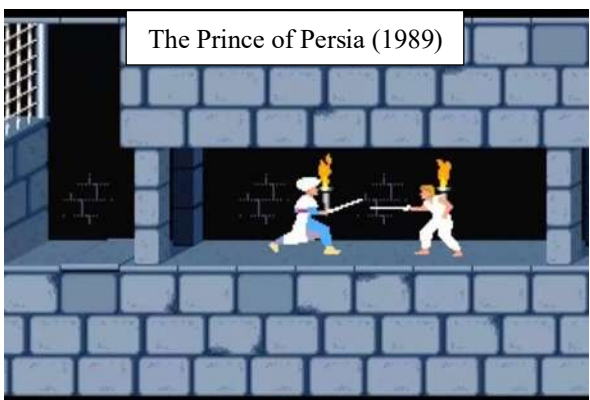
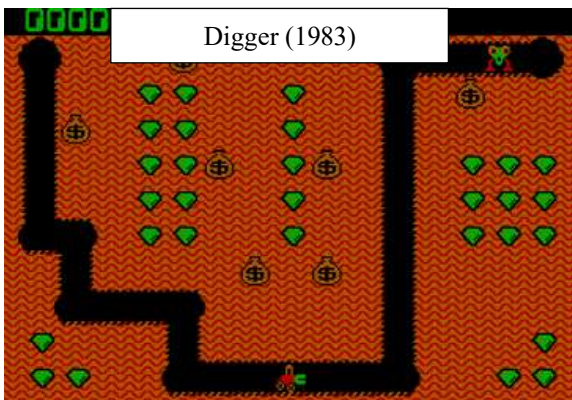
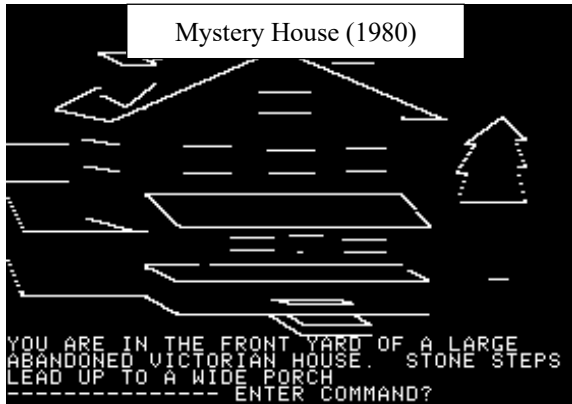


Imagen 3. 66: A manera de pincelada en estas imágenes mostramos solo algunos de los juegos que se crearon para computadora. Está desde Indiana Jones, hasta el Príncipe de Persia. Vemos que los juegos de computadora, a la par de las consolas domésticas y máquinas profesionales de juegos de video de a poco en poco se apoderaba de las interacciones de las personas que jugaban videojuegos. Sierra, “Mystery House - Apple II render emulation - 2.png”, imagen, Wikipedia, 7 de diciembre de 2005, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mystery\\_House\\_-\\_Apple\\_II\\_render\\_emulation\\_-\\_2.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mystery_House_-_Apple_II_render_emulation_-_2.png); LucasArts, “ ss\_cc924e317c7ecf8da4b0f2c40fa4a7f9dbadcd25.600x338”, imagen, Steampowered.com, [https://store.steampowered.com/app/32310/Indiana\\_Jones\\_and\\_the\\_Last\\_Crusade/](https://store.steampowered.com/app/32310/Indiana_Jones_and_the_Last_Crusade/); Windmill Software, “Digger Original PC Booter Version Game.png”, imagen, Wikipedia, 4 de mayo de 2021, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Digger\\_Original\\_PC\\_Booter\\_Version\\_Game.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Digger_Original_PC_Booter_Version_Game.png); “fahrenheit-451\_1”, imagen, myabandonware.com, <https://www.myabandonware.com/game/fahrenheit-451-3x>; “prince-persia-1989”, imagen, hobbyconsolas.com, 30 de noviembre de 2017, <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/hizo-prince-persia-plataformas-jordan-mechner-177384>.



Imagen 3. 67: Antes de un Halo, Goldeneye 007, Call of Duty, Meda lof Honor o Battlefield, el juego de Doom y Wolfenstein 3D le dieron vida al género de disparos en primera persona. En estas imágenes vemos lo que era el juego de Doom y Wolfenstein 3D. En la parte de arriba de la imagen vemos en una computadora a su creador llamado John Romero. Mientras que en la parte de abajo observamos la portada de Doom junto con su jugabilidad, el cual, el jugador debía exterminar demonios. En contraposición en el que el jugador debía vencer Nazis en Wolfenstein 3D. “Romero7”, “Romero8”, fotografía, industriaanimacion.com, 13 de septiembre de 2020, <https://www.industriaanimacion.com/2020/09/la-historia-de-los-videojuegos-con-john-romero/>; id. Software, “ss\_5b0af85a25afedb5c0258e03cb182b13c1353807.600x338”, fotocaptura, Steampowered.com, [https://store.steampowered.com/app/2280/DOOM\\_1993/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/2280/DOOM_1993/?l=spanish); Don Ivan Punchatz, “Doom cover art.jpg”, ilustración, Wikipedia, 23 de septiembre de 2011, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Doom\\_cover\\_art.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Doom_cover_art.jpg).

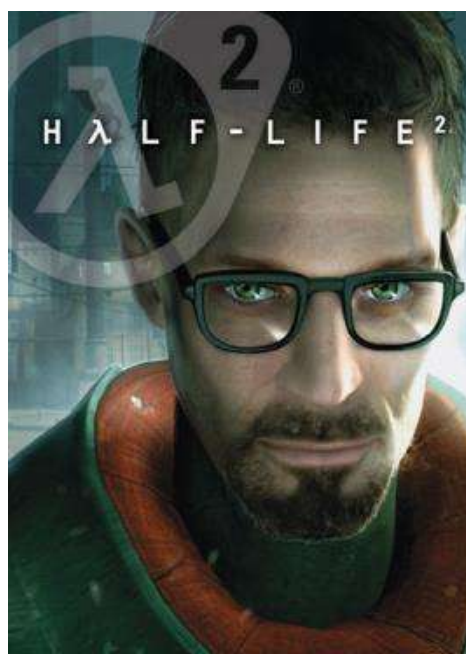
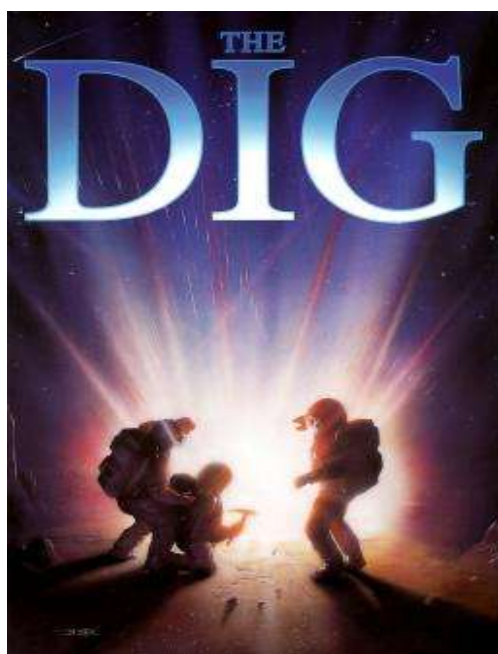
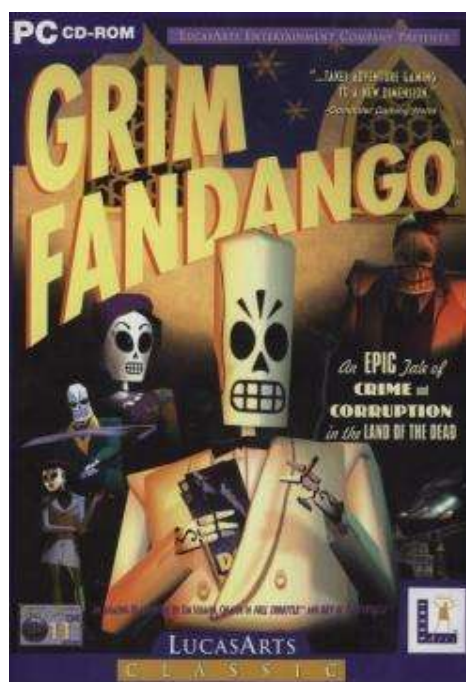
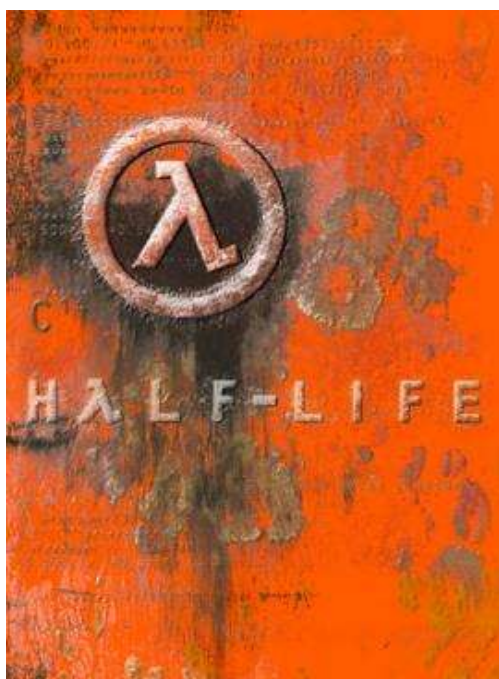


Imagen 3. 68: Para estas portadas ilustrativas evidenciamos lo que eran algunos de los juegos creados por las compañías Sierra y por LucasArts. Juegos como Half life de Sierra o Grim Fandango de LucasArts son solo algunos de los títulos más aclamados por el mundo de los videojuegos. LucasArts, “The Dig artwork.jpg”, ilustración, Wikipedia, 28 de febrero de 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:The\\_Dig\\_artwork.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Dig_artwork.jpg); Sierra, “Half-Life 2 cover.jpg”, ilustración, Wikipedia, 29 de junio de 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Half-Life\\_2\\_cover.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Half-Life_2_cover.jpg); Sierra, “Half-Life Cover Art.jpg”, ilustración, Wikipedia, 29 de junio de 2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Half-Life\\_Cover\\_Art.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Half-Life_Cover_Art.jpg); LucasArts, “Gim\_fandango”, ilustración, insertcoinclasicos.com, <https://www.insertcoinclasicos.com/2008/05/11/grim-fandango-1998/>.

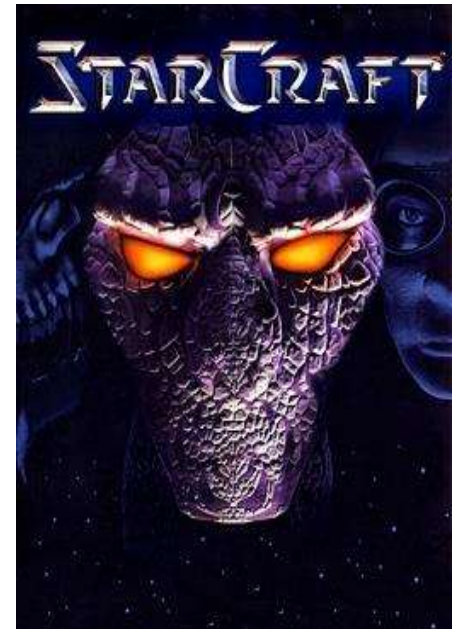
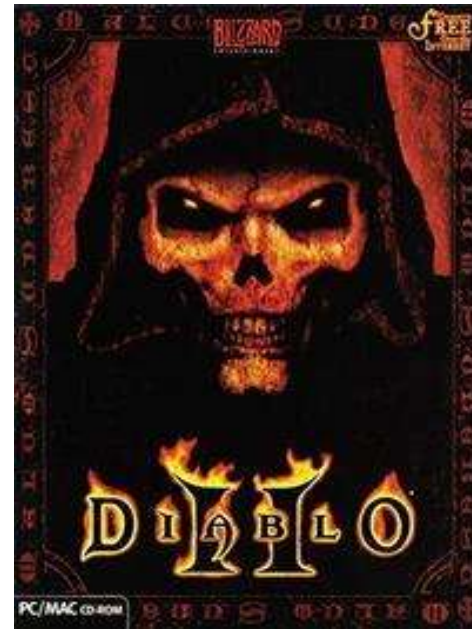
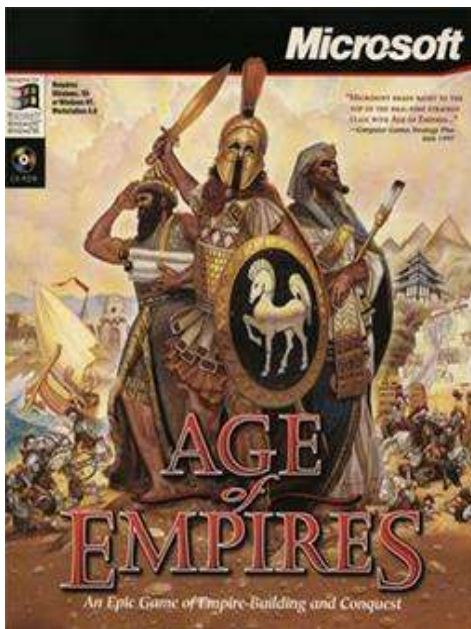


Imagen 3. 69: A manera de ejemplo mostramos algunos de los juegos de computadora más populares de inicios del siglo XXI cuya característica más esencial era su multijugador en línea. Algunos de estos juegos se caracterizaron por ser juegos basados en la estrategia. Blizzard, “StarCraft box art.jpg”, ilustración, Wikipedia, 8 de noviembre de 2011, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:StarCraft\\_box\\_art.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:StarCraft_box_art.jpg); Microsoft, “51QY518XBPL.AC\_”, ilustración, Amazon, <https://www.amazon.com.mx/Halo-Combat-Evolved-Game-Windows/dp/B00009TW6R>; Blizzard, “Diablo II Coverart”, Ilustración, Diablo wiki, [https://diablo.fandom.com/es/wiki/Diablo\\_II?file=Diablo\\_II\\_Coverart.png](https://diablo.fandom.com/es/wiki/Diablo_II?file=Diablo_II_Coverart.png); Ensamble Studios y Microsoft, “Age of Empires Coverart.jpg”, ilustración, Wikipedia, 28 de agosto de 2007, [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Age\\_of\\_Empires\\_Coverart.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Age_of_Empires_Coverart.jpg); “cs-16”, fotocaptura, red bull.com, <https://www.redbull.com/se-en/history-of-counterstrike>.



Imagen 3. 70: A manera de ejemplo mostramos algunas imágenes que referencian la jugabilidad los juegos de computadora basados en el multijugador. En la parte de arriba de la imagen vemos como era el juego de Halo. En el centro de la imagen exponemos como era el juego de diablo II. Y en la parte de abajo mostramos en la imagen de la izquierda el juego de disparos en primera persona llamado Counter Strike, mientras que a la derecha mostramos el juego de Age of Empires. “Counterstrike”, fotocaptura, talkesport.com, 20 de junio de 2020, <https://www.talkesport.com/news/counter-strike-turns-21-today/>; Microsoft, “51EN5SM080L.AC\_”, “51BMJEHE53L.AC\_”, fotocapturas, Amazon, <https://www.amazon.com.mx/Halo-Combat-Evolved-Game-Windows/dp/B00009TW6R>; Microsoft, “1366\_2000”, fotocaptura, vidaextra.com, 5 de mayo de 2022, <https://www.vidaextra.com/listas/todos-juegos-saga-age-of-empires-ordenados-peor-a-mejor>; Blizzard, “Diablo II character select screen with the Barbarian highlighted”, fotocaptura, majorslack.com, [http://majorslack.com/pics/screenshots/diablo\\_01.jpg](http://majorslack.com/pics/screenshots/diablo_01.jpg); Blizzard, “diablo-2-04.big”, fotocaptura, gamefabrique.com, <https://gamefabrique.com/games/diablo-2/#&gid=1&pid=null>.





Imagen 3. 71: De forma ilustrativa evidenciamos algunas imágenes sobre cómo eran los cibercafés basados en videojuegos en línea. En la imagen vemos a personas desde jugando lo que suponemos es el juego de Counter Strike, hasta juegos como Need for Speed Underground II (2004). Esto incluye a la ciudad de Morelia, el cual también tuvo espacios de cibercafés con videojuegos. “5aa09e604130f-image”, “images”, fotografías, forocoches.com, <https://forocoches.com/foro/showthread.php?t=8890556>; “cyber\_cafe\_gaming”, fotografía, sislander.com, [http://sislander.com/wp-content/uploads/2015/04/cyber\\_cafe\\_gaming.jpg](http://sislander.com/wp-content/uploads/2015/04/cyber_cafe_gaming.jpg).



Imagen 3. 72: En estas imágenes ejemplificamos lo que fue la piratería en los videojuegos en México. Observamos en estas imágenes desde “chips” que hacían funcionar las consolas como el caso de la PlayStation, Juegos alterados como Street Fighter II versión Rainbow o The King of Fighters Magic Plus. Por otra parte, vemos algunos juegos de imitación como CDs y cartuchos clonados de los originales. “H1942f09582df4b3cb337343b4e8de8edc”, fotografía, aliexpress.com, <https://es.aliexpress.com/i/32952519206.html>; Forgotten Words, “The Street Fighter 2 ‘Rainbow Edition’ rom hack was wild”, fotocaptura, Twitter, 17 de junio de 2022, <https://twitter.com/american80s/status/1537959776386445312/photo/1>; Push the Button, “En México era casi imposible encontrar a alguien que tuviera un PlayStation 1 y no lo tuviera con chip.”, fotografía, Twitter, 11 de agosto de 2019, [https://twitter.com/PT\\_Button/status/1160691866423005185/photo/1](https://twitter.com/PT_Button/status/1160691866423005185/photo/1); “DXKE\_pirateria\_videojuegos”, imagen, rrhhdigital.com, 27 de octubre de 2011, <https://www.rrhhdigital.com/secciones/80492/la-pirateria-de-videojuegos-amenaza-el-empleo-de-mas-de-15000-personas>; Miguel Angel Camacho (SNK), “KOF MAGIC PLUS EN MORELIA”, fotocaptura, en galería privada del autor, 29 de mayo de 2023.



**OFERTAS ESPECIALES**

**\$269 MIL**

**VIDEOJUEGO NINTENDO INTELTRON**  
 656680055). Vive horas de emoción con el más nuevo videojuego en México Inteltron 7000. 100% compatible con el NINTENDO AMERICANO INCLUYE CARTUCHO C2 JGOS.  
 Precio Normal \$342,000.00 \*

**VIDEO JUEGO CON CARTUCHO P/4 JGOS.  
 INTELTRON 7000 \$ 289 MIL**

Imagen 3. 73: A manera de ejemplo de la piratería en los videojuegos la ciudad de Morelia, Michoacán, mostramos dos imágenes que lo relacionan: La primera imagen que mostramos data de los albores del siglo XXI en donde se colocaban los “Chips” para correr copias ilegales de los videojuegos de la PlayStation 1. Con la leyenda de Servi Games se colocaba un distintivo de que había sido modificada la consola doméstica; Mientras que en la segunda imagen se ve un anuncio de periódico en donde se vende una versión clonada de la Family Console de Nintendo. Miguel Angel Camacho, “SERVI GAMES MORELIA”, fotografía, en galería privada del autor, 14 de marzo de 2023; Miguel Angel Camacho, “NINTENDO INTELTRON: Periódico: La Voz de Michoacán, 5 de enero de 1991”, fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de mayo de 2023.



Imagen 3. 74: En esta serie de imágenes mostramos someramente los videojuegos en la ciudad de Morelia a partir de las consolas portátiles. Esto lo colocamos a fin de mostrar la diversificación del videojuego como práctica lúdica de los espacios domésticos a toda clase de terreno. Evan Amos, “Game-Boy-FL.jpg”, imagen, Wikipedia, 19 de noviembre de 2014, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Game-Boy-FL.jpg>; “Gameboy Morelia: La voz de Michoacán, 2 viernes 3 de enero de 1997”, fotocaptura, en galería privada del autor, 5 de mayo de 2023; “juegos gameboy Morelia 2, La voz de Michoacán, 5 de enero de 1996”, fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de marzo de 2023; “Gameboy Morelia 1, La voz de Michoacán, 5 de enero de 1996”, fotocaptura, en galería privada del autor, 17 de marzo de 2023.



Imagen 3. 75: A la luz de estas imágenes damos una muestra de los videojuegos que se encuentran en la actualidad del siglo XXI, vemos que los videojuegos cada vez más se acercan a la cinematografía. Lo que nos da a entender lo mucho que han evolucionado la percepción sobre el videojuego y su forma de practicarlos. Guerrilla games, “horizon1”, imagen, locosxlosjuegos.com, 20 de abril de 2021, <https://locosxlosjuegos.com/horizon-zero-dawn-complete-edition-ya-esta-disponible-de-forma-gratuita/>; Microsoft, “Halo infinite”, imagen, pcgamer.com. 06 de diciembre de 2021, <https://www.pcgamer.com/halo-infinite-review/>; Rockstar games, “1366\_2000”, imagen, vidaextra.com, 22 de noviembre de 2022, <https://www.vidaextra.com/juegos-online/que-fue-michael-trevor-franklin-despues-historia-gta-v-modo-online-ha-escondido-pistas-casi-decada>; Nintendo, “Mario Odyssey”, imagen, forbes.com, 3 de noviembre de 2017, <https://www.forbes.com.mx/super-mario-odyssey-es-el-juego-que-necesita-el-nintendo-switch/>; Naughty Dog, “the-last-of-us-1583485116”, imagen, esquire.com, 18 de enero de 2023, <https://www.esquire.com/es/tecnologia/g42546803/the-last-of-us-videojuegos-parecidos/>; Naughty Dog,, “71XmCwfgxHL.AC\_SL1500\_”, imagen, Amazon, <https://www.amazon.com.mx/Uncharted-Thiefs-End-PlayStation-Standard/dp/B017BCC372>;



Imagen 3. 76: Con la aparición de la pandemia por el COVID-19 que se suscitó en el año de 2019, las medidas sanitarias exigieron que las personas se quedaran en sus casas. Por lo cual, las relaciones sociales se tuvieron que modificar. Esto para los jugadores de videojuegos representó el jugar en casa. Esto nos da a entender que el videojuego se volvió una herramienta de interacción importante durante el confinamiento sanitario de la sociedad. Algunas compañías en favor de apoyar la interacción de las personas en sus casas por la pandemia regalaron algunos de sus juegos de su catálogo. También a través de estas imágenes nos auxilian en el constante vaivén de las relaciones sociales de juego en los videojuegos como medios adaptativos, “Investigadores está probando el videojuego EndeavorRX para ver si puede ayudar a las personas que tienen problemas para concentrarse tras padecer COVID-19. (Bloomberg)”, fotografía, elfinanciero.com.mx, 19 de abril de 2021, <https://www.elfinanciero.com.mx/tech/2021/04/19/los-videojuegos-pueden-ser-un-tratamiento-contra-las-secuelas-cognitivas-del-covid-19/>; PlayStation, “play-at-home-logo-01-en-22feb21”, imagen, <https://www.playstation.com/en-us/play-at-home/>; “Acatar las medidas de higiene es clave para prevenir contagios.”, bobota.gov, 20 de mayo de 2020, <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/salud/coronavirus-preguntas-y-respuestas-sobre-el-virus>.



Fornite (2017)



Ninja (Streamer)



Fall Guys (2020)



Destiny 2 (2017)



Imagen 3. 77: En esta serie de imágenes vemos algunas de las prácticas a las que los jugadores de videojuegos están atadas a la actualidad. Observamos que ahora existe contenido adicional que se debe pagar a parte del juego base. Las rentas de videojuegos ahora son vía internet, los jugadores ahora juegan alrededor del mundo en partidas de hasta 100 personas al mismo tiempo, y finalmente los jugadores han encontrado una oportunidad de mercado al transmitir en vivo y en directo sus partidas. “471947\_792089”, fotografía, rpp.pe, 22 de mayo de 2019, <https://rpp.pe/videojuegos/juegos/algunos-streamers-de-videojuegos-pueden-ganar-hasta-50000-por-hora-afirma-estudio-noticia-1198451?ref=rpp;470a44099d8d42c649d0b6f033b656bea62f31dc>”, imagen, Playstationblog.com, <https://blog.latam.playstation.com/2022/05/16/fall-guys-llegara-a-ps5-gratis-para-todos-con-nuevos-modos-y-mas/>; “1366\_2000”, imagen, esportsxataka.com, 6 de marzo de 2018, <https://esports.xataka.com/fortnite/fortnite-battle-royale-estas-son-las-armas-que-podria-llegar-al-juego-en-las-proximas-actualizaciones>; “CP-MICROSOFT-QHT-00003-1”, imagen, cyberpuerta.mx, <https://www.cyberpuerta.mx/Audio-y-Video/Consolas-y-Juegos/Complementos-para-Videojuegos/Xbox-Game-Pass-3-Meses-PC.html>; Bungie, “destiny-2-expansion-pass-dlc-art.jpg.optimal-516x315”, imagen, abcblogs.abc, 28 de octubre de 2017, <https://abcblogs.abc.es/fiebre-del-oro/otros-temas/dlc-videojuegos-contenidos.html>.

## *GAME OVER.* CONCLUSIONES

La presente investigación consistió en evidenciar históricamente la construcción generacional de las relaciones sociales de juego a través de las prácticas cotidianas que se establecieron a partir de las máquinas recreativas y consolas domésticas de juegos de video de la ciudad de Morelia, Michoacán, durante los años de 1980 a 1996. Para poder lograrlo, como objetivo de investigación se buscó comprender el intercambio de los espacios donde las personas de la ciudad de Morelia interactuaron con los videojuegos, a su vez, de exponer el funcionamiento de las relaciones sociales de juego, mediante el análisis y la comparación, para así poder mostrar de manera crítica la transformación de los videojuegos y su apropiación entre varias generaciones de morelianos.

Para dar una respuesta convincente ante lo anterior expuesto, a lo largo de este trabajo de investigación se demostró que la construcción generacional de las relaciones sociales de juego que se gestaron en la ciudad de Morelia, Michoacán, a través de los videojuegos durante la década de los años ochenta y la década de los años noventa del siglo XX, son el resultado de una serie de interacciones lúdicas que se ejercen de manera activa a través de la participación de diversos agentes sociales, los cuales observamos que fueron los siguientes: los medios de comunicación, las autoridades regentes, los comerciantes de videojuegos, la opinión pública, los consumidores de videojuegos, la prensa especializada en videojuegos y las compañías desarrolladoras de juegos de video. Cabe decir (a través de la teoría que rescatamos de Bourdieu) que estos en su conjunto son desarrollados simbólicamente dentro de un espacio el cual denominamos como el “campo social del videojuego”.

Por su parte, también se evidenció en dicha investigación que a medida que transcurren las generaciones, en dichas prácticas sociales con el videojuego, según lo amerite, estas pueden llegar a modificarse con el paso del tiempo; ya sea al crear, o en su defecto, al desechar ciertas prácticas a fin de adaptarse a las necesidades que requieran las relaciones sociales de juego predominantes. Ante lo anterior dicho, esto se comprobó a la luz de la aparición de ciertas prácticas lúdicas como el caso de la renta de cartuchos en “videocentros”; las revistas de videojuegos que se imprimían periódicamente en los puestos de periódicos, caso puntual de la revista club Nintendo; y finalmente, los espacios conocidos como “cibercafés”, en donde se rentaba una computadora con videojuegos a fin de que las personas jugaran en línea. Todas las anteriores mencionadas fueron prácticas sociales que surgieron en un momento determinado del videojuego para satisfacer las necesidades lúdicas de las personas, pero que al día de hoy en el que se escribe esta investigación, estas han sido sustituidas por otras prácticas más actualizadas, como, por ejemplo, a partir de la masificación del internet y los servicios similares que se ofrecen de manera digital. Por otro lado, también para apoyar este descubrimiento, podríamos decir que esto también se aplicó al caso de la pandemia por COVID-19, la cual causó un confinamiento en el año 2020 que obligó a modificar las relaciones sociales con el videojuego en las personas a fin de establecerse en los hogares y no de manera presencial. Al aterrizar estos hallazgos en la ciudad de Morelia, Michoacán, vimos que ciertas prácticas como la renta de cartuchos en el caso del negocio “Nintendo Rentó”, y el negocio de cibercafés llamado “Internetim@s”, fueron un claro ejemplo de las relaciones sociales de juego que se creaban a medida que el videojuego se transformaba.

En otro orden de los hechos, otro de los hallazgos más relevantes que se encontró en favor de nuestra investigación tiene que ver con en el mismo espacio de juego en cuestión. En resumidas cuentas, a pesar de que el videojuego estaba pensado para todos los estratos de la sociedad, se evidenció



que las personas habían desarrollado un *habitus* distinto conforme al sitio al que asistían; como ejemplo de caso, en los espacios con máquinas recreativas en los centros comerciales, el tipo de personas que asistían por lo regular poseían un mayor capital económico, una vestimenta y un comportamiento más formal; pero en algunos establecimientos más sencillos, se observó que a menor capital económico, el ajuar, o el comportamiento, no eran tan importantes a comparación de los centros comerciales, aunado a que en algunos espacios de dicha índole existía una mayor libertad de acción para los consumidores, (hasta el punto en el que se podían hacer actos como el fumar sin ser penalizados por contados negocios de videojuegos). En otro punto de vista, si lo anterior dicho lo trasladamos al caso de los espacios domésticos, también se mostró en esta investigación que las relaciones sociales de juego que se desarrollaron a través de las consolas domésticas son constituidas de formas diferentes a comparación de los espacios públicos. Todo lo anterior dicho para la ciudad de Morelia no fue una excepción, a modo de evidencia empírica se mostró algunas de las relaciones sociales de juego que se establecieron a través de los videojuegos, como ejemplo se vio: el centro comercial “las Américas” y en las máquinas de “la cerrada de San Agustín”, las cuales se demostró que cada una poseía su propio matiz en cuanto a su forma de relacionarse.

Por otro lado, también se aportó como hallazgo de investigación que las relaciones sociales de juego a través de los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán, son la consecuencia a una conjunción de relaciones de poder que han influido significativamente en el gusto colectivo de las personas. A través de lo anterior destacado, se demostró en este trabajo académico que la dominación social del poder pueden ejercerse de distintas formas a partir de las prácticas sociales con los videojuegos; ya sea, a través de la habilidad, en cuyo caso la cual se expuso en esta investigación sobre los jugadores que eran más hábiles sobre otros (como ejemplo los jugadores que tenían puntuaciones más altas o que eran más hábiles en el caso de los juegos de pelea como Street Fighter II), lo que se tradujo en un estatus superior de respeto entre los demás jugadores; en el consumo de videojuegos, el cual se observó a raíz de las personas que adquirieron una consola de juegos de video durante un periodo de crisis económica que atravesaba el caso mexicano (principalmente en la ciudad de Morelia) durante la década de los años ochenta y parte de los años noventa del siglo XX, lo que significó un mayor estatus de elitismo al poseer dichos móviles de entretenimiento a precios costosos; la guerra de consolas, la cual vimos que dividió el gusto de la sociedad por interactuar lúdicamente con los videojuegos; a la luz de la distinción de los espacios de juego, principalmente en los lugares como los espacios con máquinas recreativas, la piratería, los cibercafés y la renta de cartuchos (caso del establecimiento de Morelia Nintendo Rento), los cuales surgieron para que los grupos con menores recursos económicos en México (en este caso no se pudieran permitirse costearse una consola doméstica) pudieran interactuar lúdicamente con los videojuegos, lo que evidentemente se reflejó en una división entre los que podían, y los que no, costearse un aparato de videojuegos; y finalmente, a partir de la propia transición tecnológica en los videojuegos, la cual a través del pensamiento de Pierre Bourdieu, se mostró que las consolas y títulos de juegos de video que salían al mercado generaban relaciones de poder a través de la sustitución de las consolas y títulos de videojuegos. Por lo que, en pocas palabras, el que tuviese el videojuego “de moda” (si lo tenemos que definir de alguna manera) se le otorgaba por un tiempo determinado más valor que a la persona que tuviese una consola desactualizada. Inclusive, esto se pudo comparar con los juguetes, los cuales, también se volvieron objetos de consumo lúdicos.

A través de toda esta conjunción de resultados que obtuvimos, a grandes rasgos podemos determinar en este trabajo de investigación de corte histórico que las relaciones sociales de juego que se desarrollaron a través del videojuego en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante los años de 1980 a 1996, son el inevitable resultado de un largo proceso de apropiación y de adaptación lúdica que ha ido acuñándose de manera social y cultural en la cotidianidad de los espacios de la sociedad moreliana. Técnicamente, de concebirse como un simple entretenimiento meramente lúdico, las relaciones sociales de juego a partir de los videojuegos en el caso de la ciudad de Morelia evolucionaron hasta el punto de volverse una parte fundamental en el esparcimiento de todos los sectores de su sociedad.

Ahora bien, también podemos concluir en esta investigación que la transformación de las relaciones sociales con el videojuego en la ciudad de Morelia ha crecido a pasos agigantados, lo que dio como resultado un desprendimiento paulatino de su definición como juguetes para niños, por lo que ahora los podemos ver más como herramientas de interacción lúdica que conectan simbólicamente a sus portadores (y no tanto para ser únicamente para los infantes).

Para finalizar, podemos entender que en la actualidad en la que se escribió este trabajo de investigación, las prácticas en los espacios con máquinas profesionales de juegos de video, la renta de cartuchos, o la renta de computadoras para jugar videojuegos ya no se ejercen como antes. Pero, si retomamos por última vez a Michel de Certeau, ahora estos espacios forman parte de las memorias de los que alguna vez jugaron y experimentaron con personas (o de manera aislada) los primeros videojuegos. Para los adultos que alguna vez fueron niños, en ellos convergen recuerdos que los hacen revivir viejas conquistas. El decir que “yo estuve ahí” le da gran valor histórico y una fuente invaluable de conocimiento. En cierto modo, a manera de reflexión entendemos a través de nuestra investigación que antes las personas estaban ilusionadas con la diversión que ofrecían los videojuegos, pero con el paso del tiempo, se transformaron hasta volverse un medio de consumo lúdico con narrativas más profundas y con gráficos más detallados. Aunque en esencia, este siga ligado a su concepto de juego.

Al confrontar directamente con nuestra hipótesis de trabajo que planteamos al comienzo de la investigación, se comprobó que, en efecto, de manera generacional, la forma en cual que se relacionan las personas con los videojuegos si sufren de transformaciones y de modificaciones lúdicas que cambian con el pasar del tiempo, de forma social y cultural, dentro de cotidianidad de los espacios de las personas, en donde se encuentran inmersos diversos factores como el ocio, juego y el gusto, a su vez, cabe decir que diversos agentes si intervienen de forma activa en la construcción de las relaciones sociales de juego a través de los “campos sociales”, y no solamente los jugadores de videojuegos (de un modo aislado, sino en su conjunto). No obstante, cabe aclarar que se descubrió que estos están construidos como forma de dominación representada a través de la distinción de clases sociales.

Por otro lado, podemos decir que nuestro modelo teórico basado en la recuperación de los conceptos del *juego*, *videojuego*, *campo social*, *habitus*, *ocio*, *gusto* y lo *cotidiano* a través de los autores como Huizinga, Caillois, Bourdieu, De Certeau, Elías y Dunning, aunado a nuestro modelo metodológico de trabajo a través del manejo de fuentes hemerográficas, orales (entrevistas, documentales y la autoetnografía) y digitales (blogs y post de redes sociales), nos auxilió a comprender satisfactoriamente el intercambio de los espacios donde las personas de la ciudad de Morelia interactuaron con los videojuegos, a su vez, de poder evidenciar el funcionamiento dichas las relaciones sociales de juego, mediante la implementación de un análisis comparativo que nos mostró de manera crítica la transformación de los videojuegos y su apropiación entre varias generaciones de morelianos.

Como todo trabajo de investigación, es necesario destacar que existieron ciertas limitaciones importantes al momento de realizar nuestro presente estudio histórico. En primera instancia, debido a su alta dificultad de localización, la obtención de más información documental proveniente de archivos históricos que nos hablasen más de los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán durante la temporalidad de 1980 a 1996, fue muy escasa de encontrar debido a que en los archivos históricos de dicha ciudad no se contaba con esa información. Por su parte, en cuanto al aspecto fotográfico, tampoco se pudo encontrar casi nada de imágenes que funcionaran como evidencia empírica sobre el interior de los espacios con máquinas de juegos de video en la ciudad de Morelia, Michoacán, durante la temporalidad que se abordó; en cuanto a la segunda instancia, otro problema que se tuvo en este presente trabajo de investigación radicó en la búsqueda de más locatarios de máquinas profesionales de juegos de video de la temporalidad que abordamos, de forma puntual, nos fue difícil encontrar a Guillermo Gallo o cualquier otro miembro de la unión mutualista de juegos de video de Morelia. Desafortunadamente, el único miembro que logramos entrevistar de la unión mutualista de videojuegos que fue el señor Hernández, nos dijo fuera de grabación que había perdido contacto con los demás miembros, pero que si los llegó a conocer. El haberlos encontrado a todos habría sido trascendental en favor de nuestro trabajo de investigación. Esta serie de inconvenientes nos dificultaron la labor de hacer una mejor reconstrucción del pasado en algunos de nuestros apartados de nuestra investigación, y aunque la información con la que contamos fue suficientemente estable como para poder afrontar y comprobar nuestro trabajo de investigación, se considera que se requiere un trabajo adicional (lo que en esta investigación no se fue capaz de encontrar).

Aún falta mucho trayecto por resolver, pero este estudio que se realizó sobre la construcción generacional de las relaciones sociales de juego que se suscitaron en la ciudad de Morelia, Michoacán durante 1980 a 1996 (y sus inmediaciones futuras) representó un primer gran paso para conocer históricamente la evolución de las prácticas sociales con el videojuego. Pero, es a menester aclarar que este medio del entretenimiento lúdico sigue su cauce a pasos agigantados. Por lo cual, la evidencia surgida de esta investigación sugiere que se deben realizar más investigaciones de este tipo. Los hallazgos de nuestra investigación pueden aplicarse en diversos ámbitos, desde lo social, lo cultural, hasta lo económico. Como sugerencia podemos recomendar algunos temas de estudio (y solo algunos): consideramos que se pueden realizar interesantes estudios históricos de género enfocados en los videojuegos, por ejemplo, sobre el sector femenino que adoptó las prácticas con el videojuego; o por ejemplo, el impacto del juego de Street Fighter II en las prácticas sociales entre las personas y los videojuegos; o en el caso económico, como ejemplo se puede realizar una comparativa sobre el margen de ganancias que tuvieron los primeros negocios de los locatarios de máquinas profesionales de juegos de video a otros medios lúdicos de su temporalidad. El abanico de investigaciones que pueden auxiliar los resultados de esta investigación es grande. Y si estos resultados fuesen reproducibles en otros estudios o contextos se podría aportar nuevos elementos de evidencia empírica sobre los videojuegos y su impacto histórico en la sociedad. Inclusive, se podría tomar como ejemplo este tema y aplicarlo en otras ciudades de la república mexicana amén de hacer un estudio comparativo y correlacional sobre las prácticas históricas que nos han dejado los videojuegos para la sociedad mexicana.

Por otra parte, también podríamos recomendar que se retome esta investigación a partir de los años 2000 en adelante. Ese lapso de tiempo, por cuestiones de extensión de trabajo no pudimos profundizarlo como hubiésemos querido, pero consideramos que se podrían desarrollar más aportes

relacionados a la construcción generacional de las relaciones sociales de juego en el caso de la ciudad de Morelia, Michoacán. Se podría estudiar el caso de las relaciones sociales de los videojuegos a través de los *Streamers* o el caso de las interacciones con el videojuego durante la contingencia sanitaria del 2019.

Para acabar, en esta investigación no nos gustaría despedir este trabajo con un *Game Over* (juego terminado), que es referente cuando un juego de video ha finalizado. Mejor aún, consideramos que sería mejor terminar con un *continuará...*

# ANEXOS

Pedro Carmona 23 de agosto de 2017 1: 44 pm hasta las 2: 32 pm.

Ocupación: Comerciante de máquinas profesionales de juegos de video

Edad: 44 años

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas.

## **¿Cómo fue que conoció el juego de Maquinitas?**

Sr. Carmona: Desde mi infancia, toda la vida hemos estado dentro de este negocio. Mi papá compró su primera maquinita cuando yo tenía ocho años. Y pues toda la vida hemos estado dentro del negocio.

## **¿Entonces su historia es más familiar?**

Sr. Carmona: Sí, sí, ha sido ahora sí que de la familia. Nos involucramos. Primero yo empecé de niño a ayudarle y ya después más grande empecé a tener mi propio negocio. Ya independizarme sobre el mismo giro, el mismo negocio.

## **¿Cuánto tiempo lleva en el negocio de las Maquinitas de videojuegos?**

Sr. Carmona: Como te digo aproximadamente llevamos unos 36 años en este negocio

## **¿Cómo fue que se decidió a abrir un negocio de maquinitas?**

Sr. Carmona: Bueno este con el ejemplo de mi papá que tenía su negocio en el Distrito Federal. Entonces yo crecí viéndolo y ayudándole, llegó el momento en el que ya a cierta edad yo pensé en tener mi propio negocio Y como a eso era a lo que nos dedicábamos y a lo que aprendí. Yo aprendí a no nada más a saber de las maquinitas, si no aprendí a las partes, los componentes, arreglarlas. Me convertí a lo largo de los años en técnico en electrónica y eso lo enfoqué a las maquinitas, a los videojuegos. Entonces ya con la experiencia que teníamos en un principio cuando yo me independicé de mi papá como a los 17 años, en un principio yo me dediqué más que nada a la venta de los videojuegos de las maquinitas, a armar maquinitas, a vender maquinitas, refacciones, a reparar componentes de las maquinitas. Ya este con el paso de los años, debido a ciertas circunstancias, cambié de giro. No nada más fue la venta de las maquinitas y sus componentes sino ya la explotación de las maquinitas. Ya para uso de los muchachos.

## **Entonces aquí me surge una duda Por ejemplo cuando su papá empezaba a comercializar con este negocio ¿llegó alguien a recomendar que era redituable?**

Sr. Carmona. Sí, más que nada este, el indicó en el negocio porque él en un principio tenía una papelería. Entonces ya en el negocio de la papelería una persona llegó a ofrecerle lo de los videojuegos como complemento para la papelería. En el modo que se le conoce como “trabajar en comisión”. La gente dueña del aparato deja en los negocios, en los establecimientos, y era un porcentaje al dueño; y el se lleva la otra parte por así decirlo. Entonces, más que nada así fue como él inició; Ósea, primero tuvo maquinas a comisión. Cuando vio que era negocio se interesó en comprarlas. Entonces fue que empezó a pedir una y otra y otra hasta que ya tenía bastantes maquinas.

## **¿Cuándo comienza (aproximadamente) a llegar los videojuegos a México?**

Sr. Carmona: Los videojuegos a México a lo que yo recuerdo más o menos fue como en 1978 y 1980. En ese lapso de tiempo llegaron las primeras máquinas de videojuego profesional. Mucha gente tiene la idea de que el negocio del videojuego en México empezó a partir de las consolas, el Atari, el Nintendo; no, no es así. Las primeras máquinas de videojuegos fueron de monedas como se trabajaba en Estados Unidos. Aquí llegó gente que vio la manera de trabajarlas allá y lo hizo aquí el negocio verdad. Conocimos a unas personas que son pineros en el videojuego en México, y eso fue más o menos como por 1980. Había todavía juegos en blanco y negro.

## **¿Cuándo comienza a llegar los videojuegos, pero en el caso de Morelia?**

Sr. Carmona: Bueno, en Morelia no sé exactamente, yo aquí a Morelia donde actualmente vivo desde hace 24 años yo me doy cuenta que tiene aproximadamente unos 30 años también de tener maquinitas. Eso más que nada porque con pláticas con mis compañeros del negocio empezaron a trabajar más o menos por esas fechas. Nosotros allá en el Distrito Federal, te comento que yo me dedicaba a la venta del videojuego, Entonces allá había gente de Morelia que iba allá a comprar refacciones y más que nada por sugerencia de uno de sus clientes fue que me vine yo para acá a abrir el negocio de las maquinitas.

## **¿Al llegar a la ciudad de Morelia, qué diferencias encontró entre la ciudad de Morelia y la ciudad de México en cuanto a negocio de videojuegos?**

Sr. Carmona: Pues más que nada aquí el negocio estaba virgen. No había mucha competencia y la competencia que había tenía maquinitas muy sencillas, no como allá que es una ciudad muy grande y lógicamente siempre ha llegado primero “la novedad”, entonces aquí había mucho mercado para vender y explotar las maquinitas. Entonces eso fue más que nada la principal diferencia entre una ciudad y otra, aquí era un mercado virgen.

## **¿Cuánta competencia tenía en comparación a otros negocios de maquinitas en Morelia?**

Sr. Carmona: mira, como te digo aquí, este al principio yo me dedique a la venta ósea no me interesó los negocios de maquinitas, trabajarlos al público no me interesó, más que nada yo les vendía a todos los que tenían aquí sus maquinitas. Entonces, cuando yo llegué aquí había gente que también vendía refacciones y algunos juegos. Había como seis o siete

personas. Este yo llegué con precios de mi trabajo, que era lo que sabía hacer. Y en ese momento despasé a todas las personas que en ese momento existían. Este me quedé yo solo en la venta del videojuego aquí en Morelia para el área de Michoacán y sus alrededores. Y así trabajé aproximadamente durante seis o siete años. Yo aquí en Morelia calculo haber vendido unas 3000 máquinas de videojuego. Entonces competencia en el ámbito venta no tuve durante mucho tiempo. Ya cuando no me pude dedicar al negocio de la venta, ya me dediqué a la explotación del videojuego ya en locales, en tiendas y farmacias. También coloqué bastantes máquinas y por la calidad del material que se trabajaba pues prácticamente no había competencia.

#### **¿Para quién iba dirigido el mercado de los videojuegos y cómo interactuaban en el entorno de los videojuegos?**

Sr. Carmona: Bueno, el negocio de los videojuegos ha sido muy cambiante. En un inicio, en sus inicios el mercado del videojuego fue dirigido a la clientela adulta. La mayor parte de los jugadores eran mayores de edad; a veces profesionistas. Sobre todo, esto se veía en los locales de videojuegos del Distrito Federal, que la mayor parte de los jugadores asistían era gente adulta. Entonces más que nada ya al volverse popular el negocio, cuando ya se empezó a introducir en tiendas, Farmacias y negocios pequeños; una o dos maquinitas en cada negocio. Ya tuvieron acceso los niños, y esto provocó que el negocio se “satanizara” porque se volvió como una mala influencia para los estudios de los niños. Empezaron a desviar la atención hacia las maquinitas. Provocó que el negocio durante muchos años pues pasara como algo malo. Esto ha cambiado de todos modos, ya con la introducción de las consolas ya posteriormente llegaron las consolas de juego caseras, la gente que las fabricó se dio cuenta de eso verdad, que para los niños era muy atractivo el videojuego. Entonces pensaron la manera de proporcionarles este sistema de juego en sus casas, sin la necesidad de exponerse a la calle y a los peligros que representa y esto. Entonces, fue por esto más que nada que se trabajó sobre una consola casera, para llevar el videojuego a casa.

#### **¿Cuánto costaba cada maquinita en los ochentas y los noventa? ¿En dónde se conseguían durante esa época?**

Sr. Carmona: El costo de las máquinas en los ochentas más o menos ha sido... Bueno... es que también hay que ver que antes eran los pesos antiguos, pero aproximadamente sería más o menos unos 3,000 pesos de ahora, el costo. Más que nada siempre el costo de la maquinita ha ido a la par del dólar o la vida porque todo el material es de importación. Nosotros aquí en México nos dedicamos a fabricar las maquinitas, y todos los componentes venían de importación. Había personas que iban directamente hasta el lugar donde se fabricaban los componentes, desde ahí lo traían y lo introducían al país. La mayor parte del tiempo, todo esto fue material que no pagó nunca impuestos; fue piratería, fue fayuca como se dice vulgarmente. Entonces, también por esas cuestiones fue que el negocio permaneció por mucho tiempo como un “giro negro”, satanizado, porque no había nada que lo amparara, y la misma le había un reglamento que regularizara esta situación. Ósea, no estábamos tan aventajados en ese aspecto. No se los quedaba la sociedad, y se regó como pólvora. Hubo una temporada que existieron tantas máquinas y no había un control sobre de ellas; Ni para las Autoridades, ni para la secretaría de Hacienda que siempre ha cobrado impuestos, ni para nadie. Entonces era muy difícil de controlar esa situación. Todo el material venía de importación, pero no había un control sobre qué tanto había un censo. Era muy difícil, y por consiguiente también uno veía las maneras de conseguir el material donde uno lo pudiera encontrar a mejor precio, ganarle, tener un mejor margen de utilidad. Entonces este sí era un poco difícil, por eso es que había muy poca gente que se dedicó: al servicio, al mantenimiento, a la capacitación para armar una máquina de videojuego.

#### **Entonces el reglamento tardó un determinado número de tiempo en establecerse correctamente.**

Sr. Carmona: Sí, tardó mucho tiempo. De hecho, es muy reciente, pues ya hubo de verdad un control estricto se puede decir. En el Distrito Federal en muchas ocasiones hubo prohibición total, porque la autoridad pues lo más fácil que hacía era (Como no sabía) ¿Qué hago? pues las prohíbe para no meterse en problemas. A veces no, a veces veían que la persona del negocio se dedicaba a cobrar cantidades incluso por cada máquina para dejar trabajar a uno. Ellos sabían que no estaba reglamentado, sabían que no era legal, sin embargo, también se habían de la vista gorda y cobraban por dejar trabajar.

#### **¿Dónde se adquirían durante los años ochenta y principios de los noventa las maquinitas?**

Sr. Carmona: No, de Estados Unidos en sí, no. de Estados Unidos la gente tiene la idea de que, tras las maquinitas, los videojuegos han venido de Estados Unidos. Todo esto es oriental. Todo es japonés, chino, coreano. Toda la electrónica a lo largo de la historia siempre viene de Japón o de China o de Corea o Taiwán. Entonces de Estados Unidos a veces se compran las cosas electrónicas por Qué en Estados Unidos a lo largo de la historia ha sido un intermediario para comercializar sus productos. Por eso es que muchas veces se tienen que pasar por allá. Pero en sí, para el negocio del videojuego que en ese tiempo no estaba ni legalizado ni reglamentado como muchos otros negocios, pues las gentes a veces traían las cosas de Japón o de China, que como todos sabemos en Japón todo lo original se maneja en Japón. Y toda la copia se maneja en China.

#### **¿Qué tan redituable fueron los sitios de maquinitas durante los años ochenta y principios de los noventa?**

Sr. Carmona: Muy redituable. Hubo gente que en este negocio encontró su mina de oro. Yo a lo largo de los años que me he dedicado al negocio me tocó ver el caso de gente que se enriqueció de forma que nunca se hubiera imaginado. Yo llegué a conocer personas que llegaron a obtener 800,000 máquinas o más, entonces un ingreso ya de 1,000 máquinas imagínate lo que representa, ósea que cantidad de dinero estamos hablando. Te sé de buena fuente de una persona que la que más considero que creció, ósea lo que según el declaraba, manejaba 100,000 máquinas de videojuegos. Hay gente que se enriqueció mucho, fue muy redituable.

Sr. Carmona: ¡Sí!, por lo regular las máquinas que uno podía trabajar. Ora sí como operario de una “ruta de máquinas” como nosotros le llamábamos. Una “ruta de Maquinas” consiste en: yo dejaba una máquina en una Tienda; dos en una Farmacia; una en una Papelería, y las repartíamos. Y las máquinas que uno (ora sí) Por tiempo y por todo las máquinas que uno puede alcanzar a operar eran 100 máquinas. Una ruta de 100 máquinas. Repartidas y todo, es lo que daba chance de uno alcanzar a

trabajarlas. Pero en el caso de ciertas personas pues contrataban gente. Y esta persona que te comento y me consta porque lo vi trabajar. Él tenía 100 empleados, conseguía camionetas con 100 máquinas cada una, entonces daba un total de 100,000 máquinas.

### **¿Cuánto ganaba por maquinita aproximadamente en la época de los ochentas (que usted recuerde)?**

Sr. Carmona: Pues mira, bien, bien el dato no lo recuerdo, pero una maquina más o menos recuperaba la inversión en un mes. En un mes a más tardar... Digamos que la maquina costaba 3,000 pesos. Tal vez 100 pesos recolectaban la maquina y eso daba en un mes que tu tuvieras lana otra vez. Había maquinas más caras verdad. Todo esto que te estoy mencionando de los precios pues es caso de las maquinas este...armadas aquí porque siempre ha existido el videojuego "original", la maquina original de las fábricas que manejan los videojuegos. Las de tradición: Konami, Williams, Valley, Midway, todas esas marcas Sega, todas siempre sacaban sus máquinas profesionales originales, pero pues por su puesto pues son más caras. Aquí en México lo que hacíamos era conseguir quién nos fabricara el mueble. Una copia del mueble original, y aquí ensamblábamos los componentes.

### **¿Cuánto costaba jugar una maquinita en esa época?**

Sr. Carmona: Que yo me acuerdo... No sé si antes, pero de lo que yo tengo memoria eran 100 pesos la moneda de Venustiano Carranza, "la amarilla", que ahora equivaldría a 10 centavos. Ahí es donde tengo yo memoria. No me acuerdo si más antes, el precio que a lo mejor ha de haber sido por sí. Pero yo me acuerdo de esa moneda.

### **¿Cuánto costaba en los noventas?**

Sr. Carmona: Ese precio que te estoy diciendo es en los ochentas. Ya para principios de los noventas después empezó a subir a 200 pesos, 300 pesos, 500 pesos, que equivale ahora a una moneda de 50 centavos.

### **¿Cuáles fueron los juegos de maquinitas más populares durante los años ochenta y noventa?**

Sr. Carmona: Bueno el negocio del videojuego siempre ha habido varias etapas en las que yo he tenido la suerte de conocer; si no toda verdad porque son bastantes. Muchos, muchísimos juegos. Y es el punto de vista del operario de fabricar la maquina entonces a lo largo de este tiempo he tenido la oportunidad de observar muchos, muchos juegos. De los cuales como te digo ha habido varias etapas. La primera etapa que yo recuerdo, los primeros videojuegos, yo vi que llegaron al país y que tuvieron mucha popularidad fue el caso del PacMan, El miss PacMan, el Galaga, el Galaxian, el Astro Blaster, el Crazy Climber, el Q-bert. Son videojuegos Clásicos de la primera generación se puede decir. El Mónaco que es un videojuego de automóviles muy popular. Ya después dentro del negocio, como todo, pues ha evolucionado y entonces a lo largo de la historia llegó el momento en el que incursionaron en los videojuegos que ya evolucionan para ser de dos jugadores porque antes nada más podía jugar una sola persona a la vez. Ya después este evoluciona para que sean más jugadores y viene otra generación de juegos muy popular ahí ya entra el Double Dragon, el Dragon ninja, el Shinobi, el Shadow Dancer. Varios juegos que son para dos jugadores ya propiamente. Esos son de los más populares. Ya enseguida hay otra etapa donde antes en los juegos de pelea, hay otra etapa donde los juegos ahora los fabrican para más jugadores. El caso de los: Simpsons, Las Tortugas Ninja, el SunSetRiders. Son juegos que son para 4 jugadores. Muchos juegos más verdad que salieron así, para tratar de explotar la maquina lo más que se pudiera. Que le entre más dinero posible. Enseguida viene la etapa de los juegos de pelea que empieza con, eh... Mucha gente tiene la idea del Street Fighter porque es el juego más popular de la historia, pero no, los juegos de pelea empiezan con la marca Neo Geo, que es una marca japonesa de la empresa SNK. Esa empresa lanza el primer videojuego de peleas uno contra otro. Se trata de derrotar al oponente porque los otros juegos eran jugar cooperativamente uno contra otro es el Fatal Fury. Es el primer videojuego de peleas. Es el primer videojuego de la saga de The King of Fighters, que es muy popular. "El rey de las Peleas". Ese es el primer videojuego de peleas que yo veo. Ya enseguida Capcom lanza Street Fighter que se convirtió en el juego más popular con te digo, y de ahí viene una casada de videojuegos de pelea que el negocio se transforma completamente y nadie fabrica más que pura pelea en muchos años. Este, a lo largo de los años ya empiezan a surgir variantes como pueden ser los juegos de carritos y de naves. Todavía ya habían existido, pero aquí en nuestro país no fueron tan comerciales por los costos de las maquinas. Una maquina de peleas, una de aventuras las podemos fabricar, una maquina de volante era más complicado, pero...sí se podía fabricar, pero era más complicado y más caro. Por eso no fue tan popular, aquí más que en los Centros Comerciales, en lugares más grandes de explotación de videojuego. Ahí sí se veían. Las mesas de aire de hockey es una variante. Las máquinas de baile ya más recientemente que empezaron a incursionar... bueno, de todos modos, ya tienen bastantes años, ya tienen como 15 a 16 años que salió la primera máquina de baile, pero ya es más reciente, y a lo largo del tiempo pues ha habido toda esta evolución hasta hace poco que me cambie forma parte de este negocio las maquinas de apuesta. Esa imagen no es propiamente un videojuego, pero también son máquinas tragamonedas y en cierta manera es un complemento para el negocio.

### **¿Qué características tenían las maquinitas en tanto a Hardware y Software o componente?**

Sr. Carmona: Bueno lo que pasa es que anteriormente el hardware se usaba por cuestiones de tecnología y de espacio eran tabletas como tabletas, eran grandes, no eran muy desarrollados los gráficos. Era muy arcaico por así decirlo, muy simple, pero a la vez se ocupaba mucho espacio. No había cassettes como ahora se les conoce, ni discos ni nada. Una tableta lo que viene siendo un circuito impreso, los componentes era un juego nada más. Las maquinas solamente tenían un juego por maquina, no como las que son ahora que encuentras 500 juegos o más. No, antes una maquina era un videojuego y sus conexiones eran especiales no se podía intercambiar. Tú tenías una maquina armada con un juego y esa era tu máquina, y si querías tener un nuevo juego tenías que cambiar la maquina completa. Ya a lo largo de la historia pues empezó con la marca SNK con NEO GEO que ellos se introdujeron la cuestión del cassette. Ellos utilizaron la placa base como consola e

intercambiar los cassetes nada más. Ya ahí se cambió tantito la forma en la que se trabajó. Y ya posteriormente ya con la evolución de las computadoras también se logró desarrollar un sistema en el cual en un sistema de computadora se puede trabajar casi toda la colección de videojuegos que en un tiempo fueron populares en los años ochenta, noventa, todos caben en un disco duro y es de ser de esa manera que ahora en una maquina se encuentran una infinidad de juegos.

**¿Con qué frecuencia se daba el mantenimiento y reparación de maquinitas durante los ochenta y principios de los noventas?**

Sr. Carmona: En la frecuencia de mantenimiento era escasa porque en sí porque los componentes siempre han sido de larga duración, de un sorbo, ósea no es una consola casera, siempre ha sido componentes de muy buena calidad aun en sus versiones copias que a veces este era lo que llegaba aquí a México. De todos modos no por ser copias era nacional, todo es extranjero, entonces era muy escaso el mantenimiento lo que más se puede dañar en una maquinitas pues eran los controles lo que lleva más desgaste por el uso continuo que se le da día con día pero en sí la maquina usa un sistema de microchips en botones y palancas que eso hace que pues sea muy difícil si se llega a descomponer unas máquinas con unos controles y palancas nuevas pues puede tardar a veces medio año a lo mejor en fallar algún botón. Entonces es muy escaso el mantenimiento que se les podía dar. La cuestión de los componentes electrónicos lo que viene siendo el monitor, la fuente de poder, el videojuego en sí, pues también eran y siguen siendo actualmente componentes muy buenos. No requieren mucho mantenimiento y cuando se llega a descomponer no es difícil reparar un aparato de este tipo. Claro, para quienes saben. Hay a veces algún radiotécnico le intentó meter mano a un monitor de videojuegos y bueno...no es lo mismo. Aparentemente es similar el funcionamiento, pero no es lo mismo. A lo mejor a mí se me hace fácil porque crecí en el negocio y este desde niño tuve la curiosidad de si había algo le metía mano. A mí me enseñaron cuestiones técnicas del negocio que algunas gentes que conocí, algunos compañeros que conocía a lo largo de técnicos a lo largo de mi vida y hubo de quien tuve la suerte de que me enseñara algunas experiencias, hora sí que sus vivencias sobre el negocio.

**¿Qué tan caro era reparar una palanca?**

Sr. Carmona: Bueno si hablamos de una maquina a lo mejor te dejaba en una temporada por así decirlo 100 pesos diarios y un botón te costaba 5, 6, 7 pesos y lo cambiabas cada medio año. No es costoso, no era costoso. Ya la cuestión por ejemplo ya es hablar en cuestiones técnicas por ejemplo en la actualidad. Yo por ejemplo soy técnico y tú si me dices tengo una maquinita descompuesta en mi casa, necesito que me la arregles ¿cómo? Todos los botones y las palancas te voy a cobrar mi mano de obra y te voy a cobrar las refacciones. A lo mejor si está mal una palanca, dos tres botones y el servicio que te voy a dar a lo mejor te voy a cobrar 250 pesos por arreglártela, más o menos así era el costo porque para una Fuente de Poder 150 -200 pesos, un chasis de monitor igual más o menos 200 – 300 pesos aproximado ahorita.

**Entonces variaban los precios**

Sr. Carmona. Sí, variaban los precios.

**Durante los años ochenta y principios de los noventa ¿Qué tanto se difundía los sitios de maquinitas?**

Sr. Carmona: Bueno mira, cuando yo llegué a la ciudad de Morelia para darme a conocer en lo que es la cuestión de la venta de videojuegos yo recurrí a los anuncios de periódicos, a las visitas a los locales con maquinitas a ofrecer mis servicios, a ofrecerles las refacciones, reparación. Todo eso verdad para que me conocieran y me compraran. Ya después empezamos a conocer a las personas que aquí trabajaban a las maquinitas, pues solito se recomendó uno, solito uno se fue recomendando. Tuve la fortuna de muchos tiempos y muchos años pues era el único proveedor de material para aquí para Morelia y pues llegué a ser muy conocido en el negocio del videojuego. En la cuestión de los locales de maquinitas al público el negocio siempre fue muy noble, nunca necesitó de anuncios y propaganda, más bien se manejaba hasta cierto modo clandestinamente, entre más escondido estuvieras era mejor. Y los muchachos, los niños y los jóvenes pues no sé cómo ellos le hacían, pero siempre nos encontraban siempre a donde estuvieran las maquinitas ahí estaban. Ahí se corría la voz.

**Entonces no había la necesidad de contratar gente para hacer propaganda**

Sr. Carmona: No, no. En la cuestión de los locales de maquinitas nunca hubo la necesidad de hacernos propaganda. La prueba está en que yo en mi negocio tengo, de negocio de maquinitas tengo al público aproximadamente 18 años ya de que estamos laborando y nunca he puesto un anuncio, nunca ha puesto ni si quiera un rotulo en la pared de afuera, más, sin embargo, con los muchachos jugadores que ubican el negocio y nos conocen, si tu le preguntas a alguien en donde está el negocio de tal, todo el mundo te sabe decir. Entonces dentro del medio no hay necesidad de la propaganda ni la difusión.

**Ósea que eso era más gremial por decirlo de la manera más técnica**

Sr. Carmona: Sí, sí.

**Hubo en la radio anuncios de maquinitas.**

Sr. Carmona: Que yo me diera cuenta no. Como te digo, en la venta de las maquinitas y las refacciones se habían anunciado en la voz de Michoacán, el periódico aquí de difusión, y nada más, más que nada eso. Y a veces de casa en casa para promocionar mi servicio.

**De Hecho, yo he encontrado más en los noventas. Pienso que no se daba a conocer mucho el videojuego. Entonces por lo mismo ya las personas ya conocían el negocio**

Sr. Carmona: todo esto que te estoy hablando es desde el punto de vista de la maquinita profesional, ya para la cuestión casera pues ellos sí desplegaron mercadotecnia a más no poder. Empresas como SEGA o NINTENDO en su momento fue lo que tuvo mayor apogeo; ya más reciente PLAY STATION; Microsoft con su XBOX. Ha, pero eso sí, es otra forma de trabajar.



Ellos trabajan a grandes escalas, ellos han de haber invertido mucho más en publicidad que lo que le invierten al negocio del videojuego

### **De hecho, es lo que me sorprende, como usted lo mencionó, está nobleza de los locales**

Sr. Carmona: Es que hubo gente que creció prácticamente con la maquinita. En el negocio prácticamente 25 años había niños de 8 y 10 años que los mandaban a la tienda y que las tortillas y se quedaban en las maquinitas y actualmente son señores. Yo tengo clientes que ahora son padres de familia y de hecho siguen viniendo. Yo por eso te decía que el negocio ha cambiado. En un principio fue para dedicarlo para gente adulta. Eso fue un entretenimiento para gente adulta, después cambió a los niños por la difusión que se le dio a las “maquinitas” más popularmente se puede decir. Pues los niños tomaron el control de ser los principales consumidores. Pero ya a lo largo de los años actualmente el negocio de la maquinita en sí, del videojuego de maquinita es muy poco atractivo para los niños. A los niños no les atrae ya porque ya hay muchas tecnologías. Ya disponen de muchas tecnologías a su alcance. En su casa una consola casera, tienen su computadora, las tablets, celular. Tienen muchos medios en los cuales distraerse, ya ni es necesario tener que ir a las maquinitas, más bien lo ven algunos niños que se dan cuenta que hasta lo ven como algo muy pasado de moda y muy arcaico. Sin embargo, yo y mi negocio yo tengo personas de 30, 35 hasta 40 años que siguen viniendo y juegan de hecho, es el principal público consumidor ahora, la gente ya más adulta.

### **¿Qué tan cierto era que las maquinitas de videojuegos se podían modificar?**

Sr. Carmona: Si, siempre la tableta profesional, siempre ha tenido sus programas para tener su grado de dificultad. Tiene unas opciones programable las cuales a parte de la dificultad se puede ajustar el número de monedas por persona, a veces al tiempo, en sí la maquina promocional siempre se ha distinguido porque no limita el tiempo, no es como los videojuegos de casa que algunas personas también las llegaron a ensamblar en maquinita pero las tenían que manejar con un controlador de tiempo, en el caso de Súper Mario Bros, todo eso se tenía que manejar por tiempo, aquí la poquita se ha definido por la habilidad del jugador. Tú llegas, y le pones una moneda, y según tu habilidad eso es lo que duras. Pero, tienen los ajustes para ponerlos más fácil o más difícil. Pues sí, entre menos dure la persona, pues más monedas le hecha. Pero también es un arma de doble filo porque también si nadie gana nada pues ya no le echan. Tiene que ser equitativo

### **¿Alguna vez escuchó alguna queja por parte de los padres de familia en relación a estos sitios de esparcimiento?**

Sr. Carmona: Si, muchas veces sí. Infinidad de veces. Ósea en los ochentas en los noventas sobre todo ya después del 2000 ya es un poco más relajado, pero sobre todo en los ochentas y noventas el negocio estuvo muy satanizado precisamente por la cuestión de que muchas personas para poder evitar la cuestión legal, de reglamentos, de licencias municipales pues buscaba a veces locales aislados, escondidos, oscuros, a lo mejor a veces hasta daban un aspecto feo, entonces todo esto contribuyó a que mucha gente, sobre todo Padres de Familia pues no estuvieran muy de acuerdo con que sus niños asistieran, aparte de que hubo muchos caso que sí efectivamente aparte de ser un gasto económico para la familia porque había niños que se venían sin permiso y tomaban dinero para ir a las maquinitas, a la vez descuidaban sus estudios, descuidaban otras actividades. Como todo en la vida en exceso es malo, entonces esto es lo mismo. Hubo quien lo tomó como un juego y un juego no hacen daño, pero hubo también quién pasaba todo el día en las maquinitas; y pues sí es malo como no. Y debido a eso mucha gente sí satanizó el negocio y muchas veces con toda razón. A veces hubo negocios que sí efectivamente eran centros de mala muerte, centros de muy mala reputación. Yo conozco lugares en donde sí está mal.

### **¿Qué tipo de personas solían asistir a estos sitios de esparcimiento?**

Sr. Carmona: Como es un negocio abierto al público donde no tienes un control de quien entra o quien viene y quien no viene, por lo regular entra gente de todo tipo. Lógicamente aquí ya depende de ti, si tú ves a alguien con mal aspecto y tú dices sabes que aquí no vengas o aquí no puedes fumar, o aquí no se puede tomar, pues lógicamente tú vas haciendo que tu negocio no caiga en esa situación. Hay gente que con tal de que sus maquinitas les cayeran nada más, daban acceso a cualquier tipo de gente. Entonces si hay lugares donde incluso pues a veces ya no iban nada más a jugar, ahí iban a otras actividades. Entonces eso ya depende del dueño del negocio que tanto le importe su negocio y su reputación. Yo en lo que a mí respecta traté siempre de mantener mi negocio un poquito el ambiente tranquilo, como te digo, no se puede controlar porque está abierto al público y de repente se mete una que otra persona. Pero ya está en ti, está en ti decirle -oye sabes qué, aquí no eres bien recibido porque espantas a la gente o porque aquí simplemente no se puede hacer otro tipo de actividades más que a consumir verdad.

### **O sea que hay cierto límite.**

Sr. Carmona: Debe haber, debe haber.

### **¿Existía algún reglamento relacionado a estos sitios de esparcimiento durante los ochentas y principios de los noventa?**

Sr. Carmona: Bueno en el negocio la cuestión del videojuego todo este tipo de máquinas como “Pinballs”, “Futbolitos”, actualmente las máquinas de apuesta siempre las autoridades las han englobado en un solo paquete, es máquinas de recreación y punto. Ósea que se ha englobado y punto. Y entonces sí a lo largo de la historia de las maquinitas pues la mayor parte del tiempo la autoridad no ha sabido qué hacer con el negocio, porque en sí no sabe cómo encasillarlo. No entran en un lado ni el otro. Actualmente las maquinitas de apuesta están prohibidas, pero es una contradicción muy grande porque a la vez la autoridad autoriza los Casinos. Entonces es ahí donde somos, por ejemplo, vas a un OXXO puedes comprar un boletito del que se raspa con una moneda y un niño puede ir y comprarlo; raspa y puede ganar un premio, pero si está una maquinita de apuesta no puede echarle porque está prohibido. Entonces aquí más que nada es cuestión de la autoridad. No ha habido un acuerdo general, nunca. Cada municipio saca su propio reglamento, saca su propia ley. A lo largo de la historia, en los años en los que estuvo muy satanizado el negocio hubo hay por el Distrito Federal, y como tú sabes está repartido en delegaciones,

y había delegaciones que la prohibían totalmente, no podías operar, pero en la otra delegación sí. Ósea, si estabas de lado de una delegación por decir algo en una acera, era el límite de la delegación ahí no podías operarla, pero si te pasabas la acera de enfrente ahí sí podías operarlas porque era otra delegación. Sí, siempre ha habido mucho relajo en la cuestión al reglamento. Ya es a criterio de cada partido que está en el poder o de cada autoridad; por ejemplo, en Morelia hubo un tiempo donde estuvo muy prohibido, hubo una vez donde tuvimos un reglamento que nomás nos dejaba operar ocho horas, de las 12:00 a las 8:00 de la noche, y pues va a sonar muy absurdo, pero al mismo tiempo el gobierno que llegó después ese sí las dejaba operar, pero tenías que pagar una licencia por cada maquina, cada maquina te daba una calcomanía, y así era como las podías trabajar. Entonces ya a ellos pagándoles la calcomanía ya podías ponerlas donde quisieras. Tú te las arreglabas donde te jalara más, ya no les importaba si estabas bien ubicado o mal ubicado. Y el reglamento en sí comprende también la cuestión de que debe estar alejado de las escuelas, debe estar alejado de las iglesias. Pero esto ya ha estado “hora sí” que a conveniencia porque todos hemos visto que hay maquinas en todos lados y ya después pienso que ya depende de la autoridad de cada quién.

#### **¿Cuáles fueron los años más rigurosos para los dueños de los locales en cuanto al ayuntamiento?**

Sr. Carmona: Yo creo que en la época del 2000-2010 estuvo muy pesada, antes de eso no porque como no había propiamente como un reglamento o algo que la legalizara creo que pasaron inadvertidas las maquinas para algunas autoridades. Ya en la época del 2000 al 2010 yo creo que fue un poquito más pesado el trabajar para los dueños de maquinas. Pero siempre hubo manera, no dejaron de trabajar las maquinas.

#### **Entonces durante los años ochenta y noventa no fueron tan rigurosos como en los años 2000**

Sr. Carmona: Si bueno es en respecto aquí a Morelia, por ejemplo, en el distrito federal la década de 1990 al año 2000 estuvo muy pesado también trabajar, como te digo muchas delegaciones se oponían totalmente, clausuraban las maquinas, no te dejaban trabajarlas. Tenías que buscar otro lugar en donde ponerlas. Entonces siempre ha habido esa cuestión, más que nada difícil para el negocio. Más que nada lo que lo hace difícil es las quejas de la sociedad.

#### **¿Las quejas se las mandaban por escrito o eran directas las quejas?**

Sr. Carmona: Más bien yo pienso que la persona iba y se quejaba en los municipios en los ayuntamientos, iban y acusaban ahí de que eran un centro de perdición. No les quedaba más que ir para ver qué estaba pasando.

#### **¿Al llegar las consolas de videojuegos de 32-64 bits qué tanto afectó al negocio en capacidad?**

Sr. Carmona: Nunca lo ha afectado porque las consolas siempre han ido un poquito atrás del juego profesional. El juego profesional es una computadora dedicada especialmente para el negocio. Para un solo juego. Una consola con partes Hardware como o muchos juegos no es por capacidad. El videojuego profesional siempre ha sido mejor. Aquí más que nada lo que nos ha preocupado a nosotros como operadores de maquinas es el precio, el costo de los juegos. Porque la economía del país pues todos sabemos que ha venido de menos durante todos los años, entonces esto ya no te permitió estar actualizado en la cuestión de comprar videojuegos nuevos. Para ser claros por ejemplo un videojuego que en el año 2000 por ejemplo te costaba el puro juego de máquina, el puro juego, te costaba aproximadamente 20,000 pesos, tu podías cobrarlo a una moneda de dos entonces de cierta manera el muchacho venía le echaba y era redituable porque recuperabas tu inversión. Pero ahorita si tú te das cuenta el aumento del dólar en el año 2000 a ahorita es muy diferente. Un videojuego ahorita a lo mejor de ese tipo te costaría actualmente 40,000 a 45,000 pesos, entonces ya es inaccesible a uno como operario comprarlo y entonces eso repercute a que tampoco podrías cobrar como se debe. No podrías comprar ahorita un juego que te cuesta mucho más y seguirlo cobrando al mismo precio por la economía del país más que nada. Entonces es por lo mismo que más que nada ahorita los videojuegos en sí la novedad no se ve, no porque no haya si no porque es primitiva para la economía del país. No se puede comprar. Tenemos que trabajar ahorita lo que está a nuestro alcance: Las computadoras de multijuegos, las maquinas de apuesta, que es accesible, pero si tú lo ves, por ejemplo, si tú lo comparas con un XBOX ONE que ahorita existe si hay mucha diferencia, tiene mucha más tecnología. En su momento las consolas de 16 bits y de 32 bits no eran competencia. La tecnología de la maquina tenía mucha más capacidad.

#### **Ósea que no llegaron a sustituir a las maquinas.**

Sr. Carmona: No, nunca, además aquí entra otro aspecto del negocio, y es lo que le he comentado a mucha gente. Es como digamos la persona que le gusta la bebida. La persona que le gusta la bebida puede comprar unas cervezas en la tienda y tomárselas en su casa viendo la televisión. Pero no se va a comparar el ambiente como si va a un bar y echar relajo con sus amigos. Entonces es lo mismo. Un niño puede tener en su casa una consola, pero no se compara a ir al centro de maquinas echar relajo y estar con los amigos. Por eso nunca fue competencia. Actualmente como el mercado ya cambió pues ya a los niños ya no les atrae, pero ahora nuestra clientela es otra. Hay clientela que viene, como te digo ya son jóvenes, ya señores, de arriba de 30 años que todavía juegan y a lo mejor tienen hijos en sus casas y les compraron un XBOX pero ellos no lo juegan. Ellos siguen viniendo a las maquinas.

#### **Como vendedor de maquinas ¿Qué experiencias le han dejado los videojuegos de antes a los de ahora?**

Sr. Carmona: Bueno, ya aquí ya es de gustos personales y ya uno puede hablar de cierta forma nostálgicamente, yo pienso que definitivamente los videojuegos (los primeros videojuegos) fue lo mejor que hubo. Fue la época Dorada del videojuego, tal vez porque no había más. Ósea, era una novedad total para uno. No había comparación. Un juego como PAC MAN brinda horas de entretenimiento y de habilidad, además hay que pensar. Son juegos de habilidad. Son juegos que ejercitan mucho la mente. Horita un niño de 10 – 12 años lo pones a jugar un juego de pacman no pasa de la primera fase, y en su tiempo uno era experto en jugar videojuegos. Actualmente toda la tecnología ha evolucionado, evidentemente los videojuegos actuales

pues yo veo. No soy fan de los videojuegos actuales, pero yo veo que los videojuegos en la actualidad, casi, casi de consola, se maneja sola, el niño nomás va siguiendo los movimientos de los botones, ya está muy predeterminado. Sí tiene mucha gráfica, sí tiene mucha capacidad, cosas que nunca nos imaginamos ver, pero la esencia del juego es otra. Ósea ya no es la misma. Yo pienso que los mejores videojuegos fueron los de antes. A pesar de eso, fueron los videojuegos más satanizados. Ahorita ya no. Ahorita a pesar de que la violencia en videojuego es muchísimo; mucha sangre, mucha guerra. Todo el XBOX que maneja mucha violencia como juegos como Grand Theft Auto, es esta para adultos, sacan hasta contenido explícito, sensual y demás. Y sin embargo la mercadotecnia hace que no sea satanizado. Es que es algo muy normal.

Entrevista a Jorge Vázquez Piñón, 2017, 58: 56 min.

Ocupación: Docente.

Lugar: Oficina administrativa de la Facultad de Historia.

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

### **¿Cómo fue que conoció el negocio de las maquinitas en casa?**

Piñón: Lo conocí porque las empecé a mirar en las tiendas de abarrotes, que en aquel entonces eran muchas, aparecían estos objetos, estas muchas consolas. Y causaban gran interés en los niños. Muy concurridos los lugares, las tiendas de abarrotes principalmente donde las vi.

### **Por ejemplo, ¿No le dijo alguien que es un buen negocio? ...o se va a ganar.**

Piñón: No, nadie me dijo, pero yo lo supuse porque veía una proliferación de estos objetos por todo el rumbo de la ciudad en los establecimientos comerciales, pero sobre todo en las tiendas de abarrotes, pues aparecieron en los demás. En la central camionera había dos recuerdos. Estas eran de importación, eran de fábrica; muy exitosas, muy exitosas. Era la gran novedad, estamos hablando de 1981-1982

### **¿Cómo fue que se decidió a abrir un negocio de maquinitas?**

Piñón: Por dos razones; Primero, porque creí que era rentable; segundo, porque había demanda del servicio de esa recreación; y tercero, porque tenía un lugar donde podía instalarlas, eran muy brumosas, eran grandes. Y bueno, y también por el interés de emprender un negocio. Fue la única ocasión de mi vida que intenté convertirme en empresario... y... en un principio sí me convencía estar metido en eso, pero nada más en un principio. Había mucha competencia.

### **Pero por ejemplo ¿Por qué se animó a dar este salto empresarial?**

Piñón: Bueno, eh... porque no se requería mucha inversión y el mantenimiento pues era mínimo, y no requería de una atención constante o de 100%. Porque las maquinas se prendían y ahí estaba. Y al interesado llegaba y hacia uso de ellas, y no requerían de la continua presencia del propietario. Por eso lo vi atractivo, a diferencia de otros negocios que reclaman la atención continua y de 100% de atención.

### **¿Pero esto lo hizo para ganar más dinero o ya tenía un capital estable?**

Piñón: Lo hice para tener un ingreso más, porque fueron años muy difíciles de 1990, fueron años muy difíciles por efectos de la devaluación del 76 y del 82. El poder adquisitivo del salario se cayó prácticamente. El dinero solo alcanzaba para la subsistencia. A veces ni para eso. Fueron años muy duros de muy fuerte austeridad. Desde entonces, yo puedo decir que desde 1982 a 1992 los mexicanos vivimos en una economía de subsistencia, de carestía, de especulación, de insuficiencia del salario. Eso invitaba a unos a irse a Estados Unidos; y se fueron muchos, por miles, inclusive profesionistas; Ya otros, los invitaba a buscar un complemento al salario. Mi caso era el segundo, un complemento al salario.

### **¿Cuánto le había costado cada maquinita en esos entonces?**

Piñón: Me dificulta decirlo con precisión, pero creo que 500 pesos. Eran artesanales, hechas en taller de carpintería, por personas que se dedicaban a hacerlas y a trabajarlas. Como una empresa formal, grande.

### **¿O sea que en México se dedicaban a armarlas?**

Piñón: Aquí en Morelia, un profesor amigo mío, cuyo padre tenía el oficio de carpintería, originarios de Villa Jiménez se mudaron a la ciudad de Morelia. Y el señor siguió practicando su oficio, y ellos tuvieron esa visión de emprender el negocio. Con baja inversión por que ellos ponían la mano de obra. No recuerdo bien, si fue uno de los hermanos. El hecho es que ellos aprendieron electrónica. Ellos hacían todo, el gabinete lo hacían en su taller de carpintería, compraban televisiones usadas, desmontaban el cinescopio, y compraban ellos el tragamonedas y adaptaban la palanca del control la adaptaban a la consola. Y todo eso lo aprendieron a hacer con gran rapidez. Y llegaron a fabricar muchas, muchas, y ellos las trabajaban en las ferias, en las fiestas parroquiales y las distribuían en las tiendas de abarrotes, en farmacias. Donde les permitían; o con consignación.

### **¿Estas personas llegaron a conocer a alguna persona para dar algún mantenimiento, reparación y venta de maquinitas?**

Piñón: No, digamos que ellos solo manejaban un diseño de maquinita. Eran de madera de triplay, barnizadas, con sus rueditas. Muy brumosas y muy aparatosas. Los cinescopios eran pesados y grandes. Pero ellos no hicieron innovaciones en cuanto a diseño y decorado. El equipo era rústico y artesanal.

### **¿Qué tan remunerado era el negocio de las maquinitas?**

Piñón: En mi caso yo tenía cinco, fueron las que les compré a estos señores. Empezó bien, pero luego fue a menos, a menos, a menos. Porque los usuarios me pedían que cambiara los juegos, porque era el mismo juego. Entonces yo no estaba relacionado con los vendedores de las tarjetas. O sobre las tabletas del juego. Llegué a ir a la ciudad de México y las compraba.

No compré muchos, compré unos dos o tres. O la misma persona que me las vendió con él, el me vendía los juegos. Pero eran de diferente precio; Los más viejos eran baratos; Los recientes eran más caros. Y ahí estuvo mi problema, los usuarios me pedían los recientes. Pero yo no podía costearlo y por eso compraba de los viejitos o de los intermedios. Y con el tiempo pues no, perdí mi clientela porque ellos querían las novedades. Entonces las saqué del local en donde las tenían y las puse en tiendas de abarrotes por consignación. Y así fue la trayectoria de mi negocio.

#### **¿Cuánto ganaba por maquina?**

Piñón: En promedio (al principio) cada maquina me daba 200 pesos a la semana, porque el juego costaba 5 pesos. En promedio eso me daba cada máquina, con esto quiero decir que recuperé la inversión, pero no alcancé a ver utilidades notables, por la situación de que yo mencionó que más usuarios querían muchos juegos y más diferentes juegos. Y ahí estuvo mi problema.

#### **¿Cuánta competencia tenía en comparación a otros negocios de maquinas en Morelia?**

Piñón: (Suspiro) ¡Mucha! ¡Mucha competencia!, porque en casi todas las tiendas de abarrotes había; en las farmacias también. Supe de ingenieros civiles e ingenieros en electrónica que se metieron a ese negocio. Y pues estaban dedicados al 100% a ello. Y por eso se extendió tanto. En el centro y en la periferia de la ciudad. Por todos lados había, fue... tanto, tanto, que comenzaron a aparecer las quejas de los padres de Familia por el efecto que esa atracción ejercía. Y que pedían dinero para ir a las maquinas. Porque las había en todos lados, las había en la tienda de abarrotes, había todo un negocito, todo comercio las había. Hasta que este asunto llego a oídos del ayuntamiento. Y empezó a tomar ¡ciertas medidas! Del ayuntamiento. Para ordenar el negocio.

#### **Entonces... ¿Las medidas que tomó el ayuntamiento fueron inmediatas o de manera gradual?**

Piñón: No, yo diría que fue tardío. Este fenómeno, yo puedo decir que comenzó a aparecer por 1978. Comenzó a aparecer en este mercado acá en Morelia que yo recuerde. Y se extendió tanto que en 1985 pues yo me atreví a entrar en este negocio. Y como particular, pero había profesionistas. Le entraron con forma. Sin cuidar los diseños, no. El diseño era el mismo que todas. Pero había demanda, es que fue la gran novedad para los niños de entonces. Para los nacidos de 1976-78 fue la gran novedad; Había mucha demanda, mucha demanda. Y había variaciones de precios según la actualidad del juego y la calidad de la imagen, porque la mayoría de los artesanales tenían monitores a blanco y negro (cinescopios). Pero, ya meter un cinescopio a color, eso era otro costo. Y por eso había variación en los precios. Pero así fue más o menos el comportamiento del negocio. Yo conocí ingenieros eléctricos que le entraron a esa actividad.

#### **Entonces la forma era la misma, el juego como tal ¿Cuánta era la diferencia de entre lo caro y lo barato en el costo del juego?**

Piñón: Digamos que los más baratos costaban 150 a 200 pesos; el más barato. Y ya los intermedios andaban en unos 400 pesos, y ya los recientes o los de actualidad llegaban a costar 1000 pesos. 1000 pesos era una cantidad muy fuerte en esos entonces para invertirlo en un cartucho, porque eran cartuchos, como casetes, y ahí venía la memoria, y eso conectaba al control. Entonces no cualquiera gastaba en un juego de actualidad.

#### **Me imagino que juegos como Mario y Pacman.**

Piñón: Esos eran los más caros.

#### **¿Cuánto costaba jugarlo en la maquina?**

Piñón: El precio era el mismo, lo que hacia la diferencia era el atractivo, la atracción. Ósea, jugar el Ping Pong al Mario Bros, pues el Mario Bros. O jugar la invasión espacial. Fue de los primeros. Space Invaders a jugar el Pacman, no pues el Pacman. El pacman fue sumamente exitoso, sumamente exitoso por divertido. Eran los más caros de adquirir. Pero ese Mario Bros. ese fue un cambio en todos sentidos la introducción de ese juego. Porque ya no era un juego de agresión, de combate, ya no eran mecánicos. Ahí era como que despertaba un sentimiento de simpatía, de agrado, y no pasaban cosas feas ni destructivas. Como que fue un juego bastante sano diría yo en cuanto a las emociones que suscitaba a jugar. Porque sí, los niños se emocionaban. Uno no lo apreciaba tanto, pero sí se emocionaban.

#### **¿Cuál fue su año más productivo mientras tenía estas maquinas?**

Piñón: No, realmente duré poco, no cumplí el año. Duré con ellas así trabajándolas como unos seis meses. Digamos que los primeros tres meses eran buenos, después ya no, ya no tenía demanda en mi negocio, y los llevé a una tienda de abarrotes ahí las acomodé. Pero no, no había negocio, dejo de ser negocio por la competencia y porque los dueños de las tiendas solo las prendían a la hora de las salidas de las escuelas. Yo no sabía eso y cuando les pregunté por qué hacían eso me dijeron que era por el costo de la luz. Por eso las apagaban. Y pues no, dejó de ser negocio, y bajaban y bajaban los ingresos.

#### **Ante este inconveniente ¿No existían los reguladores?**

Piñón: Sí debería utilizarse un regulador para el cinescopio, si debió utilizarse uno, eso recuerdo. Y pues no podría decir un comparativo en cuanto al consumo de electricidad de un monitor de televisión a una pantalla de ahora. No podría decirlo, pero la mentalidad de la época pues suponía que un cinescopio encendido todo el día pues consumía mucha electricidad de más. Y por eso las encendían y las apagaban. Hay estadísticas de los electrodomésticos que más consumen y creo recordar que no son los cinescopios los que consumían demasiado, no. Todo mundo sabe que los aparatos electrónicos que más consumen son las planchas, las lavadoras, las licuadoras, los motores de puertas automáticas los que jalan mucha corriente. Una radio, no; una televisión, tampoco. No consume tanta. Pero era la mentalidad de la época y eso ya limitaba el usufructo de los equipos. Que no estuvieran prendidas todo el día.

#### **¿Cuánto ganaba en esas ganancias?**

Piñón: En esas ganancias en un promedio a la semana ganaba entre 600 y 800 pesos. Creo que fueron los mayores ingresos que tuve. Para darnos una idea de cuánto valía esto nos vamos a la paridad del dólar, en aquel entonces, no pues ya estaba flotante. Ya cambiaba todos los días como ahora. Me resulta difícil recordar en este momento. Lo que sí recuerdo es que no aparecía una cantidad notable.

#### **¿Entonces sus peores meses de cuanto estaríamos hablando?**

Piñón: no muy bajos, estamos hablando de 50 pesos a la semana, 100 pesos a la semana, y tenía que compartirlo con el propietario de la tienda. Entonces ya no era negocio para mí.

#### **¿existía escasez de juegos?**

Piñón: No, no había escasez, y los prestadores del servicio por decirlo así pues eran empresas organizadas. Tenían el suficiente dinero para adquirir esas novedades, y quienes no pudimos adquirirlas quedamos rezagados. Los que estaban en ese negocio llegaron a tener muchas, llegaron a tener 50...100 o más. Yo veía que tenían camionetas para trasladarlas para llevarlas a reparación. O para no desmontar el juego lo que hacían era rotar las consolas, las rotaban en las tiendas para no desarmarla y cambiar el cartucho. Pues para ellos era costeable. Porque las tenían repartidas a lo largo de la ciudad. Digamos que fue una manera de economía local, una manera de producción local que abasteció a un mercado local, porque eran pocos los equipos de fábricas. Ellos eran más caros, pero eran muy atractivos porque el diseño, las luces de la decoración, y los nuevos equipos electrónicos que empezaron a adquirir las novedades de equipos y de juegos. Y empezó a poner a cada quien en su lugar. Las personas que llegaban a tener más máquinas en Morelia, quiero pensar así, no dieron ese salto cualitativo. Se quedaron con Atari. Tenían muchas máquinas y no elevaron el costo, tener la cantidad de usuarios que llegaron a tener hacia rentable al negocio; y ahí se quedaron. Otros se arriesgaron a adquirir las nuevas tecnologías y los nuevos juegos a esos les fue diferente porque cobraban más. Y su servicio era para otro nivel social. Pero lo que se quedaron con el servicio rústico para la población de escasos recursos y que tenían muchas máquinas les siguió funcionando ese negocio; les siguió siendo rentable.

#### **¿Las maquinitas de videojuegos se podían modificar en cuanto a su dificultad?**

Piñón: Sí, Sí, porque le daban grados de dificultad al juego, esa fue otra novedad, que aparecieron grados de principiantes, intermedios y avanzados. Entonces digamos que los juegos más fáciles los ponían en intermedios y avanzados; y a los juegos más fáciles los ponían en principiantes mientras jalaba al consumidor, después se podía subir el nivel de dificultad. Pero eso solo lo sabían ellos. Uno los supo mucho después, que los juegos traían su grado de dificultad. Y sí también que gente con preparación le entró al negocio, le cambiaron el gabinete; lo hicieron más compacta, ya con Triplay sino con Formica o aglomerado, y empezaron a meter pantallas pequeñas. Cinescopios pequeños, porque los cinescopios de antes eran de 22 y 27 pulgadas. No recuerdo, fueron reduciendo, reduciendo. Y cambiaron la posición de cinescopio. El estar así frente a... estaba abajo. El gabinete lo hicieron cúbico y la pantalla del cinescopio lo pusieron plano. Y eso era más cómodo porque en lugar de estar erguido, estaba con la cabeza abajo. Y así fueron las innovaciones en aquel tiempo.

#### **¿Para quién iba dirigido el mercado de los videojuegos y cómo interactuaban en el entorno de los videojuegos?**

Piñón: Debo decir que la mayoría de los niños se comportaba de manera descontrolada, les emocionaba tanto el juego que la reacción que les imponía era fuerza lingüística, pero de manera inapropiada. No era posible que en sus expresiones fueran vulgares o groseras. Eran reacciones muy fuertes. Y eso a mí no me gustaba porque había niñas. Entonces yo les pedía que no usaran ese lenguaje, pero no me hacían caso.

#### **Entonces ¿Qué era lo que decían?**

Piñón: pues lo que se conoce como un lenguaje grosero, vulgar, hasta obsceno. Expresiones de coraje, de impotencia. Y entonces yo ya notaba que ya no venían con la alegría de los primeros tiempos. Como que llegaban con ansiedad, como que la reacción era de enojo, porque no podían avanzar en el juego y menos derrotar a la máquina. Lo que los hacía usar esas expresiones, pues inapropiadas en aquel entonces. En ese entonces se cuidaba el uso de ese lenguaje y en la sociedad en general. Ellos utilizaban palabras altisonantes y uno trataba de recomendarles que no usaran esas palabras, pero no hacían caso.

#### **Me imagino que eran niños de primaria y secundaria...**

Piñón: niños de primaria. Pero los más difíciles eran los que estaban en cuarto, quinto. Inclusive, había niños que en su casa no les daban dinero, así que me ofrecían cosas de juego de ellos a cambio. Así que un carrito de juguete. Un carro de metal. ¿Cuántos juegos me das? ...No, yo no lo veía correcto, yo les decía que no. Una vez si cedí a ello porque un preadolescente me ofreció un cascabel de víbora seco. Me llamó esa propuesta, y yo nunca había visto uno. Y yo acepté el trueque.

#### **Ósea que en la necesidad de jugar.**

Piñón: En sus casas, primero; les daban poquito, y se lo gastaban ahí. Ellos pedían más, o ellos ya no podían darles. Pero también a las madres de familia no les pareció que los niños estuvieran tan inquietos por esa recreación. No les agradaba. Y sí llegué a escuchar reclamos de padres de familia de que decían que era echar el dinero al agua, o eso decían. Echarlo a la calle. Y no les crea ningún beneficio porque no se comen nada, no se compran nada a la hora del recreo. En ese sentido iban las críticas, y fueron las críticas que fueron al ayuntamiento. Y tardó el ayuntamiento en tomar medidas. Ahora en la perspectiva histórica... pues... qué tardaría unos 5 o 7 años en empezar a tomar medidas en ese sentido. Imitando las medidas que se habían tomado en otros lugares importantes donde el fenómeno pues se desarrolló no a nivel artesanal como aquí, si no ya empresarial; como Guadalajara, Puebla, Toluca o la ciudad de México. No allá rápido las autoridades no tardaron en intervenir. Las niñas se comportaban como tales de acuerdo a la tradición de entonces. Eran recatadas, sencillas, silenciosas, para nada utilizaban lenguaje inapropiado, y si sentían disgusto. ¡Vaya! No sentían disgusto. Mario Bros. No las hacía enojar, les divertía

realmente. No se sentían mal por perder. Los otros juegos como el Pacman también les llamaba la atención, pero disfrutaban más el otro. Se comportaban con propiedad. Con recato por lo general. Duró muy poco el tiempo en el que trabajaban o manejaban la palanca del control, lo manejaban con propiedad el botón disparador. Pero con rapidez cambiaron a un movimiento violento. Con toda la fuerza de la muñeca, y que apretar el botón con suavidad, no... así con la fuerza.

**Entonces ¿Se llegó a descomponer en algún momento sus aparatos cuánto costó el mantenimiento?**

Piñón: El costo de mantenimiento que se tenía que hacer se tenía que cambiar el tragamonedas porque los cambios en el diseño de la moneda, obligaban a una adaptación en el tragamonedas. La ranura no. Pero cuando caía, movía un alambre. Era el switch el que encendía el juego. Entonces en una caída por un canal y el tamaño de la moneda, como se introdujeron en otros diseños de moneda. Eso fue un problema porque ir cayendo sobre la canal se salía o se atoraba y ellos reclamaban su juego, ¡Se lo tragó! ¡Se lo tragó! decían. Entonces se tenía que destapar la máquina, ver dónde quedó la moneda; y ver si se había atorado o se había caído. Pero, ellos no esperaban a que uno lo arreglara, uno manualmente activaba el Switch para que tuvieran su juego. Entonces eso era un problema estar cambiando el canal de la caída de la moneda, y eso era un gasto de mantenimiento. A mí me llegó a pasar poco pero así, en eso había que invertir.

**Me imaginó que las máquinas de ese entonces no se descomponían tan fácilmente.**

Piñón: En efecto, lo que más tendía a descomponerse era la maquina por la falta de delicadeza eso era en su inversión en cambiarlas, en medio repararlas, o a veces ya no te da de otra que sustituirlas

**¿Cuánto costaba la reparación?**

Piñón: Me resulta difícil dar un dato conociera oneroso, ni pensar en una de fábrica, de la original, no, eso era mucho dinero. Pero con los proveedores tampoco era barato. Digamos que había una diferencia de hasta un 40% de costo de una original a una de adaptación. No era barato, las refacciones no eran baratas. Eso sí debo decirlo, no eran baratas.

**Entonces por eso no muchos se atrevían a entrar a este negocio... ¿No?**

Piñón: No, si le entraban, pero le entraban ya con la forma de una empresa; Primero porque tenían el conocimiento de la electrónica; segundo, con un préstamo bancario; o se asociaban ingenieros. Y estaban dedicados a supervisar las maquinas. Pero, sí llegó a ser negocio, pero se extendió tanto que ya no había un buen mercado para todos ya ahí llegó a su límite.

**¿Entonces llegó a pedir algún permiso para poder comercializar con estas maquinitas? ¿Así como comenzó con este negocio?**

Piñón: No, cuando empecé sí fui a informarme al ayuntamiento, y me dijeron. Estamos hablando de marzo-abril de 1985 más o menos. Fui al ayuntamiento a preguntar por ello, que impuestos iba a pagar. Y me dijeron que estaba en estudio la reglamentación de ese negocio, y que sí tenía que pagar impuestos. Pero que estaba en estudios y tenía que registrarme en hacienda. Eso no me gustó mucho, pero esas son las condiciones ¿Verdad?, Y... No me llegó el requerimiento donde tenía que registrarme o tener un permiso o pagar impuestos. Lo que si me llegó fue la notificación del reglamento. Una circular que marcaba horarios de la prestación del servicio y la ubicación del servicio no debería ser junto a las escuelas. O en lugares cercanos a las escuelas en 1985. Tuve el negocio de marzo-abril a agosto-septiembre. Las maquinas las saqué del local donde las tenía y las llevé a tiendas cerca de las escuelas. Y así llegó el ayuntamiento y las clausuró. Me clausuraron esas maquinitas de acuerdo a la circular. Establecía una distancia en metros de las escuelas a la maquina más próxima. En respuesta a la inconformidad de los padres de familia; que los niños se metían a las maquinitas después de la escuela. Ya se tardaban en llegar a la casa y eso inquietaba a los padres de familia, y por eso fue esa medida. Entonces un día me busca el dueño de la tienda y me dice que sus máquinas estaban clausuradas. Me acuerdo que estaban casi enfrente de una escuela y otra en una esquina cerca de la misma escuela. Me dijo el señor que ya no las podía tener ahí. Me dijo que, si no se retiraban esas máquinas de la tienda, le iban a clausurar el comercio. Y eso a quien no lo asusta. Y ya me exigió que las retirara de ahí. Y allí fue mi aventura como empresario.

**Entonces los padres de familia no se quejaban con usted directamente.**

Piñón: No, pero con el dueño de la tienda sí. Y eso a él le disgustaba; le incomodaba. Me decía: -yo las tengo a consignación, que me están preguntando a mí- me dijo que esa situación no le gustaba. Luego ocurre lo de la clausura y se las iba a ofrecer en venta, pero el señor las rechazó por lo mismo.

**Al final ¿Qué pasó con las maquinitas?**

Piñón: Las vendí, las rematé, casi las regalé. Las vendí casi en un 30% de lo que me había costado. Y ese fue el fin de mi aventura.

**Por no decir un GAME OVER.**

Piñón: Game Over jaja y sí jaja. Sí, eso fue 1985. Lo recuerdo un año espantoso para mí. Fue el año de Miguel de la Madrid, el año del terremoto, el año del desempleo, el año de despidos casi masivos en empleado de gobierno. De enorme especulación financiera. El dólar carísimo, y bueno, así es la economía. Los bancos pagaban una altísima tasa de interés. Con tal de captar el ahorro crearon cajas de ahorro. Gente preparada y muchas más perdieron sus ahorros que con tanto esfuerzo habían ahorrado durante las devaluaciones. Aquí en Morelia fue notorio y escandaloso. Hubo gente que vendía sus automóviles.

Nombre: Jorge Vázquez Piñón, 2016, 32: 06 min.

Ocupación: Docente

Edad: 65 años

Lugar de la entrevista: Aula 0-5 de la Facultad de Historia

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

**¿Conoce los juegos de video?**

Piñón: Si.

**¿Le gustan los juegos de video? Sí, no y por qué.**

Piñón: No me gustan porque me parecen adictivos y ocupan mucho tiempo. Aunque son fascinantes, pero resultan adictivos por eso no me gustan.

**Desde su opinión personal, Cuando hablan de la palabra “videojuego” ¿Cuál es la primera imagen que le viene a la mente y de favor explíqueme sus razones?**

Piñón: Diversión porque cuando los conocí era una novedad pasar el tiempo libre. Pero fundamentalmente me pareció un juego y una diversión.

**¿Cuál fue su primera experiencia que tuvo con el videojuego en la ciudad de Morelia?**

Piñón: la primera experiencia que tuve con el videojuego fue en la ciudad de México. En las maquinitas llamadas “maquinitas” que se instalaban afuera de los negocios. Farmacias, Zapaterías, tiendas de ropa. Ahí fue donde los vi la primera vez. La primera vez que recuerdo yo haber visto un lugar de eso debió ser por 1972 en la ciudad de México

**¿Cuáles fueron sus primeros juegos de video que jugó? (Los que recuerde)**

Piñón: los primeros juegos de video que jugué fueron asteroides, invasión de marcianos, luego el ping pong y finalmente el pac-man. En ese orden los jugué.

**¿Puede describir el juego de video? ¿Cómo era?**

Piñón: percibía diversión y desafío...y me disgustó darme cuenta que nunca le ganaría a la máquina. El único juego al que gané a la máquina fue el de Asteroides que recorrí sin mal lo recuerdo eran 100 niveles 1000 niveles grados de dificultad, pero con los demás...bueno el de invasión alienígena también logré medirme con la máquina (jaja), pero no ganarle. Por eso me gustaba mucho, me divertía. Por eso ocurría esa sensación que menciono de ofuscación de que no le iba a ganar ósea yo captaba de que el juego estaba diseñando para ganar siempre y eso me provocaba cansancio. Pero en realidad era ansiedad. Porque yo era muy joven y no tenía que cansarme de la mente en un juego. Ahora sí me lo explico, me provocaba ansiedad. Yo creí sentir cansancio, pero en realidad era ansiedad. En invasión alienígena el juego consistía, el jugador tenía un cañón en la parte inferior de la pantalla. En la parte superior de la pantalla aparecían unos conjuntos de alienígenas que soltaban bombas, entonces yo tenía que mover mi cañón para que no fuera bombardeado y a la vez tenía que dispararles. Y entonces con forme avanzaba el juego esos grupos descendían, descendían, descendían, y cada vez soltaban más proyectiles, agrediendo a mis cañones. Entonces yo tenía que moverme más y disparar más. En eso consistía invasión alienígena. El Pacman consistía en un laberinto en donde el jugador movía una carita se trasladaba en el laberinto se comía puntos luminosos, pero a su vez era perseguido...no me acuerdo bien creo que era la carita comelona de la que había que cuidarse mucho, más bien así era. Una carita comelona el cual tenía que huir porque lo perseguía al jugador entre el laberinto y el jugador era perseguido por fantasmas, unos fantasmas. Pero cuando, bueno en eso consistía el juego. Los fantasmas eran peligrosos, pero luego eran inofensivos y en realidad ya ubico los fantasmas eran peligrosos para el Pacman, para el comedor, pero cuando se potenciaban como malignos había que huir de ellos. Esto estaba programado por unos cuantos segundos porque si alcanzaban a pacman, pacman moría. Giraba sobre sí mismo, y eso indicaba que estaba muerto. Y podía retomarse el juego si se tenían punto a favor. Creo que eran tras oportunidades el juego para acumular una cuarta oportunidad. Y la dificultad consistía en que cada vez los fantasmas en su modalidad agresiva eran más veloces, eran más veloces que pacman. Lo acorralaban y pacman era destruido. Eso es lo que recuerdo de esos dos juegos en particular

**¿Qué emociones o sentimientos le causaba al jugar videojuegos?**

Piñón: Mi causaban excitación, me causaban emoción, porque lo tomaba también como una prueba a mi coordinación visual y manual. Pero muy pronto me convencí que de que eran invencibles (Risas). De que el jugador nunca le iba a ganar a la máquina (risas), y a partir de eso me prevení para no ser tan adicto. Aunque pues obviamente pues si llegué a tener las consolas y jugar en casa. Pero, puedo decir que no apareció en mí una adicción arraigada no, no apareció. Me parecía más que nada diversión. Y bueno otra manera para no dedicarme demasiado a ello, fue que como eran máquinas públicas pues había que pagar por cada juego. Así fue una manera de refrenar mi relación con los videojuegos, pues para no destinar mucho gasto a esa diversión. Pero si me parecieron divertidos en un principio.

**Usted mencionó consolas ¿cuáles fueron las consolas que compró?**

Piñón: Así que yo haya comprado yo por mi gusto, para mi diversión, para mi diversión y mi uso personal. El Atari; fue lo que compré por mi gusto y para mí. Y jugaba principalmente Asteroides; me gustaba. Y si debo decir que incitaba mi fantasía. Yo ya era adulto. Tenía treinta años. Pero sí incitaba mi fantasía en cuanto a construir imágenes cinematográficas del juego que estaba yo viviendo. Y bueno, esto se debió a que en mi adolescencia pues vi muchas películas de ciencia ficción de los años cincuenta, de los años sesenta, y era la época en que pues estaba de moda la Guerra de las Galaxias, y eso pues considero que fueron experiencias que reforzaban mi disfrute del juego. Y realmente si lo llegué a disfrutar porque como dije era el único programa que recorrí completo y que resulté vencedor. En ningún otro no tuve los mismos resultados porque tampoco era muy perseverante.

**¿Cuánto le costaba la consola como tal?**

Piñón: si mal no recuerdo a precios actuales o a precio de aquel entonces la consola Atari me costó entre 600 y 800 pesos. Era cara, era cara porque yo tenía un ingreso mensual de 4000 pesos. Entonces era una quinta parte. Y los videojuegos, los cartuchos en los que venía pues recuerdo que variaban entre 60 y 200 pesos. Más o menos es lo que ahorita recuerdo. Y eran escasos, además, no era fácil conseguirlos aquí en Morelia. No había distribuidores. Había que comprarlos en escasas tiendas; no había centros comerciales como ahora, por pedido, o en la ciudad de México, en la ciudad de México pues era otro mercado. Debo decir que entre 1980 y 1985 se expandió mucho el videojuego en las tiendas de abarrotes, sobre todo. Había muchas, pero eran maquinas artesanales. Hechas por carpinteros de la localidad y que se adaptaban los controles a una televisión a un cinescopio y tuvieron mucho éxito; mucho, mucho, mucho éxito, entre los niños y los adolescentes. Las maquinitas decían ellos. Porque pues si fue una novedad, una gran novedad que modifíco los hábitos de juego de los niños. Los niños abandonaron en gran medida los juegos tradicionales de la infancia para ir a las maquinitas. O los ingresos que les daban sus padres para comprar una golosina en la escuela o a la salida de la escuela mejor lo iban a gastar ese dinero en las maquinitas. Y recuerdo que el ayuntamiento se vio obligado a prohibir la instalación de maquinitas en las cercanías de las escuelas aquí en Morelia. Porque pues era una aglomeración de los niños allí en las maquinitas; unos para ir a jugar y otros para ir a ver y entonces pues ya se retrasaban en la llegada a sus casas al salir de las escuelas. Recuerdo eso, que sí provoco, causo una adicción en la infancia de aquel entonces. Fue un cambio para ellos y se olvidaron de los juegos tradicionales. Es lo que podría mencionar, recuerdo que a los niños lo que más les gustaba era le Pacman. Y bueno, después Mario Bros que también fue una explosión de adicción entre niños y adolescentes (Risitas) me parecía infantil, no le veía yo imaginación para mí yo tenía más de treinta años, pero... famosísimo, famosísimo y muy buscado y debo decir quizá esto en favor de su investigación. Mario Bros fue un videojuego que atrajo mucho a las niñas. Sí jugaban los otros, pero pocas niñas. En cambio, Mario Bros. Interesó a las niñas. Yo lo atribuí a que inspiraba ternura el Mario Bros con una expresión como de ingenuidad, y una sonrisa simpática, y que había que ayudarlo a resolver las situaciones. Como que hubo mucha identidad de las niñas de entonces con Mario Bros, bueno no voy a decir por qué, no es el caso. Pero lo que sí digo es que les gustó mucho a las niñas, como que uno pudo haber pensado que este fue un videojuego diseñado para niñas porque les gustó. Aquí en mi Morelia las niñas les gustó mucho, realmente les gustó mucho. Los otros no les atraían mucho, aunque sí los jugaban. Pero Mario Bros. Fue irresistible.

**Además de los videojuegos ¿Qué otros sitios de recreación solían visitar usted durante su juventud/niñez en Morelia?**

Piñón: Bueno, debo decir que mi juventud transcurrió entre 1968 y 1980. Debo decir que la recreación de la juventud en ese periodo eran las fiestas familiares, o las reuniones promovidas por los jóvenes. Fiestas donde se bailaba, se conversaba, se fumaba, se ingería licor, se fumaba tabaco, se ingería licor, se escuchaba música, se bailaba; o paseos al campo, días de campo; las fiestas familiares. También en Morelia concretamente en la época de fin de año eran muy famosas las fogatas. Eran bailes, bailes que organizaba una familia para sus amigos e invitados. Y había un conjunto musical que tocaba música, se consumían tamales o corundas, y muy discretamente la ingesta de alcohol. Muy vigilado por los organizadores. Eso era el ambiente en general. Había unos cuantos cafés en el centro de la ciudad, y había un solo centro nocturno en el centro de Morelia; había solo un centro nocturno en el centro que había en Morelia. Claro, los hoteles tenían su Bar pero solo era para los huéspedes, además era muy caro. Trato de recordar su nombre, pero no lo preciso. Bueno, también estaban los burdeles, pero ese era otro ambiente. Ahí iban adultos. Los estudiantes no voy a decir que concurrían a los burdeles por qué estaban todos en una sola calle y el acceso estaba controlado y vigilado. Y los estudiantes qué dinero iban a tener para ir a gastar en cerveza, en bailar o en contratar a una sexoservidora...No. Era impensable para un estudiante ese tipo de diversiones. Así que puedo decir que ese eran las diversiones predominantes. Asistir a las ferias parroquiales; A la feria estatal; Los juegos mecánicos que eran digamos soportables, tolerables. Eso era muy popular entre la juventud. Había pocos restaurantes en la ciudad...y cantinas. Las cantinas eran centros de convivencia y recreación. Cantinas que ya desaparecieron todas...Todas aquellas cantinas que llegaron ser tradicionales y que formaban parte de la recreación de los trabajadores, de los burócratas, de los maestros, de los albañiles, de los choferes, y con ambientes bien definidos. Esas eran las recreaciones de esa época.

**¿Considera usted que los videojuegos son una parte esencial en la interacción de las personas? Justifique su respuesta.**

Piñón: De las generaciones nuevas sí. Considero de los nacidos después de 1980. A partir de 1980 los nacidos. Sí, sí. Los videojuegos son una parte fundamental de su recreación y de su dedicación al tiempo libre. De las generaciones adultas no. Es lo que yo puedo notar en mi generación, en los nacidos de los cincuentas y todavía en los sesentas. No, no sintieron mucha inclinación o interés por los videojuegos. Pero de los nacidos del 78-80 en adelante si fue notorio.

Entrevista a Héctor Hernández: 31/ julio/ 2018 1:00 a 2:00

Reparador y comerciante de videojuegos

50 años.

Lugar de la entrevista: Local del señor Hernández.

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

**¿Cómo fue que conoció el juego de Maquinitas?**

Sr. Hernández: Cuando yo era niño me llamó la atención el primer videojuego que conocí fue, se llamaba "Tele Pong". Era de unas raquetitas con su pelotita como primer videojuego que incursioné aquí. Yo tendría la edad de siete – ocho años.

**Ósea que le tocó conocer el Pong.**



Sr. Henrandéz: sí.

**¿Cuánto tiempo lleva en el negocio de las Maquinitas de videojuegos?**

Sr. Hernández: Como 29 años.

**¿Fue acaso familiar?**

Sr. Hernández: Mi caso fue yo trabajando como en el 88. En la empresa donde trabajaba que era de arreglar herramientas “Black and Decker”. Me trasladaron a la ciudad de Pátzcuaro, ahí al tener tanto tiempo libre concomimos a un Doctor que se dedicaba a los videojuegos, ya a las maquinitas, y él fue en cierta forma quien nos impulsó tanto a mí como a otra persona que tenía como socio a dedicarnos a los videojuegos. Nos nació esa inquietud llegando allá. Mi socio se llamaba Eugenio Vidal.

**¿Entonces ustedes fueron los primeros precursores?**

Sr. Hernández: No... Había gente más precursora. Estoy hablando de que cuando estábamos en los videojuegos ya había más gente que se dedicaba al asunto de los videojuegos. El licenciado Guillermo Gallo es uno de los precursores.

**De hecho, que bueno que menciona ese nombre. Oí hablar del Sr. Guillermo Gallo por la Unión Mutualista de Videojuegos.**

Sr. Hernández: Yo pertencí a esa Unión. Nosotros pertencíamos en el año 91-92. Posiblemente hubo antes, pero nosotros la volvimos a integrar con el Licenciado Guillermo Gallo. Hubo varios que nos juntamos para poder conseguir unas mejores condiciones de trabajo en esto de los videojuegos porque lamentablemente los videojuegos se han adscrito a un giro rojo dentro del ayuntamiento. Nos comparan con un centro de Table Dance, como Burdel, como una venta de vinos y licores. Como de un Bar, como de eso nos comparan con ese Giro. Como si fuésemos algo muy fuerte, por así decirlo para la sociedad.

**¿Cómo fue que se decidió a abrir un negocio de maquinitas?**

Sr. Hernández: Al tener la experiencia del Doctor como mi socio, que al principio éramos compañeros de trabajo, él me preguntaba si era buen negocio, yo como buen consumidor de maquinitas, yo por eso estoy como pez en el lago en este negocio, porque toda mi vida me han gustado los videojuegos aun a mis cincuenta años me siguen gustando los videojuegos. A lo mejor porque hemos estado mucho en las sombras. No hemos tenido la fuerza tanto las personas que nos dedicamos a los videojuegos para unirnos bien como también lo que se considera un giro rojo. Lógicamente no le interesa el respaldo a los videojuegos cuando es algo de esparcimiento, se me hace algo sano lógicamente regulado, y quien lo tiene que regular no somos los dueños de los locales o de las máquinas de videojuegos, quien tiene que regular esa situación del tiempo que los niños y los jóvenes se dedican a los videojuegos son los papás; que entra dentro de la educación. Yo puedo decir -sabes hija- y lo hago. -una hora de videojuegos y luego te pones a hacer tu tarea-. Aquí es donde entra la regulación de los padres no tanto de los que nos dedicamos a este negocio, más sin embargo es como todo no hay que echarle la culpa al más débil por así decirlo. Y ¿Quién es? Quien se dedica a los videojuegos.

**¿Cuándo comienza (aproximadamente) a llegar los videojuegos a México?**

Sr. Hernández: El contacto que tuve primero fue con el “Tele Pong”. Lógicamente somos provincia en lugar de capital. Me imagino que en el Distrito Federal llegó un par de años antes, porque antes no era tan fácil la comunicación -las redes sociales o internet que nos hace que nos demos cuenta de muchas cosas están sucediendo a nivel nacional y mundial-, este pienso por darte un aproximado yo tendría siete años. Te estoy hablando de hace 43 años entonces pienso que más o menos que llegaría el videojuego como hace 45 – 50 años; en los años setentas. Calculo que fue más o menos en el año de 1974-75. No había nada, el Tele Pong llegó para casa. Lógicamente con el ingenio de ciertas personas que se dedicaban a la electrónica me imagino que se empezaron a armar las primeras maquinitas hehecitas en México.

**¿Cuándo comienza a llegar los videojuegos para el caso de Morelia?**

Sr. Hernández: Más o menos es lo mismo, va englobado yo pienso que llega más o menos en los años 74, como te menciono fue igual. Como te menciono en la capital en el Distrito Federal toda la novedad y hasta hoy lo sigue siendo a la fecha ahora se concentra México, Monterrey, Guadalajara se concentran las primicias normalmente. Viene de tecnología cuestión de trata de eventos.

**¿En la ciudad de Morelia, qué diferencias encontró entre la ciudad de Morelia y otros estados ciudad de México en cuanto a negocio de videojuegos?**

Sr. Hernández: No sé cómo sería, lo que creo es que por las diferencias sería unas situaciones económicas mejores y de economía que manejan.

**¿Cuánta competencia tenía en comparación a otros negocios de maquinitas en Morelia?**

Sr. Hernández: Bueno como todo han crecido las ciudades, han crecido los pueblos, igualmente han crecido los negocios. En principio cuando yo me dediqué a este negocio a lo mejor había diez maquineros que decimos nosotros aquí en Morelia. Ahorita debe haber entre 100 y 200 maquineros. Por decirte un ejemplo: antes había algunos taqueros, ahorita hay tacos por todas las esquinas. Igualmente, en los videojuegos también por donde quieras ves Máquinas en diferentes zonas.

**Ósea que no había mucha competencia.**

Sr. Hernández: No porque este negocio ha sido y es caro, en su infraestructura, en su equipamiento es caro. Lo que cuesta cada consola, cada aparato, cada fuente, cada disco duro todas esas situaciones que se ocupa.

**¿Para quién iba dirigido el mercado de los videojuegos y cómo interactuaban en el entorno de los videojuegos?**

Sr. Hernández: Principalmente va dedicado para la gente joven. Como te digo, ya no soy tan joven, pero me siguen gustando los videojuegos, pero sí creo que hay mucha gente, es como todo, cuando hubo el apogeo esa gente joven ahora somos gente

adulta, como en la música a la que le gustaba Timbiriche en mi tiempo en los ochentas también sigue gustando timbiriche, ahora en los años 2000 se siguen volviendo locos con ese tipo de cosas. Igualmente, en los videojuegos sigue gustando de la misma forma para la gente ya de mi edad que nos dedicamos a esto.

**Entonces uno se remite más a la nostalgia... ¿no?**

Sr. Hernández: Sí, así es.

**¿Cuánto costaba cada maquinita en los ochentas y los noventa? ¿En dónde se conseguían durante esa época?**

Sr. Hernández: El precio era variable depende de quién te la vendiera. Lógicamente uno al principio empezó sin el conocimiento necesario, uno empezó comprando, y como te digo, porque era más difícil poder enterarse de cómo poder armar una máquina de videojuegos. No como ahorita que hay tutoriales y hay situaciones, y las refacciones no te voy a decir que te las venden en las farmacias, pero sí ya puedes conseguirlas por diferentes medios como internet.

**Por ejemplo ¿Cuánto costaba una maquinita Pong?**

Sr. Hernández: No... era una simple consola, como un Atari; que después llegó el Atari. Era una simple consola casera que fue el telepong. Si ahorita lo traducimos mejor a ese tiempo costaba 200,000 pesos que ahorita vendrían siendo 200 pesos a lo mejor quitándole los ceros. En aquel tiempo era una buena cantidad.

**¿Cuál llegó primero el Atari o el Magnabox Odyssey?**

Sr. Hernández: La Magnabox no llegó a México. Primero llegó el TelePong; luego el Atari; luego ya empezó a llegar el Nintendo Gamecube, Play Station. Luego comenzaron a llegar diferentes tipos de consolas conforme fue avanzada la tecnología. A lo mejor sí llegó pero no tuvo el mismo éxito.

**¿Dónde se adquirían durante los años ochenta y principios de los noventa las maquinitas?**

Sr. Hernández: Había empresas dedicadas a esto. Los que se dedicaban a esto lógicamente tuvieron mucho éxito pusieron grandes empresas en el Distrito Federal y el Guadalajara. Eran Planet México, Videorama, VideoMex. Fue en los años ochenta y noventa.

**¿Qué tan redituable fueron los sitios de maquinitas durante los años ochenta y principios de los noventa?**

Sr. Hernández: Era bueno, lógicamente la economía del país estaba mejor, entonces el dinero rendía más. Lógicamente no estaba tan devaluada la moneda. Ahorita que está devaluada es muy complicado ya tener una buena economía. Sigue siendo negocio, pero ya no es un negocio que le permitía a uno seguir invirtiendo y tener una vida más o menos digna en cuestión de economía.

**¿Entonces los juegos eran más redituables?**

Sr. Hernández: sí, aparte de que nos dedicábamos menos personas a eso, pues había más reparto de la ganancia. Si nos dedicábamos 10, ahora nos dedicamos 100, el pastel nos toca una rebanada menos grande. Antes era mejor.

**¿Cuánto ganaba por maquinita aproximadamente en la época de los años ochenta y principios de los noventa?**

Sr. Hernández: Es un dato complicado de decírtelo, pero era redituable. Era tal vez el dinero que le invertías por así decírtelo 2000 pesos, los recuperabas posiblemente en dos meses o en tres meses. Ahora inviertes 2000 pesos y los recuperas en un año.

**¿Cuánto costaba jugar una maquinita en esa época?**

Sr. Hernández: Normalmente se ha manejado con la misma moneda. Lo que yo recuerdo fue la primera máquina que jugué, se les echaba un peso de los de Morelos; Una moneda que tú nunca llegaste a conocer. Estamos hablando ahorita que lo tradujéramos sea moneda no vale nada por los tres ceros. No vale nada. Tal vez un centavo.

**Se supone que el señor Carmona me había comentado que también le ponían monedas de Venustiano Carranza.**

Sr. Hernández: Eso fue ya más adelante. La diferencia que tengo con el señor Carmona es que yo tengo más años jeje. Pero sí, efectivamente, antes era la moneda de 100 pesos de Venustiano Carranza, cuando fue 100 pesos. Pero eso fue más adelante. También se les ponía a las de Pong se les ponía 20 centavos de cobre. Fueron de las primeras monedas que eran también circulares en las máquinas de videojuegos. Claro, yo todavía no me dedicaba a ese negocio, estaba muy pequeño. Pero más sin embargo me tocaba ponerle.

**¿Cuáles fueron los juegos de maquinitas más populares durante los años ochenta y noventa?**

Sr. Hernández: El que marcó principalmente fue el Mario Bros. El que aun hasta la actualidad sigue llamando la atención a chicos y a grandes. El de Street Fighter, los Street Fighters que salieron del uno al tres. Poco después salieron otros refritos, pero ya no han sido lo mismo. Del uno y dos fueron los hitasos. Y después llegó todo lo que fue el sistema NEOGEO que ya era de casetes. La mayoría los The King of Fighters en el año 94 y el Metal Slug. Digo, antes cualquier tipo de videojuego funciona a razón de que la gente, los chavos, los niños que jugaban videojuegos estaban hambrientos de diversión, de un tipo de diversión.

**Pero entonces fue inicialmente el Pong ¿No fueron populares por ejemplo los invasores del espacio?**

Sr. Hernández: Sí, todos esos juegos el Space Invaders, el Asteroides, el Pengo, el Galaxian, el Galaga, el Mr do, el defender, el Popeye, el mr. Doom, todo ese tipo de cosas fueron ahorita si hago memoria casi todos los videojuegos funcionaban..el videojuego a lo mejor me adelanto a alguna de tus preguntas pero el videojuego se deformó a razón de que llegaron los multijuegos. Ahí es donde vino la debacle de los videojuegos.

**¿Entonces fue en los multijuegos cuando cayó?**

Sr. Hernández: (afirmó) La industria del videojuego.

**Por ejemplo, en algunas entrevistas a personas comunes me mencionaron a PACMAN ¿Fue importante?**

Sr. Hernández: También Pacman es de los que me han tocado. Pacman es un icono para niños, niñas. Creo que es de los pocos videojuegos que a los niños les interesaba... bueno el Mario Bros también, pero creo que si lo pongo en escala el número uno Mario Bros y en el número dos el Pacman.

**A diferencia de las consolas ¿Qué características tenían las maquinas en cuanto a hardware, software/componentes? ¿Ha mejorado?**

Sr. Hernández: Claro que ha mejorado, la tecnología como en todo, como en el celular que traes. Antes los celulares eran unos tabiques enormes. Y ahorita en que tamaño, en grosor, ahora todas las funciones que haya. Antes tu teléfono te servía para hablar. Ahorita puedes meterte a internet, meter videojuegos, What's app, ósea todo. Buscar direcciones en Google Maps. Ósea claro que eran diferentes, el tipo de Hardware y Software era muy limitado, las imágenes eran incluso cuadrículadas, en cambio ahora casi parecen reales de personas.

**¿Pero más o menos que tenían los componentes? El Sr. Carmona me había mencionado cosas como Motherboard y eso.**

Sr. Hernández: bueno Motherboard siempre se ha ocupado porque la tarjeta madre es lo que se necesita para que algo funcione. Nada más que anteriormente todos los componentes no llevaban en sí una tarjeta madre con un microprocesador. Antes todo se hacía trabajar por medio de integrados y Pallas y Resistencias y Diodos, etc, para lograr las imágenes que se querían y las funciones que se querían.

**¿Por ejemplo qué diferencias tienen esos componentes el juego de pong?**

Sr. Hernández: La diferencia era la capacidad de información de que podían manejar una memoria de que se puede grabar. Ósea las memorias se les pueden grabar, se les puede meter la información. En cambio, en ese tiempo todo era razón como te digo de transistores, de resistencias y de todo para que hicieran el movimiento para por ejemplo las raquetas para subieran verticalmente y que la pelotita circulara de acuerdo a la posición a la que se le pegaba. Ósea era muy limitada la tecnología. Nuevamente te vuelvo a mencionar ahorita que estas con tu teléfono.

**¿Con qué frecuencia se daba el mantenimiento y reparación de maquinas durante los años ochenta y principios de los noventa?**

Sr. Hernández: Pues como sigue siendo hasta ahorita, todo depende del uso que tienen las máquinas. Lógicamente antes tenían más demanda y más uso continuo, pues requerían mantenimiento por si a veces se reparaba cada semana, a veces cada 15 días, a veces cada tercer día. Todo depende del desgaste que tenía.

**Entonces me imagino que antes era más común la reparación de maquinas**

Sr. Hernández: Lo sigue siendo y como ahora ya son más sofisticadas pues ya por ejemplo las máquinas no solo llevan joystick sino controles. Entonces todo el mantenimiento, la marca o el uso dependían de la persona.

**¿Había componentes de imitación?**

Sr. Hernández: de imitación si, de hecho, como en todo, hay cosas originales y hay cosas que no como controles de Xbox o play station pero la industria a lo mejor era más redituable, pero sí, hay joysticks, componentes que había de diferentes marcas donde variaba la durabilidad.

**Durante los años ochenta y principios de los noventa ¿Qué tanto se difundía los videojuegos, además, ¿cómo se daban a conocer los locales?**

Sr. Hernández: no casi no, nunca hubo una manifestación para vender o para ofrecer algún producto, fue que uno utilizaba sobre todo el periódico, tal vez entonces en radio, pero nunca, como te menciono como no somos un negocio bien visto, al menos que sea una gran compañía que han surgido como Maquimac, el de Recorcholis y todo ese tipo de compañías que tienen un respaldo económico muy grande, si se anuncian y al atraer el respaldo económico podían posicionarse en centros comerciales donde la renta de un local es altísima y uno como maquinero pequeño y una pequeña industria que uno maneja no le alcanza para cubrir una renta.

**¿Las maquinas de videojuegos se podían modificar en cuanto a su dificultad?**

Sr. Hernández: Tiene una programación que se puede modificar de acuerdo a lo que uno quisiera depende de done terminaran porque antes los chicos dominaban la máquina, no se despegaban de la máquina y no le daban fin hasta que veían el "Fin del Juego" y veían los créditos de quien lo habían elaborado. Hasta ese momento le perdían el interés.

**¿Alguna vez escuchó de alguna queja por parte de los padres de familia en relación a estos sitios de esparcimiento?**

Sr. Hernández: Siempre, lo que te menciono somos considerados como que tenemos una fama muy mala, somos algo que envicia, que en lugar de que distrae, ese es el problema que lo ven como te menciono... estamos considerados como giro rojo. Ósea en lugar de esparcir enviciamos según el criterio de padres de familia y por lo cual si hay una voz más fuerte es esa de que seguimos como centro de vicio en lugar de ser un centro de esparcimiento pues el ayuntamiento hace caso a esos ecos y prefiere que nosotros los que nos dedicamos a los videojuegos tengamos muchas limitantes en cuestión de horarios y de lugares donde poder trabajar

**¿Existía algún reglamento relacionado a estos sitios de esparcimiento durante los años ochenta?**

Sr. Hernández: No sé si lo hubo honestamente, pero lógicamente siempre hemos sido regulados y limitados como te mencioné en la anterior en cuestión de lugares de los de la distancia, de los horarios, las escuelas, las iglesias, lugares donde venden bebidas alcohólicas. No entiendo cuál es el mal que ven en un videojuego, digo... creo que allí es más responsabilidad de mi parte, o al menos yo lo veo así, como soy padre de familia de ver dónde está mi hijo y cuánto tiempo se dedica a los videojuegos. El problema de quien impone el videojuego.

### **El señor Carmona me mencionó que había unas calcomanías.**

Por ejemplo, eso de que mencionas de las calcomanías, como este siempre ha sido un negocio de cierta manera ambulante, gitano, tiene que cambiar de pólvora si funcionan dentro de un área y un negocio. Normalmente nos hemos ubicado en las tiendas de abarrotes, farmacias. Los pequeños localitos en las escuelas permiten trabajar a las señoras que tienen necesidad de vender dulcecitos y como complemento una máquina de videojuegos era complicado la forma de poder trabajar, si, si, los limitan.

### **¿Y con respecto a las calcomanías?**

Sí, hasta la fecha, eso de que mencionas de las calcomanías se llegó a un acuerdo con el ayuntamiento, en el que tú abres un local comercial de ropa o de dulces, plomería o lo que quieras tenían que contar con una licencia, pero si tienes necesidad de cerrar porque no te funcionó o porque te cambias de local. Tienes que dar de baja esa licencia municipal y dar de alta en otro lado. Para nosotros era a veces que duraba un mes en una tienda o en una farmacia, en un localito o lo que fuera, o no funcionaba la máquina teníamos la necesidad de cambiarlas. Lo que habíamos hablado con las personas del ayuntamiento en ese momento para nosotros era engorroso estar haciendo eso, imagínate no, si teníamos necesidad de hacerlo en cuatro o cinco lugares cambiando por las necesidades que se vienen no la íbamos a pasar en el ayuntamiento, entonces por eso se llevó al acuerdo de que las máquinas llevaran una calcomanía que nosotros reportábamos que con eso podíamos estarlas cambiando de lugares sin problema alguno. Estaban amparados, efectivamente estaban reglamentadas.

### **¿Entonces antes no había calcomanías en las primeras maquinistas?**

No nada de eso.

### **¿Qué ocurría con las máquinas que decomisaban?**

Pues caería de brujas como te mencionaba, de que el asunto era que los papás se quejaban que porque los niños se la pasaban ahí o se ha relacionado mucho de que si quieres destruir a alguien de maquinistas el dices ahí venden droga y te capturan sin que te hagan una investigación. Nada más con el simple hecho de que se quejen de que roban de que hacen, digo... Lo ven como que hace ver de mala calaña, de perversión, de vicio. No lo ven como un buen esparcimiento y claro no puedo pensar que haya gente que de verdad haga eso. Pero ya cuando se generaliza cuando lamentablemente sucede en el local de alguien, entonces eso se generaliza y todos somos un vicio. Todos somos un lugar de baja calaña y todos, y no al que de verdad esta.

### **¿Cuáles eran los sitios más populares de maquinistas?**

Mira no recuerdo bien sus nombres, había uno en la cerrada de San Agustín, y en la calle corregidora, estaba otro por la calle independencia, esos eran de los más conocidos, también en el mercado independencia estaba el señor Meza que vendía incluso helados. A ese señor yo le compré mi primera maquinita. Te estoy hablando que en ese tiempo tenía como 16, 17 años. Entonces yo iba a jugar a esos lugares que eran los más conocidos, y claro, ya caen en el centro comercial. Había uno en la comercial mexicana, cerca de las tiendas de Liverpool y Sears habían puestos de maquinistas. Era los que había conocido de locales de maquinistas. Siempre ha sido mal visto el negocio del videojuego. No sé si de verdad se han dado a la tarea de investigar, y más cuando salen situaciones de que les dan epilepsia. La epilepsia no les da a todos los niños. ¿Normalmente tiene todas sus capacidades, hay niños que ya traen problemas, no nos da cáncer a todos no? Es simplemente la genética o los problemas que trae uno físicos. ¿Le da epilepsia a los niños que juegan videojuegos no?

### **¿Cuáles fueron los años más rigurosos para los dueños de los locales en relación al ayuntamiento del estado?**

Sr. Hernández: Yo creo que, en los años 2000, más o menos, ya en los 2000 donde lógicamente la sociedad se ha modificado mucho en cuestión de usos y costumbres, en la cuestión de educación, en cuestión de la libertad de vicios, entonces como te mencioné un lugar de videojuegos ya era considerado porque los muchachos se querían divertir, ruido o lo que sea, un vecino... iban e inmediatamente clausuraban. Los años 2000 fueron duros, querían que trabajáramos 8 horas, 10 horas, cosas así. Sobre todo, si la política de gobierno no te da oportunidad de trabajo, uno en cierta forma busca empleo. Hay personas que buscan ganarse un dinerito. De sacar para sus dulcecitos y también con el asunto de las máquinas. Entonces es un complemento y sirve para llevar alimento.

### **¿La Unión Mutualista de videojuegos?**

Sr. Hernández: Las uniones sirven para lograr ciertas concesiones y lineamientos para poder trabajarlos más a gusto, lamentablemente también en las uniones existen, se buscan intereses que no son muy convenientes, pero existen sindicatos. Pero yo creo que la mejor parte, lo que se debería hacer mejor, en estas situaciones es de verdad sentarse las autoridades y la gente que se dedica a esto, y hacer un buen análisis, de que no son perjudiciales. En el videojuego no tenemos la culpa de la falta de educación. La educación empieza por la casa. Si el gobierno no permite, claro, si el gobierno no hace bien las cosas, no nos permite vivir dignamente, la gente tiene que salir a trabajar. Por eso que te regulen hasta las horas (...) Hay una primicia dentro de las cosas, una frase que dice "Divide y vencerás". Como estamos divididos como en esa unión también si hay alguien que persigue intereses, las personas comienzan a dividirse las gentes y es cuando no se llegan a acuerdos, estuvimos divididos como sociedad. Ese es el detalle de todos los aspectos políticos. La sociedad está descompuesta pero no por los videojuegos. Nosotros empezamos a ir a las reuniones en el 91 y a lo mucho duró un par de años, a veces piensas que alguien quiere sacar ventaja de algo. No sabemos trabajar en equipo. Hablamos principalmente de las problemáticas que teníamos con la autoridad, de negativas, de dar una licencia municipal, de las cosas que se lograron conseguir fue eso de las calcomanías, que aceptaron que no anduviéramos dando de alta y de baja, fue engorroso hacer esos trámites. Logramos con la unión hacer que el gobierno dijera a ver dame tu relación de máquinas. Estas máquinas pertenecen a zutanito y a perenganito y de este

número a este número. Había un control y con esto estábamos de acuerdo. Incluso nosotros abogamos por que hubiera un control. Esto para que se dejara de ver como algo oscuro y tenebroso. Una libertad de seguir creando un empleo como el mío. **Al llegar las consolas de videojuegos de 16 a 32 Bits de capacidad ¿Qué tanto afectó a los negocios de maquinitas?**

Sr. Hernández: Sí, ósea todo ha ido afectando. Todas las consolas. Las personas ya tienen el acceso, puro pico de tecnología, todo a lo mejor llegan a comprar una consola cara. Pero la compran a pagos, y con eso tener a los niños en la video consola. Exactamente ya se nos han alejado clientes, que ha perjudicado. Para mí el prejuicio más grande que hubo fue cuando los videojuegos se empezaron a hacer múltiples, multijuegos, por que antes era un juego en una máquina. Un videojuego es como una película, tiene un principio y un fin. Entonces los niños conforme iban avanzando más más en el videojuego llego un momento en el que en el momento en el que veían la pantalla de fin que cambiaban de máquina. Ahora en la actualidad tienen muchos juegos y de todos modos no salen de tres o cuatro juegos. Ósea, al haber tantas oportunidades de juego. Todavía llegas a un local y te preguntan ¿no va a poner nuevos juegos? Tienen mil juegos, como si te metieras a alguna función y a otra.

**¿Qué experiencia le dejan los videojuegos de antes a los videojuegos actuales?**

Sr. Hernández: Yo sigo disfrutando de los videojuegos. Yo lo veo como algo positivo, lo veo como algo que ayuda a las habilidades motrices. Hay un porqué de las cosas, todo ha ido evolucionando, cuando no teníamos ni computadoras, mi época fue una transición así de yo tenía 30 años y empezamos a ver esto. También me fascinan ver las definiciones de pantalla... Al final la competencia nos estimula a sacar lo mejor de nosotros porque si no hubiera esa competencia a lo mejor ni le haríamos caso.

Nombre: David Lorenzo Santoyo García

Ocupación: Licenciado en historia y profesor de historia

Edad: 53 años

Sitio de entrevista: oficinas de la Facultad de Historia UMSNH.

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

**¿Conoce los juegos de video?**

Santoyo: Si

**¿Le gustan los juegos de video? Sí, no y por qué.**

A mí en lo personal yo los jugué en mi adolescencia. Estamos hablando ya de unos buenos años (risas) y este...yo me quedé en los inicios de los primeros videojuegos ¿no? Ya después ya no tuve la oportunidad, tampoco me llamó la atención seguir...verdad, siguiendo de los años ochenta de los que han surgido últimamente. Ya son más sofisticados, de hecho, he intentado, pero no le sé el movimiento de los juegos y todo, pues me desespero y ya no le sigo verdad. Bueno pues los jugué en la adolescencia y primero los más básicos ¿no? Los primeros.

**Desde su opinión personal, Cuando hablan de la palabra “videojuego” ¿Cuál es la primera imagen que le viene a la mente y de favor explíqueme sus razones?**

Santoyo: En mi caso cuando hablo de videojuegos precisamente me viene a la memoria los tipos (en mis tiempos de adolescente) ...Bueno, eran unas máquinas grandes (verdad) en donde estaban las palancas, la pantalla, y allí uno maniobraba las palancas. Ya después en los años ochenta surgió el famoso Atari (¿no?). Se conectaba a la televisión, y era una ¿qué?, una consola, ¿Cómo se llama? Sí. Y ahí era donde jugaba uno. Ese yo lo jugué todavía, el Atari. Entonces cuando hablan de videojuegos yo me..., digamos, la imagen que tengo es esa (¿verdad?). Lógicamente en la actualidad pues es más ligado al ahora también. Ahora la computación.

**¿Cuál fue su primera experiencia que tuvo con el videojuego en la ciudad de Morelia?**

Santoyo: Pues mi caso, este, la primera experiencia que tuve con un videojuego fue precisamente cuando estos juegos que te decía de las (Pensando: de estos juegos) de estos muebles grandes en la pantalla incrustada y bueno lo primero tuve el acercamiento de los primeros que yo jugué fue este... pues sí se llama Tennis o Frontón que eran dos barritas y un puntito y bueno pues (este...) jugaba entre dos verdades. Y cada uno manipulaba una palanca para contestar la supuesta pelota que era el puntito. Y el otro que jugábamos en ese entonces bueno pues había (aparte de ese) era uno de combate aéreo (¿verdad?) donde en la pantalla se reflejaba un avión y (este) tenías que derribar a otros aviones (verdad), y así otras cosas por el estilo. Tal es ese tipo de juegos. Ya después bueno sí llegué a jugar el Mario Bros., ¿no? y el Pacman que son este...los más representativos del famoso Atari.

**¿Cuáles fueron sus primeros juegos de video que jugó? (Los que recuerde)**

Santoyo: en mi caso yo nomas recuerdo la consola que tenía las palancas (¿verdad?) con las cual se manipulaba el juego, lógicamente por medio de las palancas se podía mover... digamos el Mario Bros. que por ejemplo que brincar, saltar, o cosas por el estilo. Entonces tenías que saber moverle a la palanca

**¿Qué emociones o sentimientos le causaba al jugar videojuegos?**

Santoyo: Pues sí era una sensación muy diferente a otros juegos y a otra interacción con otros aparatos como la televisión porque sí es totalmente diferente porque está uno interactuando con el juego directamente, y en base a eso tú vas a obtener...

ya sea ¿o se dice?... ya me mataron, ya gané o ya perdí en base a la capacidad que tenía uno para pues jugar. Porque hay que recordar que te daban un tiempo para lograr algún objetivo o alguna meta. Si no llegabas a esa meta pues prácticamente quedabas eliminado (¿no?).

**Además de los videojuegos ¿Qué otros sitios de recreación solían visitar durante su juventud/niñez en Morelia?**

Santoyo: En mi caso aparte de la experiencia con los videojuegos, de los primeros que llegaron aquí a Morelia recuerdo que la primera vez que los jugué fue en la Antigua Central de Autobuses, llegó un espacio donde estaba el área de cafetería y había un espacio donde estaban estas máquinas, que te digo, de estas consolas. Bueno, este... de un mueblezote verdad (risas). Ya después, recuerdo que ahí por la parte del Tempo de San Francisco, no me acuerdo del nombre de la calle, pero donde está un comercial; el Café Europa. Al otro lado había un negocio ya después de ese tipo de juegos o videojuegos que se llamaban Aventurama. Bueno ahí íbamos pues más así más sistemática verdad. Y aparte de los videojuegos, bueno pues, en mi caso yo me incliné más por el Fútbol. Yo llegué a jugar Fútbol en infantil, también me empecé a inclinar por ir al cine; Me gusta el cine, me gusta ir al cine. También me gusta la música, sobre todo la música rock clásico. Esas eran las diversiones que yo tenía en mi niñez y adolescencia y yo creo que lo sigo teniendo. Lo del Fútbol porque ya no me da el físico para jugar verdad, pero bueno, me sigue la afición del fútbol para verlo...cuando menos. La música y el cine también me siguen.

**¿Considera usted que los videojuegos son una parte esencial en la interacción de las personas? Justifique su respuesta.**

Santoyo: Sí, yo creo que sí, si se da o se daba esa interacción con otras personas. El simple hecho de reunirte con otras personas. Con los amigos o con los vecinos de la infancia o la adolescencia, por ejemplo, ir a jugar a estos lugares que te decía pues ya era una interacción. Y si jugabas, que se te permitía dos jugadores, ya también se permitía una interacción. Con el simple hecho de reunirte para ir a esos lugares como singularmente “en bola” ya era una forma de interactuar y de relacionarte.

**¿Cuál es la percepción de las personas que lo rodean alrededor de los videojuegos?**

Santoyo: En mi caso yo creo que sí es cierta resistencia sobre todo de los familiares mayores, que bueno (tono de resignación), que nos decían que era perder el tiempo. Era para los vagos ¿verdad? Andar de vago. Y bueno, eso generalmente pasa pues con las generaciones de digamos...más grandes que a lo mejor lo que hacen los jóvenes, en mi caso que ya tengo hijos grandes a lo mejor pasa lo mismo de las cosas que ellos hacen; ahora con la computación o algo así, y que se la pasan en internet y ese tipo de actividades, a lo mejor uno las ve fuera de lugar, o es un “a caray” como que eso no le veo el sentido ¿no? Pero yo creo que es parte de la misma brecha generacional. Que las generaciones más grandes a veces no estamos en la misma dinámica o nivel frecuencia de los jóvenes y a lo mejor es lo que pasa, no ahorita sino a lo mejor desde siempre.

Gonzalo Apolinar Hernández, 17 de marzo de 2023

Edad 38 años

Reparador de maquinas

Sitio de la entrevista: En local de máquinas de videojuegos “El Wachuu”,

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

**¿Cómo fue que conoció el videojuego en la ciudad de Morelia?**

Gonzalo Apolinar: Pues por una maquina, pues me llamó la atención. Estaban ahí antes en la calle esa que está en San Agustín. Atrás había unas y ahí me llamó la atención. Creo que fue hace como 20 años.

**¿Y qué juegos jugaba inicialmente?**

Gonzalo Apolinar: Era el Nastar, el Street Fighter, el Nastar 2, Doble Dragón, que otros había...pues el Super Mario

**¿Entonces iba a la cerrada de San Agustín?**

Gonzalo Apolinar: Sí, atrás había unas maquinas.

**¿Conocía algunas otras maquinas de ese entonces que usted frecuentaba?**

Gonzalo Apolinar: Pues ahí en el Abasolo

**¿No había en los centros comerciales?**

Gonzalo Apolinar: Pues casi no estaba...creo que era el maquina. Creo que todavía está. Pero ahora ya son puros juegos mecánicos y así...De premio. Que sacas un conejito, un osito, o dinero. Pero antes eran videojuegos pues.

**¿Usted comenzó con el Street Figher normal o las versiones más recientes?**

Gonzalo Apolinar: No, pues la primera fue la normal. Bueno, empecé con el uno, fue... pero como ahí estaba difícil hacer los poderes pues ya nos esperamos hasta...casi no lo jugaba. Era en una tiendita. Estaba ahí la maquina. Ya después pusieron el Street Fighter II.

**¿Y qué es lo que más le gustaba de esos espacios?**

Gonzalo Apolinar: Pues era un lugar de diversión. O sea, jugabas y eras feliz. Como que te desestresabas. Eras feliz, alegre.

**¿Y qué era lo que menos le gustaba de esos espacios?**

Gonzalo Apolinar: Que a veces había muchos drogadictos, muchos ya fumando y tomando. Ya mayores. Como de unos 25 para arriba. Si había pros y contras.

**¿Cómo era las interacciones que tenía al jugar con otras personas?**

Gonzalo Apolinar: A pues es que como son juegos competitivos pues a veces se enojaban de que ganabas. O uno mismo se enojaba cuando perdías. Como son juegos muy competitivos. Solamente cuando uno jugaba uno solo contra la máquina pues jugabas tranquilo. Pero ya competencia pues ya era algo diferente.

#### **Me imagino que es casi como el the King of Fighters**

Gonzalo Apolinar: Sí. Pues casi como el Mortal Kombat que era el que más.

#### **¿Cuál usted calificaría que fue el más popular?**

Gonzalo Apolinar: Pues es que todos los juegos tuvieron sus épocas. Ósea cuando salieron pues tenían su auge. El Street Fighter, el Mortal Kombat, el King of Fighters. Pues ahorita el Street Fighter ya tiene como 25 años vigente.

#### **¿Había reglas no escritas en el caso de The King of Fighters? En este caso la frase Rugal es de pu...**

Gonzalo Apolinar: Pues más bien ignorancia, pues porque es dependiendo de las versiones del juego. Cuando juegas con Rugal en una versión normal no te va a hacer tanto daño como si jugaras en una versión de plus. Que ahí hay poderes infinitos y pues es más peligroso, pero, es alguien que no tiene realmente un conocimiento de los juegos.

#### **¿Con respecto a palabras como Iori loco y quinto?**

Gonzalo Apolinar: Pues es como vas conociendo, como vas jugando, vas aprendiendo como se llaman los poderes, los movimientos. Y por eso uno entre jugadores pues ya conocemos esas palabras.

#### **¿Y qué pensaba su círculo social acerca de su gusto por los videojuegos?**

Gonzalo Apolinar: Pues a mi familia no le gustaba. Que era algo malo. Que iba a perder uno el tiempo. Pero ahorita ya hay hasta torneos. Que gana la gente, pues...son muy pocos los que ganan, como en el fútbol. Pues ya ves que las estrellas son pocas, y muchos los que juegan.

#### **¿Y ustedes llegaban a hacer torneos antes cuando usted jugaba?**

Gonzalo Apolinar: Sí, sí. Había torneos.

#### **¿Quién los organizaba?**

Gonzalo Apolinar: Pues normalmente el dueño del local de donde estuvieran las maquinitas organizaba. Y había premios de dinero.

#### **¿Usted llegó a conocer las maquinitas del “masters” y hace cuando que abrieron?**

Gonzalo Apolinar: Sí. Pues yo creo que por 2005 más o menos. Y cerraron como en 2015 más o menos. Como unos 10 años. Además de los juegos de pelea ¿Qué otros juegos solían jugar?

Gonzalo Apolinar: Pues los de aventura. Como tipo Mario, de ese de Nintendo 64. De mundo. Ósea que sea de ambiente positivo.

#### **¿Qué tan cierto es que había consolas domésticas que se adaptaban a maquinitas?**

Gonzalo Apolinar: Pues todavía las hay. Muchas máquinas tienen el cerebro de una consola. Los XBOX el clásico. El de 360. Había hasta de super Nintendo. De Nintendo 64. Mucha gente que no tenía dinero para una consola, pues iba o rentaba una consola. O una maquinita.

¿Y esa renta de videojuegos donde recuerda que eran más o menos?

Gonzalo Apolinar: Pues en una papelería, o saliendo de la escuela, o en un internet, o en una tiendita.

#### **Entonces Street Fighter fue muy popular, pero, ¿Qué tanto?**

Gonzalo Apolinar: Pues yo creo que todavía sigue siendo popular. Pero es una popularidad más comercial. Porque está ligada a la salida de los juegos nuevos. Porque realmente los que se juega en la calle, en el barrio pues es el King of Fighters. Pero ya si tu por ejemplo tienes modo económico compras un XBOX y juegas el Street Fighter. Ósea que el Street Fighter si es popular a nivel comercial. Pero entre los jugadores que somos de menos recursos jugamos el The King of Fighters.

#### **Me imagino que empezó con Art of Fighting y Fatal Fury**

Gonzalo Apolinar: Gonzalo Apolinar: Sí, de ahí se derivan. De esos juegos salieron los personajes. Es decir, del Arte de Peleas. Pues de ese aspecto no te puede decir mucho porque antes del King of Fighters jugaba el Mortal Kombat. Nada más que yo veía muchas retas en el King of Fighters y fue que yo siempre me juntaba. Como tenía un amigo que siempre le ganaba en todo, pues yo dije pues déjame ver si te puedo ayudar, y ya como veía que le ganaba pues ya me quedé en el The King of Fighters. Pero a mí me gustan más así los juegos en tercera dimensión con gráficos bonitos.

#### **¿Qué era bien visto entre los jugadores de videojuegos y qué era mal visto?**

Gonzalo Apolinar: Pues es que los juegos de pelea pues es competitivo. Así como cuando tu juegas fútbol con otro equipo pues compites y a veces hasta se dicen de insultos, hasta golpes se agarran. Es lo mismo. Hay mucha competencia y a veces salen muchas malas actitudes hacia el otro jugador. No hay que digamos una competencia sana. Es raro. Solamente entre amigos y en eso hay roces porque uno quiere ser el que gane más competencias.

Entonces la concentración estaba más en el centro

Gonzalo Apolinar: Pues en todos lados hay...Pero uno siempre buscaba en los locales donde estuvieran más accesibles, más cerca...

#### **Por ejemplo, ¿había más locales como la cerrada de sin Agustín donde fueran igual de populares?**

Gonzalo Apolinar: Pues estaba el de San Agustín que era el más popular y ya después cerró y fue “el Masters” que estaba en Abasolo, y ya después se pasó a lado del ayuntamiento. La 20 de noviembre creo.

#### **Rápidamente ¿Qué significaban algunas palabras dentro del léxico de los jugadores?**

Gonzalo Apolinar: Manco jeje, pues yo te puedo hablar de juegos de competencia. En ese aspecto que hay mucho roce social como tú dices. Manco: que quiere decir que no saben jugar, o noob, que es lo mismo que son principiantes y no saben. Pues es este desarrollarse en el juego.

#### **Igual que Rugal es de ...**

Gonzalo Apolinar: Pues esas son ideas, por ejemplo, si tú ves lo que normalmente se ve aquí es streamers. Lo más nuevo en el face y en el Twitch, Y se ponen a ver las transmisiones nomás para distraerse los muchachos y no saben...Entonces si hacen un comentario inapropiado y les parece gracioso pues ya todo el mundo los sigue. Pero realmente uno como jugador sabe que todos los caracteres tienen sus habilidades. Rugal es otro carácter más, pues nada más como es el jefe piensan que si lo agarras ya haces algo prohibido.

#### **¿Cómo era las interacciones con los juegos de los Beat em Ups?**

Gonzalo Apolinar: Pero fueron juegos así pasajeros, de gloria pasajera. Ahora hacen mucho recalentado de eso. Pues si no se hacen populares pues tienen su tiempo de vida corto. En el gusto de los demás. Pero si hubo buenos juegos como los Simpsons, las tortugas ninja. Pero sí que nada más nos duró el gusto un rato

#### **¿Cómo han cambiado las relaciones sociales de juego en la ciudad de Morelia a partir de sus inicios como jugador hasta la actualidad?**

Gonzalo Apolinar: Pues sigue siendo la misma competencia. La hostilidad. Y el compañerismo pues es muy poco. Sí es reducido la amistad entre uno porque compites. Y a veces cuando uno compite contra otra persona por el motivo que sea a veces saca lo peor de uno. Y así es el juego de The King of Fighters, muy competitivo. A lo mejor en los juegos de plataforma hay más amistad y más compañerismo. Pero en la competencia hay muy poco de esos sentimientos... Al final la competencia nos estimula a sacar lo mejor de nosotros porque si no hubiera esa competencia a lo mejor ni le haríamos caso.

Fred Calvo Moreno

Edad: 34 años

Ocupación: locatario de videojuegos en la Plaza de la Tecnología

Lugar de la entrevista: mesas del segundo piso de la Plaza de la Tecnología, Morelia, Michoacán.

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas.

#### **¿Cuál fue la primera consola de videojuegos que jugó?**

Fred: Que jugué...Debe haber sido un Atari a la edad de los 3 años. De hecho, fue uno de mis primeros regalos de reyes que tuve fue un Atari 2600 me acuerdo. Debió haber sido en el 84.

#### **¿Cuáles consolas existían en ese entonces?**

Fred: Bueno, en ese entonces yo estaba muy niño. Yo no sabía de la existencia de más. En ese entonces yo creo que estaba nada más esa y otro tipo de Ataris 5200 y esos, pero ósea comercialmente solo era Atari porque Nintendo apareció en 1985.

#### **¿Cuál fue su primera experiencia al jugar videojuegos?**

Fred: No podría describirlo, pero si sentí muy bonito jugar. Me emocionaba saber que le podía mover a la palanquita porque el Atari solo era una palanca con un botón. Que le podía mover algo en la palanca así en la tele. Yo tenía 4 años y para mí era espectacular, para mí era wow cuando lo vi en la tele. Ya después respondiendo tu pregunta en ese caso NES trae una cruz y dos botones, uno que era start y el a y b. Era más real al momento de jugar. No te puedo describir que se siente, pero se sentía muy bonito.

#### **¿Desde su perspectiva los controles de mando de esas consolas eran más fáciles de usar a comparación de las consolas actuales y ha existido un cambio durante estas décadas?**

Fred: En cuanto al control sí, de hecho, los controles han cambiado obviamente, por ejemplo, un control de XBOX clásico, 4, 6, 8, 10 botones, entonces comparado con uno de Nintendo NES que nada más, insisto, el A, el B, el Start y la Cruz y es un cambio muy drástico, pero conforme fue pasando el tiempo te diste cuenta de que también los botones servían para diferentes cosas. Por ejemplo, las consolas ya no traen el select nada más el start, y no todas. Entonces, no es tan necesario que tenga dos tres botones, sino que a todos en algún punto les hayas un uso.

#### **¿Los controles de esa época eran cómodas para los jugadores?**

Fred: Definitivamente fue mejorando, el Atari, hijole, uno se acostumbra sobre todo al vicio. En el Atari la palanquita te dejaba la mano muy...no adolorida...te dejaba la mano como marcado. Como agarrabas la palanca, tenías que estar agarrando el botón y era un poco incomodo. Eso fue hasta que vino la consola de NES, ahí es cuando así ya cambia. También en su tiempo jugué el de Sega, también ya cambia, y el mejor control para mí que ha sido el más ergonómico ha sido el de Nintendo Gamecube. No hay otro control como ese para mí. También el de super Nintendo me gusta mucho pero el de Gamecube es lo mejor hasta ahorita, y pues sí, han cambiado bastante la verdad.

#### **¿Cuánto costaban las consolas en su época?**

Fred: Considerando la inflación actual. Al día de hoy los videojuegos siempre han sido costosos toda la vida. Porque yo... Bueno, toda la vida he vivido en colonias pobres. En ese entonces cuando yo tenía la Atari nadie más tenía más que nosotros y el vecino. Y el vecino lo tenía porque su papá se la había mandado de Estados Unidos. No porque se lo hubiesen comprado en México. Pero a lo que me refiero es que no era muy asequible al público, siempre han sido caros los videojuegos. En ese



entonces ignoro cuanto costaban porque todo me lo compraba mi madre. Actualmente un playstation 3 de unos 250 GB te lo puedes encontrar barato a partir de unos 3200 pesos para arriba. Entonces siempre han sido caros los videojuegos. Nunca han sido para todo el público. Por eso muchas veces las personas prefieren comprarlos usados porque saben que les van a durar años. Pero siempre han sido caros. Yo nomás me acuerdo de uno que me compró mi Mamá que era el Donkey Kong 64 que en ese entonces venía con la expansión, y a mi madre le salió alrededor de 1000 pesos. Distante de lo que vale un juego actualmente. Entonces sí, siempre han sido caros los videojuegos. Los video juegos son caros y para los estándares de México no todo el mundo puede acceder a ellos.

#### **¿Qué tan difíciles eran los videojuegos de antes?**

Fred: Fíjate que los juegos de mi generación eran muy difíciles a los de actualmente. De hecho, vi un estudio de una tienda gabacha que puso un estudio de mercado que se me hizo muy interesante en donde ponían a jugar los juegos de contra a los niños en sus tiendas, entonces los mataban muy fácil. Ósea tu llegabas y lo pasabas. Tu lo llegaste a jugar en su momento. Entonces pones a jugar a un niño a jugar juegos como Contra y no lo pasaban. Con un empleado que se llama Gerardo le sacamos 100 vidas en el Mario 3, y el menso lo mataron como en el mundo cuatro, considerando que hay ocho mundos. Por lo que yo siento que actualmente son más fáciles. Solo que actualmente tienen más gráficas, Música y demás cosas. En dificultad los de antes esos sí eran difíciles.

#### **¿Cuál ha sido el impacto que han tenido los videojuegos en estos últimos años?**

Fred: Pues para empezar yo considero que abrieron toda una gama de mercado. Por ejemplo, ya no solamente compras el juego, ya por ejemplo actualmente un gamer ya se compra su playera, ya se compra sus zapatos, todo lo relacionado a Mario Bros por ejemplo. Ya te venden inclusive la mochila de Mario. Ósea, actualmente tiene un impacto en la economía. Es lo que te digo, antes solo comprabas un juego y ya. O, por ejemplo, los que no son de comprar zapatos o camisas, pero ahora les hacen creer que ya salió el juego y también ya salió la edición del año, que ya salió la edición legendaria y la edición de colección, entonces te hacen gastar más dinero todavía. Pero el juego es exactamente el mismo, pero te hacen creer que tu versión es mejor que la versión regular. Pero sí, el impacto es tremendo. Los últimos años tanto en lo económico como en lo cultural por qué hacen juegos a nivel mundial. El E3 o el EVO. Ósea, actualmente el videojuego mueve muchísimo dinero, ya es tremendo lo que se logra con los videojuegos.

#### **¿Usted considera que ha existido un avance en las consolas de juegos de video?**

Fred: como dijo Shigeru Miyamoto “un videojuego es para que te entretenga” y estoy de acuerdo. Un videojuego debe ser divertido. Si el videojuego no te entretiene es otra cosa. Actualmente te puedes divertir con un Mario así como con un Halo y un Destiny. No hay punto para compararlo uno con otro mientras te divierta no importa lo que juegues. Es el gusto de la gente que lo juega nomás.

#### **¿Los jugadores han cambiado a los jugadores actuales?**

Fred: a si desde luego, en los videojuegos para mí es la consola de Super Nintendo, ahorita un niño de 8 años te va a decir que un 360. Al final depende mucho del gusto de la gente. Ósea, del gusto del jugador vaya. El jugador en sí no ha cambiado, ha cambiado la consola, pero el jugador es el mismo.

Javier Ceja Perez. 2023.

Edad: 54

Ocupación: Comerciante de ropa

Lugar: llamada telefónica

Entrevistador: Miguel Angel Camacho Barajas

#### **¿Cuándo fue que conoció por primera vez los videojuegos en la ciudad de Morelia, Michoacán?**

Javier: Yo los conocí en el año de 1976- 1978

#### **¿Cómo eran los antiguos juegos en la central camionera?**

Javier: Los primeros dos juegos en hacer referencia fueron el pinball y el Pong me parece. Esos fueron de alguna forma fácilmente recordados. Pero los otros tres que había en ese espacio. Era un Stand de tiro que combinaba la forma mecánica con la electrónica. Tenía dos rifles unidos por una cadena. Y bien, se trataba de acertar a unos animalitos que aparecían de forma intempestiva al fondo del cajón de madera que al final de cuentas no era tanto como una pantalla, sino una especie de cajón protegido por un cristal. El otro era un carro de carreras. Este tenía un acelerador con el pie, una palanca de velocidades, estos eran tres velocidades distintas y un volante. Era un carro de carreras que se desplazaba por decirlo así por una pantalla, pero no electrónica, básicamente era una especie de manta de telón, donde se proyectaba una mini película, que era el escenario la pista de carreras. Y obviamente ofrecía obstáculos, curvas pronunciadas etc., para dificultar el recorrido. Esas eran las dos que recuerdo. Bueno... Las cuatro que recuerdo en realidad.

#### **¿Cuántas máquinas había en la antigua central y cómo fue su interacción por parte de los morelianos?**

Javier: yo recuerdo que había seis máquinas. Pero como que no era algo muy popular. Ósea, no era como posteriormente se vio ya en la ciudad que fueran a esos sitios a divertirse. Era algo más bien ocasional, que se hacía mientras se esperaba la parada del autobús a algún familiar o amigo.

#### **¿Qué pensaba su círculo familiar acerca de su gusto por ir a las maquinatas?**

Javier: Para esto tenemos que irnos un poco más adelante, cuando ya realmente se popularizan. Después de este primer espacio que fue la terminal de autobuses, cuando llega la comercial mexicana, centro comercial ya más cosmopolita por decirlo así, se crea un espacio dedicado para los videojuegos como tal. Ya obviamente con el arcade. En aquel momento no éramos tan técnicos. Ni siquiera los llamábamos como videojuegos, o arcade, o ninguna cosa así, para nosotros se les conocía como maquinitas. Yo pienso que en la mayoría de los casos por pláticas con amigos y demás, no era del todo bien visto entender. Decían que era perder el tiempo. Por lo general en muchos de los casos solíamos, si no a escondidas, aprovechabas un espacio de tiempo fuera de la tutela familiar e íbamos a la salida de la escuela para ir un rato a jugar.

#### **¿Cuánto costaba cada maquinita durante ese tiempo?**

Javier: Mira, me parece que era dos precios. Uno era de 50 centavos, no me acuerdo si aquí ya te daban ficha, creo que sí, ya que estas máquinas venían importadas, no eran como posteriormente se hizo que en los locales las armaban ellos mismos. Si no que primeras máquinas eran importadas y el mecanismo ya estaba adaptado para funcionar con una ficha. Me parece que era 50 centavos una, y la otra, un peso o algo así. Me parece que era más cara.

#### **¿Llegó a conocer a algún locatario de máquinas de videojuegos?**

Javier: personalmente algún propietario de videojuegos, sí, el papá de una ex novia en la calle Italia, el tenía un negocio de movilado de motores, pero vio la oportunidad, porque, era una gran oportunidad de negocio en ese entonces. Debido a la popularización de los videojuegos. Y pues era un localito de seis – ocho máquinas. Él se llamaba Rubén.

Esta parte lo pregunto porque me habían comentado de un tal Guillermo Gallo y un señor de nombre Meza.

Javier: En cuanto a propietarios no te sabría precisar, pero después del primer negocio enfocado en los videojuegos en la central de autobuses, fue el que estaba en la comercial mexicana o plaza las Américas, fueron los dos negocios formales que yo recuerdo a gran escala. Posteriormente había otro en la cerrada de San Agustín. Eran cuatro máquinas probablemente en 1982. Seguramente fue en 1982 porque era una farmacia y era un pequeño espacio vaya, que daba frente al mostrador. Si no estoy mal era dos máquinas las que había. Y el boom era el Pacman. Posteriormente a un lado de lo que es la “Cocotra”. Había una paletería donde pusieron máquinas, ahí me parece que eran seis. Esos fueron los tres primeros locales que recuerdo ya bien establecidos. Morelia era una ciudad pequeña y yo salía mucho a la calle. Y en frente del mercado independencia hubo otro local de videojuego, esto debió ser entre 1986-1988. Obviamente no recuerdo el nombre de los propietarios, ahí tenían una máquina de helados en la entrada. Y posteriormente unas 15 a 20 máquinas en la parte de adentro. Después de eso frente a Coppel en la Lázaro Cárdenas, hubo otro local de videojuegos bastante grande, esto ya era 1990. Y el otro que recuerdo, era una que estaba a lado de la central de autobuses, en la calle Eduardo Ruíz, a un lado del hotel plaza. Este ya competía con lo que estaba en plaza las Américas, donde ya había mejores simuladores de autos, gabinetes mejor hechos, ya había una pantalla más grande, con sonido estereofónico, como que eso de pronto se volvió muy popular y algo muy atractivo para los jugadores. El hecho del sonido, el sonido tu entrabas a un local de videojuegos y se escuchaba.

#### **¿Cuál fue el primer espacio que se popularizó?**

Javier: El primer espacio que se popularizó fue el de plaza las Américas. Desde esa plaza, ya se tenía el Moon Patrol, Space Invaders, ahí era más popular. Gente acudíamos específicamente a jugar. Contrario a lo que era en la antigua central que lo veía como algo que estaba ahí y punto. Acá no, el local ya era totalmente establecido, estaba semi oscuro, con luces de colores, básicamente la iluminación la daban únicamente las máquinas, Estaba en una especie como de sótano, Ya ahí se fusionaban los negocios ya que ahí te vendían los refrescos, papas, etc.

#### **¿Qué era Aventurama y en qué año surge?**

Javier: este surgió en el año de 1981-1982, porque la comercial mexicana se inaugura en el 1977, y bueno, todavía quedaban unos espacios vacíos, era ya una de las orillas de la ciudad, ya era algo lejano para la mayoría de los morelianos, y el atractivo mayor eran los cines. Entonces la parte de todo esto era que ibas al cine y antes de entrar o al salir pues aprovechabas para ir a las máquinas. A los videojuegos. Pero también, ya se comienzan a convertir este tipo de negocios en espacios de convivencia porque ya ibas específicamente a eso. Ya era un lugar más apropiado, ya te presentaba otros atractivos como una fuente de sodas, en aquel entonces no había tantas restricciones, para la venta del tabaco, ya sabes ruido, luces de colores y humo. No había restricciones para el tabaco, incluso en los cines podías fumar, incluso había maestros que fumaban en clase. Fue el primer espacio como tal que se dedicó a este tipo de diversión.

#### **¿Cómo fueron las relaciones sociales de juego de pasar de la antigua central al espacio de las Américas? ¿Ya empezó a haber más convivencia?**

Javier: así es, prácticamente todo este tipo de espacios que existieron, el ochenta, noventa por ciento de asistentes eran hombres. No era un espacio donde comúnmente hubiera mujeres. No porque estuviese limitado o restringido, simplemente no había mucho interés por las chicas hacia este tipo de lugares. Y, además, eran lugares propiamente para adolescentes. Ya posteriormente por ahí de los noventas ya se empiezan a popularizar con otro tipo de juegos, y se vuelven tanto más inclusivos, ya existían más mujeres, hasta volverse espacios familiares. Ya había otro tipo de máquinas que te daban boletitos que podías canjear por premios y demás. Ya se volvió un espacio familiar donde (te lo platico como padre) llevaba a mi hijo a que jugara este tipo de diversiones. Te daban los boletitos y los terminabas canjear por algún rompecabezas y alguna cosa así. Como te digo, inicialmente estos eran espacios para adolescentes, digamos entre 12 a 16-18 años. Posteriormente cuando se popularizan las consolas... aquí hay algo bien curioso, en una revista llamada como mecánica popular, alguna vez leí que la popularización de las consolas iba a acabar con los lugares de videojuegos, y pasó lo contrario. Entre más populares y más accesibles las consolas, más aforo tenían estos lugares. Yo lo atribuyo a dos cosas: una, todo el mundo escuchábamos hablar

del Mario Bros y del Pacman. Pues queríamos vivir la experiencia, pero no teníamos la accesibilidad en casa. Nomás era gastarte tus diez pesitos, guardar lo que te sobraba del receso, insisto, para vivir la experiencia. Conforme esto avanza y empiezan a salir juegos más competitivos, como era el Street Fighter por ejemplo, Mortal Kombat y demás, ya era como para ir a demostrar tus habilidades, y si tu tenías tu consola en casa te ibas a algún local para retar o ser retado sobre tus habilidades. Entonces te digo que es muy curioso este fenómeno porque contrario a lo que se pensaba, entre más accesibles se volvieron las consolas más aforo tenían estos locales.

**Inclusive, se llegaba a modificar las consolas de videojuegos.**

Javier: Sí, de hecho, las primeras máquinas ya venían armadas aquí. Comprabas la máquina, comprabas tu dispositivo para las monedas, y le ponía cualquier monitor. Por lo general los primeros videojuegos fueron en blanco y negro. Ya luego colocaban televisores de 14 pulgadas. Pero era una televisión como tal. Lo metía dentro de un gabinete pintadas de un solo color. Las primeras traían todos los logotipos, todas la cromática de la compañía creadora como Pacman, etc. Y las otras no, esos solo eran gabinetes pintados de otro color. Ya incluso hubo en Morelia negocios enfocados en venderte palancas, botones, ya hasta incluso te vendían juegos modificados. Me acuerdo que había una modificación del Street Fighter que se llamaba Chavo Fighter. Qué curioso, en lugar de Chun Li era Doña Florinda Peleando, en vez de Honda era el Señor Barriga. Es curiosos, pero ya todo esto ya eran máquinas armadas. De forma pirata por así decirlo. Porque se supone que debería haber una licencia para la explotación comercial del videojuego. Y en ese caso pues no se pagaba ningún derecho, no había ningún reclamo por parte del propietario de la marca ni nada. Definitivamente la explotaban.

**¿Cómo se enteraban de los videojuegos durante la década de los años ochentas y noventas del siglo XX?**

Javier: Definitivamente esa es una pregunta muy interesante porque ya posteriormente se creó las revistas especializadas etc., pero en aquel entonces pues todo era por oralidad. A final de cuentas, para empezar, las primeras consolas llegan por importación ilícita, o lo que le llamábamos en ese entonces como fayuca. Ya sabes, el transportista que tenía que entregar algo y tenía escondida dos o tres consolitas. Eso lo volvió más inaccesible verdad, ya entre los años ochentas a ochenta y dos que es con la llegada de los grandes centros comerciales como Sears y Fabricas de Francia que ya se empiezan a hacer más populares. Te hablo en caso específico Morelia. Por que en la ciudad de México, Guadalajara y Monterrey tenían acceso antes. Pero aquí, el lugar donde podías conseguir aparatos de importación era a un lado del mercado independencia. Todavía sobrevive ese espacio de importaciones chinas. Pero en aquel entonces era el único lugar donde podías conseguir grabadoras, o las consolas en este caso de forma más económica porque obviamente estos lugares no pagaban impuestos y les permitía darlo más barato. En fin, todo esto era por oralidad. No fue hasta la década de los años noventa que empezaron a tener publicidad como tal.

# BIBLIOGRAFÍA

## ○ Libros

- Akselrad, Betina y Ianina Gueler, (Coord.) Susana Wolman, *Conocimiento del mundo Juegos y Juguetes*, Argentina: Ed. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires/ Secretaría de Educación, 2001. Berger, Peter y Thomas Luckman, *la construcción de la realidad*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Amorrortu, 1998.
- Blake. J, Harris, Prefacio por Seth Rogen & Evan Goldberg, *Console Wars. Sega, Nintendo, and the battle that defined a generation*, Estados Unidos: Ed. It. Books, 2014.
- Bourdieu, Pierre y Loïc J.D WACQUANT, trad. Elene Levesque Dion, *Respuestas por una antropología reflexiva*, México: Ed. Grijalbo, 1995.
- Bourdieu, Pierre, *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Siglo Veintiuno S.A, 2010.
- Bourdieu, Pierre, *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, trad. María del Carmen Ruiz de Elvira, México, Ed. Taurus, 2002.
- Bourdieu, Pierre, *Las estrategias de la reproducción social*, Argentina, Ed. Siglo Veintiuno S.A, 2011.
- Bourdieu, Pierre, *Sociología y Cultura*, Trad. Martha Pou, México, CNCA/Grijalbo, 1984.
- Caillois, Roger, *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*, trad. Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Cuaderno de instrucciones para instalación y reglas de juego, Compañía Magnavox, Estados Unidos, 1972
- De Certeau, Michel, *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*, Trad. Alejandro Pescador, Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia & Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México, 1996.
- De Certeau, Michel, *La invención de lo cotidiano II habitar y Cocinar*, Trad. Alejandro Pescador, Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia & Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México, 1999.
- Demarla, Rusel y Johnny I. Wilson, *The illustrated history of the videogames. High Score*, United States, Ed. McGraw Hill/ Osborne, 2004.
- Donovan, Tristan, *Replay. The history of the video games*, Great Britain, Ed. Yellow Ant, 2010.
- Elias, Norbert y Eric, Dunning, *Deporte y ocio en el proceso*, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1992.
- Florescano, Enrique, *La función social de la historia*, México: Ed. Fondo de Cultura Económica, 2012.
- García Escobar, Miguel, *Los juegos y los juguetes que hacen los niños*, México, Ed. Gobierno del Estado de Michoacán/ Instituto Michoacano de Cultura, 1994.
- Goldgerg, Arnold, *All your Base are belong to us. How fifty years of videogames conquered pop culture*, New York, Ed. Three Rivers Press, 2011.
- Gorges, Florent, *La Historia de Nintendo 1889-1980. De los juegos de cartas a Game Watch*, Vol. 1, España, Ed. Héroes de papel, 2015.
- Gross. Karl, *The Play of Man*, Prefacio de J. Mark Baldwin y Traducido por Elizabeth L. Baldwin, Ed. D.Appelton y Compañía, Estados Unidos, 2018.
- Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “Los videojuegos como cultura de masas a finales del siglo XX. Análisis a la inserción de la tecnología de videojuegos en dos ciudades de América Latina: Valparaíso y Morelia de 1985 a 2000”, Tesis de doctorado, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2019, [https://www.researchgate.net/publication/337367765\\_Los\\_videojuegos\\_como\\_cultura\\_de\\_masas\\_a\\_finales\\_del\\_si\\_glo\\_XX\\_Analisis\\_a\\_la\\_insercion\\_de\\_la\\_la\\_tecnologia\\_de\\_videojuegos\\_en\\_dos\\_ciudades\\_de\\_America\\_Latina\\_Valparaiso\\_y\\_Morelia\\_de\\_1985\\_a\\_2000](https://www.researchgate.net/publication/337367765_Los_videojuegos_como_cultura_de_masas_a_finales_del_si_glo_XX_Analisis_a_la_insercion_de_la_la_tecnologia_de_videojuegos_en_dos_ciudades_de_America_Latina_Valparaiso_y_Morelia_de_1985_a_2000)
- Héctor Oscar González Seguí, “Negocios de Videojuego en Zamora El lugar actual de lo material y lo Simbólico en Economía y Antropología”, Tesis de doctorado, Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, 1999.
- Hernández, Jorge F., “Imaginación palpable: juegos y juguetes mexicanos” en Enrique Florescano (Coord.), *El juguete michoacano*, México, Ed. Taurus/ Gobierno del Estado de Michoacán/ Secretaría de Turismo, 2006, pág. 25-78
- Hjorth, Larissa, Horst Heather, Galloway Anne y Genevieve Bell, *The Routledge companion to Digital Ethnography*, Ed. Routledge Taylor & Francis Group, New York & London, 2017.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, trad. Eugenio Imaz, México, Fondo de Cultura Económica, 1943.

- Islas Fuentes, María del Carmen, “El videoclub en México: el caso de Videovisa (el perfil del consumidor en México)”, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura, 1994.
- Kent, L. Steven, *The ultimate history of the videogame*, New York, Ed. Three Rivers Press, 2001.
- Loguidice, Bill y Matt Barton, *Vintage games. An insider look at the history Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*, Focal press, Reino Unido, 2009.
- Manual de instrucciones de Nintendo 64, Nintendo of America, Estados Unidos, 1996.
- Manual de instrucciones de Playstation, Sony Playstation, Estados Unidos: 1995.
- *Manual de Servicio de Sega- Sega Saturn*, Sega, Estados Unidos: 13 de junio de 1995.
- Mark J.P. Wolf, Bernard Perron, *The video game Theory Reader*, Publicado por Routledge, Londres, Inglaterra/ Nueva York, Estados Unidos, 2003.
- Melissinos, Chris y Patrick O’rourke, *The Art of videogames. From Pacman to Mass effect*, Estados Unidos: Welcome Books New York / Smithsonian American Art Museum, 2012.
- Pettus, Sam, Contribuciones de David Munoz, Kevin Williams & Ivan Barroso, *Service Games. The Rise and Fall of SEGA*, CreateSpace Independent Publishing Platform, Estados Unidos, 2013.
- Pinto, Louis, *Pierre Bourdieu y la teoría del mundo social*, Trad. Eduardo Molina y Vedia, Ed. Siglo Veintiuno, México, 2002.
- Relaño Gómez, Joaquín, *Final Round El legado de Street Fighter*, España: Ed. Héroes de papel, 2017.
- Rovin, Jeff, *The complete guide to conquering videogames. How to win every game in the galaxy*, New York: Ed. Macmillian, 1982.
- Rueda Ramos, Érika, “Acceso público a internet: Los cibercafés en México”, México, Universidad Nacional Autónoma de México, tesis de Maestría, 2005.
- Ryan, Jeff, *Super Mario, How Nintendo conquered America*, New York, Ed. Portfolio/ Penguin, 2011.
- Sandoval Linares, Carlos, *Juegos y Juguetes Tradicionales en Jalisco*, México, Ed. Las culturas populares de Jalisco/ Secretaría de cultura Gobierno del Estado de Jalisco, 2004.
- Scheines, Graciela, *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, Argentina, Ed. Universidad de Buenos Aires, 1998.
- Sellers, John, *Arcade Forever. The fans guide to the golden age of video games*, United States, Ed. Running Press Philadelphia/ London, 2001.
- Sheff, David, *Game over press star to continue. The maturing of Mario*, New York: Ed. Gamepress/ Division of CyberActive, 1999.
- Sleep, Drew, Emma Wood, Jhon White y Andy Downes, *The history of the video games*, United Kingdom, Ed. Future plc., 2021.

#### ○ **Revistas científicas**

- Araya Jiménez, María del Carmen y Sergio Villena Fiengo, “Bourdieu: La sociología del gusto”, En revista *Convergencia revista de ciencias sociales*, núm 5, México, UAEM, marzo, 1994, pp. 225-237
- Begoña, Alfageme y Pedro Sánchez, “Aprendiendo habilidades con los videojuegos” en revista *Comunicar*, núm. 19, España, Grupo Comunicar, octubre, 2002, pp. 114-119.
- Belli, Simone y Cristian López Raventos, “Breve historia de los videojuegos” en *Athenea Digital, Revista de Pensamiento e Investigación Social*, núm. 14, Barcelona, España, Universidad Autónoma de España, otoño, 2008, pp. 159-177.
- Blanco, Mercedes. (2012). Autoetnografía: una forma narrativa de generación de conocimientos. *Andamios*, 9(19), 49-74. Recuperado en 10 de abril de 2023, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-00632012000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632012000200004&lng=es&tlng=es).
- Carolyn Ellis, Tony E. Adams y Arthur P. Bochner, “Autoetnografía: un panorama”, En revista *Astrolabio Nueva época*, núm 14, Argentina, Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad (C.I.E.C.S.) | Co.N.I.C.E.T. y U.N.C., 2015, pp. 249-273.
- Chihu Amparán, Aquiles, “La teoría de los campos en Pierre Bourdieu”, “Cultura Política y debate teórico: análisis psicosocial”, En revista *Polis*, No. 98, México, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, 1998. pp. 179-200
- Contreras Navarro, María del Carmen, “El juego y el juguete”, En revista *Digital Innovación y Experiencias Educativas*, No. 15, España, 2009.

- Esnaloa Horacek, Graciela Alicia; Levis, Diego, “La Narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional”, en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, Salamanca, España, Universidad de Salamanca, noviembre, 2008, pp. 48-68.
- Garfias Frías, José Ángel, “La industria del videojuego a través de las consolas”, en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. LII, núm. 209, México, Universidad Nacional Autónoma de México, mayo-agosto, 2010, pp. 161-179.
- González Seguí, Héctor Óscar, “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”, en *Comunicación y Sociedad*, México, Núm. 38, Universidad de Guadalajara, julio-diciembre, 2000, pp. 110.
- Guerra Manzo, Enrique, “Las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu y Norbert Elias: conceptos de campo social y habitus”, en *Estudios Sociológicos*, vol. XXVIII, núm. 83, El Colegio de México, México, mayo-agosto, 2010, pp. 383-409.
- Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “la institucionalización del juego digital. La primera reglamentación municipal de videojuegos públicos en Morelia (1985), en Boletín del Archivo General de la Nación, núm. 5 (mayo-agosto, 2020) novena época, pp. 218-241.
- Inmaculada, Serón Ordóñez, “La traducción de los videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia”, en *TRANS Revista de Traductología*, núm. 15, España, 2011, pp. 103-114.
- Mark J.P. Wolf y Bernard Perron, “Introducción a la teoría del videojuego”, en *Formats*, Revista de Comunicación Audiovisual, España, Universidad Pompeu Fabra, pp. 27.
- Martínez Rodríguez, Ezequiel, “El juego como escuela de vida: Karl Gross”, En revista *Magister, Revista Miscelánea de Investigación*, No. 22, España, 2008, pp. 7-22.
- Montfort, Nick y Emily SHORT, “Comunidades de Ficción Interactiva: de su preservación a través de la promoción y más allá”, Secretaría de cultura / Centro de Cultura Digital, México, 2018.
- Pérez Latorre, Óliver, “Del ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos”, en *Comunicar*, Vol. XIX, núm. 38, Huelva, España, Grupo Comunicar, 2012, pp. 122.
- Regional overview”, en Newzoo revista, (2018), 16, [https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo\\_2018\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_Light.pdf](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf).
- Rojas Mesa, Julio Ernesto y Linda Alejandra Leal Ureña, “Guía para el desarrollo de una autoetnografía reflexiva en investigación educativa: condiciones para pensar experiencias personales de innovación a lo largo de la vida”, (Seminario), Grupo de investigación: Investigación educativa. Clasificación A, Doctorado en Educación-Universidad Santo Tomás, Colombia, 2019.
- Sánchez Dormundo, Rosalba Angélica, “La teoría de los campos de Bourdieu, como esquema teórico de análisis del proceso de, graduación de posgrado”, En revista digital *REDIE* [En línea], Vol. 9, no. 01, Ensenada, México, mayo 2007.
- Saquillo Mateo, Piedad, Ros Ros Concepción y María del Carmen Belliver Moreno, “El rol de género en los videojuegos”, en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol 9, núm 3, Salamanca. España, Universidad de Salamanca, noviembre, 2008, pp. 130-149.
- Vizcarra, Fernando, “Premisas y conceptos básicos en la Sociología de Pierre Bourdieu”, En *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, Vol VIII, núm 16, México, Universidad de Colima, diciembre 2002, pp. 55-68.
- Zimmerman, Eric, “Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. *First Person*. Eds. Noad Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, Estados Unidos, 2004, pp. 154-163.

#### ○ Revistas

- “Art of Fighting 2”, en *Superjuegos*, Número 25, España, Ed. Grupo Zeta y Ediciones Mensuales S.A, mayo de 1994, p. 114.
- “Art of Fighting”, en *Superjuegos*, Número 24, España, Ed. Grupo Zeta y Ediciones Mensuales S.A, abril de 1994, p. 32.
- “Atari-600XL”, en revista *Informática*, España, Ed. Nueva Lente y Ed. Ingelek S. A., marzo 1984.
- “Blast off the future: Nintendo makes history with North American Launch of the N64”, en *Nintendo Power*, volumen 88, Estados Unidos, Ed. Nintendo of America Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., septiembre de 1996, p. 12.
- “Curso Nintensivo. Super Mario Bros”, en *Club Nintendo*, Año 1, Núm. 3, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co, pp. 06-11.

- “El control de las lectoras”, en *Club Nintendo*, Año 1, Número 11, México, Ed. SAMRA SA. De CV., y Nintendo Co., p. 48.
- “El tema de mes. Super Street Fighter II”, en *Club Nintendo*, Año 3, Núm. 12, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co., pp. 30-31.
- “En portada Super Mario 64”, en *Club Nintendo*, Año 5, número 07, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., julio de 1996, p. 8.
- “Eventos Capcom de México realiza el torneo”, en *Club Nintendo*, Año 4, Número 02, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 61.
- “Future gaming with the Super Nintendo”, En *Nintendo Power*, Volumen 26, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., julio de 1991, p.48
- “Historias de personajes de Street Fighter II”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 7, México, Ed. SAMRA SA: de CV., y Nintendo Co., julio de 1993, pp. 31- 42.
- “Información súpernecesaria Fatal Fury”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 07, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 16.
- “Into the future”, En *Nintendo Power*, Volumen 22, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., marzo de 1991, p. 63.
- “Lo más nuevo. Street Fighter II Turbo y Champion edition”, en *Hobbyconsolas*, Año III, Número 25, España, Ed. Axel Springer España, octubre de 1993, p.68
- “Lo más nuevo. Street Fighter II”, en *Hobbyconsolas*, Año II, Número 14, España, Ed. Axel Springer España, noviembre de 1992, p. 36-47.
- “Muestra internacional de juegos electrónicos” en revista *Club Nintendo*, año 1, Núm. 1, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co., 1991, pp. 18-19.
- “Nintendo regresa a las Arcadias en México”, “El tema del mes. La piratería”, “Start”, en *Club Nintendo*, México, año 3, núm. 1, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co, pp. 42-44.
- “Nuestra portada, Mortal Kombat”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 9, México, Ed. SAMRA SA: de CV., y Nintendo Co., septiembre de 1993, pp. 7-22.
- “Out the Shadows, Nintendo 64 debuts in japan”, en *Nintendo Power*, Volumen 80, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. y Tokuma Shonten Co. Ltd., enero de 1996, p. 20.
- “Primera Magna presentación de Nintendo”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 09, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., pp. 32 y 41.
- “Que hay dentro de...? La piratería”, en revista *Club Nintendo*, año 2. Núm. 10, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co., octubre, 1993, pp. 12-13.
- “Shoshinkai out of control”, En *Nintendo Power*, Volumen 79, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. Y Tokuma Shoten Co. Ltd., diciembre de 1995, pp. 10-13.
- “Soshinkai”, en *Club Nintendo*, Año 5, número 02, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p.64
- “Street Fighter II”, en *Club Nintendo*, Año 1, Número 8, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 37.
- “Street Fighter II”, en *Micromanía*, Año VIII, Número 55, España, Ed. Hobby Press S.A, diciembre de 1992, p. 6.
- “Super Mario 64”, en *Nintendo Power*, volumen 88, Estados Unidos, Ed. Nintendo of America Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., septiembre de 1996, pp. 14-23
- “Super Mario World”, en *Club Nintendo*, Año 1, Núm. 2, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co, pp. 18-19.
- “Super Nintendo Entertainment System”, En *Nintendo Power*, Volumen 25, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., junio de 1991, pp. 44-47.
- “Tema del mes” y “Pregúntale al Doctor Mario”, en revista *Club Nintendo*, Año 3, Núm. 11, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co., pp. 4 y 40.
- “Tus preguntas a Dr. Mario”, “Mortal Kombat”, en Super Mario World”, en *Club Nintendo*, Año 2, Núm. 9, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co, pp. 03-25.
- “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 04, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 7.
- “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 06, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 6.
- “Tus preguntas a Dr. Mario”, en *Club Nintendo*, Año 2, Número 08, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 4.
- “Welcome” en *Nintendo Power*, Año 1, Número 1, Estados Unidos, Ed. Nintendo of América Inc. y Tokuma Shoten Co. Ltd., julio-agosto, 1988, p. 3
- “Ya muy pronto...Street Fighter”, en *Club Nintendo*, Año 3, Número 11, México, Ed. SAMRA SA: De CV., y Nintendo Co., p. 63.

- El control de los profesionales”, en *Club Nintendo*, Año 1, Núm. 2, México, Ed. SAMRA SA. de CV., y Nintendo Co, p. 29.
- Mark, Smith, *Club Nintendo*, Núm. 1, Vol. 1, Madrid, España, Ed. Nintendo Co., Lid, agosto 1989.
- Nintendo catálogo de producto, España, Nintendo Co., junio de 1997.
- *Nintendo Fun Club News*, Núm. 3 Vol. 1, Ed. Nintendo Co., Lid, Estados Unidos, Fall 1987.

#### ○ Documentales y videos

- “¿Cómo funcionaba el negocio de las arcades? Las arcades de mi papá”, En plataforma virtual Youtube [En línea], En canal Fedelobo, publicado el 22 de marzo de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgijyZDIU>. Consultado el 2 de marzo de 2021.
- “Comerciales de Nintendo C. ITOH México 1989-1991”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Axolotstudio, publicado el 20 de abril de 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=o7YxsTFpClS>, consultado el 12 de diciembre de 2021.
- “HACKEAR la Playstation 1 fue DEMASIADO FACIL”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Facu Peralta, publicado el 15 de agosto de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=MKu7o6PMOYw>, consultado el 09 de abril de 2023.
- “Historia de los Beat'em UP (YO contra el barrio). CULTURA RETROLOVER”. En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Old Gamer Yagi, publicado el 24 de julio de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=HkxFBrGrR20>, consultado el 08 de marzo de 2023.
- “How the Sony PlayStation PS1 Security was defeated | MVG”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Modern Vintage Gamer, publicado el 09 de marzo de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=7HOBQ7HifLE&t=81s>, consultado el 09 de abril de 2023.
- Danix / Smash y Cs go, *Documenta De La Historia De Los Videojuegos (Discovery Channel)*, En plataforma virtual Youtube [En Línea], publicado el 06 de noviembre de 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=UCa3JXS4U0E&t=498s>, consultado el 22 de abril de 2023.
- “La Piratería de Videojuegos en México”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Áca Entre Geeks, publicado el 22 de octubre de 2020, [https://www.youtube.com/watch?v=l7ZB7\\_Onmr4](https://www.youtube.com/watch?v=l7ZB7_Onmr4), consultado el 09 de abril de 2023.
- “Nintendo vs. Video Game Rentals” - Gaming Historian, En plataforma virtual Youtube [En Línea], canal Gaming Historian <https://www.youtube.com/watch?v=J3xuy5YALl0>.
- “Nintendomania Episodio 1 (25/03/95)”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Museo Nintendo, publicado el 27 de marzo de 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=lxvdIazD54k&t=92s>, consultado el octubre de 2021.
- “Padres molestos por la nueva consola Nintendo - Super Nintendo - Circa 1991”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Grooverider, publicado el 10 de agosto de 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=JW9bISVQkLo>, consultado el 11 de diciembre de 2021.
- “Primer Comercial de Super Nintendo en México”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], canal AniGameMusic, publicado el 30 de diciembre de 2010, <https://www.youtube.com/watch?v=Fq-UhfY-m1g>, consultado el 02 de octubre 2021.
- “Qué es internet”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Mente Robot, publicado el 02 de mayo de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=GkA5WOeLWbM>, consultado el 03 de abril de 2023.
- “RETROSPECTIVA: Historia de Multivideo”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Martileo Vlogs, publicado el 04 de junio de 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=EO1SIAn5ywY>, consultado el 25 de febrero de 2022.
- “SNES TV Commercials (1991-1996) – NintendoComplete”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], canal NintendoComplete, publicado el 22 de octubre de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=2g3CaJqwxO4&t=51s>, consultado el 11 de diciembre de 2021.
- “STREET FIGHTER 2, la HISTORIA I Desde el ARCADE hasta la PLAYSTATION”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Las Retro Aventuras, publicado el 05 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=mEDWZw0hVyQ>, consultado el 28 de marzo de 2023.
- “The Ultimate Early 80s Arcade Tribute”, En plataforma digital Youtube [En línea], canal Patrick Scott Patterson, subido el 23 de junio de 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=nWevidSFjY>, consultado el 2 de marzo de 2021.



- “Toys R Us - Super Nintendo Ad ( circa 1991 )”, En plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Grooverider, publicado el 16 de marzo de 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=JW9bISVQkLo>, consultado el 11 de diciembre de 2021.
- “VIDEO FEVER - Games People Play from ABC news LA about arcade video games recorded in 1982”, En plataforma digital Youtube [En línea], ABC news, canal Steven Hertz, subido el 31 de diciembre de 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=P3sqUrX83Yg>, Consultado el 4 de marzo de 2021.
- “Videogame Documentary – Arcades”, Icons, En plataforma digital Youtube [En línea], canal HistoryofGaming, subido el 11 de julio de 2018: <https://www.youtube.com/watch?v=h69r5ybnX-o>, Consultado el 2 de marzo de 2021
- ATARI GAMEOVER, *Documental en Español - TheStoryofaGamer Random*, En plataforma virtual Youtube [En línea], <https://www.youtube.com/watch?v=1ao2V4A8Qcc>.
- Barry Bernson, “Video Game History: 1982 High Tech Rec local news report”, En plataforma digital Youtube [En línea], Chicago NewsCenter5s, canal ducanfbrown, subido el 13 de noviembre de 2008: <https://www.youtube.com/watch?v=7JJywbVZvCI>, Consultado el 2 de marzo de 2021.
- Gameheadz “La Historia de los videojuegos parte 5: Tetris”, Discovery Channel, En plataforma virtual Youtube [En línea], canal Lord Alfajor, publicado el 22 de febrero de 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=yXsLxaSLjo>, consultado el 20 de marzo de 2021.
- José Woldenberg, Ricardo Becerra y Leopoldo López, “México la historia de su democracia. 9 – La reforma de la equidad (1994 1996)”, en plataforma virtual Youtube [En Línea], en canal Premio Nacional de Periodismo, Televisa, publicado el 24 de junio de 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=-bBriTINpT8>, consultado el 11 de diciembre de 2021.
- Madhunter juguetes antiguos, “LUCHADORES DE PLÁSTICO FIGURAS BOOTLEG FÁBRICA EL SANTO MOTU THUNDERCATS JUGUETES”, En plataforma virtual Youtube [En línea], canal Madhunter juguetes antiguos, publicado el 26 de noviembre de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=TAMPrbu9Rco>, Consultado el 20 de marzo de 2021.

#### ○ Periódicos

- “Anuncio de máquinas de juegos de video, en periódico el siglo de Torreón, Coahuila, México, 11 de noviembre de 1985.
- “Aprueban nuevo reglamento para negocios de videojuegos, en periódico el siglo de Torreón, Coahuila, México, 21 de agosto de 1992.
- “City to Atari: E.T Trash go home”, Alamogordo Daily News, Vol. 89 - 231, Alamogordo, Nuevo México, September 27 of 1983.
- “Denuncian a dueño de videojuego por infringir reglas de ubicación”, en periódico el Siglo de Torreón, Coahuila, México, lunes, 24 de enero de 1994.
- “El primer cibercafé en México”, El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 19 de abril de 1997.
- “Halo 3 impacta al mundo de las consolas”, El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, octubre de 2007.
- “Nueva batalla en la industria del videojuego”, El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, agosto de 2002.
- “Se encuentra funcionando un negocio de videojuegos cerca de centros escolares”, en periódico el Siglo de Torreón, Coahuila, México, sábado 16 de enero de 1993.
- Anuncio de consola Nintendo, en periódico el Universal, México, 3 de febrero de 1990.
- Anuncio de Juguetería de Comercial Mexicana. La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, enero de 1985.
- Anuncio de juguetes, en periódico Gaceta Universal, México, Núm 18, año II, junio de 1900.
- Anuncio de juguetes, en periódico Gaceta Universal, México, Núm 20, año II, agosto de 1900.
- Anuncio de juguetes, en periódico Gaceta Universal, México, Núm 21, año II, noviembre de 1900.
- Anuncio de promoción de TELCEL en donde regalan como premio una NINTENDO 64, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, jueves 24 de diciembre de 1998.
- Anuncio de reparación de Máquinas de videojuegos, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, México, 01 de diciembre de 1985.
- Anuncio de reunión de La Unión Mutualista de Juegos de Video de la ciudad de Morelia, La Voz de Michoacán, Morelia, México, Tomo I, 01 de septiembre de 1993.
- Anuncio de venta de cartuchos modificados de Nintendo, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 04 de enero de 1992.
- Anuncio de venta de computadora Atari 800 XL, La Voz de Michoacán, Tomo I, sábado 7 de diciembre de 1985.

- Anuncio de venta de computadora Atari 800 XL, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, Tomo I, lunes 08 de abril de 1985.
- Anuncio de venta de consola Atari con cartuchos de juegos de la tienda departamental Sears, La Voz de Michoacán, lunes 01 de diciembre de 1985.
- Anuncio de venta de consolas Nintendo NES junto con juegos en tienda Dimensión Eléctrica, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, viernes 04 de enero de 1991.
- Anuncio de venta de máquina profesional de juegos de video Nintendo, La Voz de Michoacán, sábado 05 de enero de 1991.
- Anuncio de venta de máquina profesional Nintendo, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 05 de enero de 1991.
- Anuncio de venta de Máquinas profesionales de juegos de video en Querétaro, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 05 de enero de 1991.
- Anuncio de venta de refacciones en Máquinas profesionales de juegos de video, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, Domingo 03 de enero de 1993.
- Anuncio de venta de reparación de máquinas de videojuegos en Querétaro, La Voz de Michoacán, Morelia, México, sábado 01 de diciembre de 1990.
- Anuncio de venta de Súper Nintendo de Elektra, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 23 de diciembre de 1995.
- Anuncio de videoclub Multivideo promocionando a Nintendo, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, diciembre de 1996.
- Anuncio por negocio de videoclub cerrado venta de máquinas de videojuegos, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, 27 de diciembre de 1995.
- Carretero, Manuel, “Magno Negocio de fabricantes de juguetes, la industria de la ilusión.”, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, Domingo 03 de enero de 1993.
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 01 de noviembre de 1996 (Anuncio de venta de Súper Nintendo con juegos como Mortal Kombat III y Killer Instinct)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 07 de noviembre de 1996. (Anuncio de venta Súper Nintendo y solicitud de compra de Máquina profesional Súper Nintendo).
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 09 de agosto de 1984. (Anuncio de Máquinas de videojuegos)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 09 de noviembre de 1996 (Vendo súper Nintendo incluye consola 1 control cartucho killer Instinct CD de música nuevo empacado \$1,200. 00).
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 10 de noviembre de 1996. (Anuncio de venta de consola Súper Nintendo con ocho juegos).
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 12 de noviembre de 1996 (Súper Nintendo seminuevo 2 controles con 2 cassetes remato \$850.00)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 14 de marzo de 1992 (anuncio de venta de máquinas profesionales Street Fighter II y Street Fighter II plus con muebles “Pinguino”)
- El informador, Guadalajara, Jalisco, México, 14 de marzo de 1992. (Anuncio de juegos de Street Fighter II)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 15 de febrero de 1982. (Anuncio de Fabricantes de videojuegos)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 15 de octubre de 1987. (Anuncio de venta de paquete de consola de videojuego Nintendo)
- El informador, Guadalajara, Jalisco, México, 18 de noviembre de 1990 (Anuncio de venta de juegos de Street Fighter II y de las Tortugas Ninja)
- El informador, Guadalajara, Jalisco, México, 19 de octubre de 1996 (Vendo Súper nintendo completo con cartuchos, mortal combat 3 street fighter 2, Batman return, Rocky Rodent, super Mario world, revistas club nintendo. \$2.500.00).
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 20 de diciembre de 1989. (Anuncio de Videojuego familiar de Nintendo)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 20 de noviembre de 1989. (Anuncio de vendedores de Nintendo “World of games”)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 23 de junio de 1989. (Anuncio de venta de Nintendo de tienda Gigante, México)
- El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 30 de abril de 1989. (32 juegos en un solo cassette)
- Imagen de anuncio de Atari en Descuento en la tienda “Sears”, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, Domingo 05 de enero de 1992.
- Imagen de anuncio de venta de consola NES en Dimensión Eléctrica, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, Domingo 05 de enero de 1992.
- Imagen de anuncio de venta de juegos NES con cartuchos de videojuegos, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 05 de enero de 1991.

- Imagen de anuncio de venta de Nintendo NES y SNES en la tienda De Llano, La Voz de Michoacán, Morelia Michoacán, martes 05 de 1993.
- Imagen de anuncio de venta de Súper Nintendo y descuento en Nintendo con nuevos pesos en tienda Dimensión Electrónica, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, sábado 02 de enero de 1993.
- Imagen de anuncio de venta Genesis en tienda departamental “Fabricas de Francia”, Morelia, Michoacán, 02 de enero de 1992.
- Imagen de venta de Atari en Descuento, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, viernes 03 de enero de 1992.
- Imagen de venta de SNES en tienda de Llano, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, diciembre de 1995.
- Imagen de venta de SNES, Juego de Kirby y Gameboy en tienda de Llano, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, diciembre de 1996.
- Imagen de venta de videojuegos “Pirate” Mk compatible con cartuchos Nintendo venta en tienda Aurrera, La Voz de Michoacán, Morelia, Michoacán, viernes 03 de enero de 1992.
- José de Jesus Parada Tovar, “Los juegos electrónicos, otra importación enajenante”, En periódico El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 20 de mayo de 1985.
- José J. Langarica, “La batalla de los videojuegos: Vivo y en línea”, El Informador, Guadalajara, Jalisco, México, 18 de noviembre de 2002.
- Manú, Dronbierer, “La Gente, los Videojuegos”, en periódico El Informador, Guadalajara Jalisco, México, 28 de febrero de 1985.
- Manú, Dronbierer, “La Gente, los Videojuegos”, en periódico el Siglo de Torreón, Coahuila, México, lunes 25 de febrero de 1985, página 36.
- N.R Kleinfield, “Fading demand zaps Video-game industry”, The Miami News, Miami, Florida, Estados Unidos, lunes 24 de octubre de 1983.

#### ○ Páginas WEB

- “1978-1990: Etapa previa al sistema Neo Geo”, “Los inicios”. En sitio web culturaneogeo [En línea], <https://www.culturaneogeo.com/historia>, consultado el 24 de agosto de 2022.
- “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “El sistema Neo Geo”, En sitio web culturaneogeo [En línea], <https://www.culturaneogeo.com/historia>, consultado el 24 de agosto de 2022.
- “1991-2000: El sistema Neo Geo”, “Los juegos”, En sitio web culturaneogeo [En línea], <https://www.culturaneogeo.com/historia2>, consultado el 18 de octubre de 2022.
- “A Brief History of Beat ’em Up Video Games” En sitio web Hero Concept.com [En línea], publicado el 19 de diciembre de 2020, <https://www.heroconcept.com/brief-history-of-beat-em-up-video-games/>, , consultado el 13 de marzo de 2023.
- “Conoce la historia de éxito de Cinopolis”, en sitio web Central Interactiva, México, publicado el 14 de Marzo de 2019, <https://blog.centralinteractiva.com.mx/Articulo/Conoce-la-historia-de-exito-de-Cinopolis#:~:text=Bajo%20el%20nombre%20de%20Cine,Gemelos%20y%20despu%C3%A9s%20a%20Multicine mas>, consultado el 17 de Marzo de 2021.
- “Definición de Beat em up”, En sitio web Diccionario de términos de videojuegos DeVuego.es/GamerDic [En línea], publicado el 10 de marzo de 2013, <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/beat-em-up/#:~:text=Del%20ingl%C3%A9s%20Beat%20them%20up,avanza%20en%20una%20%C3%BAnica%20direcci%C3%B3n>, consultado el 8 de marzo de 2023
- “Emuladores de PC: el antiguo enemigo de las consolas de videojuegos”, larepublica.pe, 26 de junio de 2022, <https://larepublica.pe/videojuegos/2022/02/14/emuladores-de-pc-el-antiguo-enemigo-de-las-consolas-de-videojuegos-game-juego-computadora-truco-gratis-celular>;
- “Etiqueta Ficción Interactiva”, en sitio web Fantaciencia [En línea], <https://fantaciencia.com/etiqueta/ficcion-interactiva/>, consultado el 21 de marzo de 2021.
- “Héctor Oscar Gonzales Seguí”, Plantilla de Profesores, en sitio web Colegio de Michoacán [En línea], <http://etzakutarakua.colmich.edu.mx/centros/cea/curriculum/ogoss.htm>, consultado el 3 de marzo de 2021.
- “Historia KOF”, “Capitulo 2: The King of Fighters 94”, En sitio web culturaneogeo [En línea], <https://www.culturaneogeo.com/kof>, consultado el 25 de octubre de 2022.
- “Impulsa coronavirus videojuegos en México”, vanguardia.com.mx, publicado el 27 de febrero de 2021, <https://vanguardia.com.mx/tech/videojuegos/impulsa-coronavirus-videojuegos-en-mexico-FSVG3575303>
- “Jeff Rovin Profile”, en sitio web Linkedin [En línea], <https://www.linkedin.com/in/jeff-rovin-1922b56>, consultado el 17 de marzo de 2021.

- “Las nuevas Tecnologías”, Guía del juguete, Madrid, España, Área de Gobierno de Economía y Empleo Instituto municipal de consumo, [En línea], <https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/Consumo/Publicaciones/Gu%C3%ADasConsumoNUEVA/FicherosGuíasConsumoNUEVA/Guia%20del%20juguete.pdf> Consultado el 19 de marzo de 2021.
- “Mattel y el origen de la muñeca Barbie”, en sitio web Brandstocker, [En línea]: publicado el 4 de diciembre de 2019, <https://www.brandstocker.com/mattel-y-el-origen-de-la-muneca-barbie/#:~:text=Mattel%20es%20la%20multinacional%20juguetera,quien%20era%20conocido%20como%20Matt.>, consultado el 20 de marzo de 2021.
- “México primer consumidor de videojuegos en América latina”; Periódico el Universal, México, [En línea], publicado el 6 de enero del 2020: <https://www.eluniversal.com.mx/ciencia-y-salud/mexico-primer-consumidor-de-videojuegos-en-america-latina>, consultado el 21 de marzo de 2020.
- “NESA Pong la primera y única consola de videojuegos mexicana”, en sitio web bajopalabra.com.mx [en línea], <https://bajopalabra.com.mx/nesa-pong-la-primer-y-unica-consola-de-videojuegos-mexicana#:~:text=NESA%20Pong%20la%20primera%20y%20%20C3%BAnica%20consola%20de%20videojuegos%20mexicana,-Por%20Redacci%C3%B3n&text=M%20C3%A9xico.&text=Su%20nombre%20es%20la%20conjunci%C3%B3n,mexicano%20Morris%20Behar%20en%201973>. Consultado el 2 de marzo de 2021.
- “Por primera vez, consolas de videojuegos aparecerán en el censo 2020 del INEGI”, en sitio web el financiero [En línea], publicado el 23 de febrero de 2020, <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/por-primera-vez-el-censo-de-poblacion-y-vivienda-preguntara-por-consolas-de-videojuegos-presidente-del-inegi/>, consultado el 20 de marzo de 2021.
- “Se acaba la emergencia por la pandemia, pero la COVID-19 continúa”, paho.org, publicado el 6 de mayo de 2023, <https://www.paho.org/es/noticias/6-5-2023-se-acaba-emergencia-por-pandemia-pero-covid-19-continua#:~:text=Por%20lo%20tanto%20C%20declaro%20con,amenaza%20para%20la%20salud%20mundial%20E2%80%9D>
- “Teoría del juego: Sigmund Freud”, en sitio web Jimxebic.blogspot.com [en línea], publicado el 13 de octubre de 2013, <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>, consultado del 21 de diciembre de 2019.
- Alaa Oundir, “¿Qué es un Streamer?”, en sitio web Hablamosdegamers.com. [En línea], publicado el 26/11/201925, <https://hablamosdegamers.com/social/que-es-un-streamer/#:~:text=B%C3%A1sicamente%20un%20streamer%20es%20una,videojuego%20C%20o%20comentarias%20de%20ellos.>, consultado el 18 de marzo de 2020.
- Alberto Millan, “Estos son los 10 juegos más vendidos de Nintendo 64”, en sitio web Nintenderos [En línea], publicado el 13 de septiembre de 2015, <https://www.nintenderos.com/2015/09/estos-son-los-10-juegos-mas-vendidos-de-nintendo-64/>, consultado el 27 de marzo de 2023.
- Andrea Flores, “Las 10 empresas de videojuegos que revolucionarán el mundo gamer”, crehana.com, publicado el 30 de octubre de 2021, <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/empresas-de-videojuegos/>
- Andrés Tripero, Tomás de, “*Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*”, en sitio web E-Innova, BUCM [En línea], <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XdPECdUzblU>, Consultado el 19 de noviembre de 2019.
- Andrés Tripero, Tomás de, “*Vigotsky y su teoría constructivista*”, en sitio web E-Innova, BUCM [En línea], <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>. Consultado el 19 de noviembre de 2019.
- CIE – 11, para estadísticas de mortalidad y morbilidad, En sitio web Clasificación Internacional de Enfermedades [En línea], publicado en abril del 2019, <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>; consultado el 25 de marzo de 2020.
- Ella Baché, “Las 11 plataformas de streaming de juegos que podrían interesarte”, iskysoft.com, publicado el 22 de diciembre de 2022, <https://www.iskysoft.com/es/video-editing/best-game-streaming-platforms.html>
- Emma McDonald, “Newzoo’s video games market size estimates and forecasts for 2022”, Newzoo.com, publicado el 17 de mayo de 2023, <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>.
- Grand Tavinor, “Definition of videogames”, en revista digital *contemporary aesthetics*, volumen 6, en sitio web digitalcommons.risd.edu [En línea], publicado en 2008, [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol6/iss1/16/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/), consultado el 21 de marzo de 2021.
- Humberto Cervera & Jacinto Quesnel, reseña de “Video games around the world: Mexico” de su autor Dr. Mark Wolf, en sitio web xgamebrainx [En línea], <https://xgamebrainx.wordpress.com/2013/09/18/video-games-around-the-world-mexico/> publicado el 18 de septiembre 2013, Consultado el 27/02/21.
- Isis Cervera, “Gameplay”, geekno.com, publicado el 12 de abril de 2019, <https://www.geekno.com/glosario/gameplay>;

- Javier Pastor, “Estos son los 12 servicios de suscripción de videojuegos que permiten jugar a un catálogo casi insondable”, xataka.com, publicado el 11 de junio de 2019, <https://www.xataka.com/videojuegos/estos-12-servicios-suscripcion-videojuegos-que-permiten-jugar-a-catalogo-casi-insondable-videojuegos>
- Jorge Cano, “25 aniversario de PlayStation: Estos fueron sus 25 juegos más vendidos”, en sitio web Vandalespañol.com [En línea], publicado el 03 de diciembre de 2019, <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350729639/25-aniversario-de-playstation-estos-fueron-sus-25-juegos-mas-vendidos/>, consultado el 27 de marzo de 2023.
- José Angel Mateo, “La OMS añade la adicción a los videojuegos en la clasificación internacional de enfermedades”, En sitio web Xataka. Com [En línea], publicado el 26 de mayo 2019, <https://esports.xataka.com/industria/oms-anade-adiccion-a-videojuegos-clasificacion-internacional-enfermedades>, consultado el 25 de marzo de 2020.
- Lolezno, “Videojuegos, cine y nostalgia. Recordando los videoclubs de finales de años noventa.”, en sitio web LegadodelPixel.es [En línea], publicado el 21 de julio de 2020 5:00 pm., <https://www.legadodelpixel.es/foro/general/videoclubs/>, consultado el 27 de diciembre de 2021.
- Marqués Graells, Pere, “Los Videojuegos”, en sitio web perermarkes.panagea.org, [En línea], <http://perermarkes.pangea.org/videojue.htm>, consultado el 03 de Marzo de 2021.
- Martinbaraink, “Top 10: Mejores juegos de los 80 (PC)”, en sitio web Neoteo.com [En línea], publicado en 2010, <https://www.neoteo.com/top-10-mejores-juegos-de-los-80-pc/>, consultado el 02 de abril de 2023.
- Matt Leone, “STREET FIGHTER 2: AN ORAL HISTORY: Chapter 3”, en sitio web polygon.com [En línea], publicado el 3 de febrero de 2014, <https://www.polygon.com/a/street-fighter-2-oral-history/chapter-3>, consultado el 02 de abril de 2023.
- Mau Juárez, “Más allá de un juguete, los Hot Wheels son historia, pasión por los coches”, en sitio web motorpasion.com.mx [En línea], publicado el 6 de febrero de 2020: <https://www.motorpasion.com.mx/cine-tv-y-juegos/alla-juguete-hot-wheels-historia-pasion-coches-diseno>, consultado el 19 de marzo de 2021.
- Miguel Regueria, “La primera Playstation cumple hoy 27 años: así era esta joya”, en sitio web el grupo informático.com [En línea], publicado el 03 de diciembre de 2021 a las 16:24, <https://www.elgrupoinformatico.com/noticias/primer-playstation-cumple-hoy-anos-asi-era-esta-joya-t82220.html>, consultado el 27 de marzo de 2023.
- Newzoo/ Games & Esports Analytics and Market Research, “Mexico Games Market 2018”, En sitio web Newzoo.com, [En línea], publicado el 11 de junio del 2018, consultado el 21 de marzo de 2020.
- Olivares, Edgar, “Gus el hombre que inventó los 90 en México”, en sitio web Código Espagueti [en línea], publicado el 29 de agosto de 2019: <https://codigoespagueti.com/noticias/opinion/gus-rodriquez-avatar/>, consultado el 2 de marzo de 2021.
- Pablo Villa, “Recordando los arcades en México”, xataka.com, publicado el 20 de mayo de 2014, <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/recordando-los-arcades-en-mexico>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (2 de abril de 2013). Piratería - Qué es, definición y concepto. Definicion.de. Última actualización el 24 de febrero de 2023. Recuperado el 7 de abril de 2023 de <https://definicion.de/pirateria/>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Juego, *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea], <https://dle.rae.es/juego>, fecha de la consulta 01 de abril de 2021.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Videoclub, *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> Fecha de la consulta 26 de enero de 2022.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Videojuego, *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es/videojuego>, fecha de consulta 21 de marzo de 2021.
- Sánchez Pozos, Gabriel, Miguel Ángel Garnica (Diseño web), “Las olvidadas máquinas de los noventa”, En sitio web El Universal.com.mx [En línea], publicado el 05 de enero de 2020, <https://www.eluniversal.com.mx/opinion/mochilazo-en-el-tiempo/las-olvidadas-maquinitas-de-los-noventa>, consultado el 16 de marzo de 2023.
- SANDEG, comentario del jueves 31 de mayo de 2018 a la 1: 52 PM, “Documentación de Juegos Arcades en México”, En foro virtual Arcades.MX, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” [En línea], publicado el, <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=1503&hilit=historia>, consultado el 15 de marzo de 2023.
- SEO DARK CHRIS, comentario del viernes 15 de marzo de 2013 a las 2: 10 am, “Arcades en México (Fotos)”, En foro virtual Arcades.MX, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” [En línea], <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158>, consultado el 2 de marzo de 2021.
- SR\_PIXEL, comentario del viernes 15 de marzo de 2013 a las 3: 04 pm, “Arcades en México (Fotos)”, En foro virtual Arcades.MX, Foro de restauración y coleccionismo de arcades “Recycle It, Don’t Trash It” [En línea], <http://foro.arcades.mx/viewtopic.php?t=158>, consultado el consultado el 2 de marzo de 2021.

- Staffatomix, “El Glosario de The King of Fighters”, en sitio web atomix.vg [En línea], publicado el 22 de agosto de 2016 a las 9: 20 am, [https://atomix.vg/el-glosario-de-the-king-of-fighters/#disqus\\_thread](https://atomix.vg/el-glosario-de-the-king-of-fighters/#disqus_thread), consultado el 18 de marzo de 2023.
- Tom Wijam, “The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market”, En sitio web Newzoo.com, [En línea], publicado el 18 de junio del 2019, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>, consultado el 23 de marzo de 2020.
- Univisión, “Las 20 productoras de videojuegos más exitosas de la historia”, Univisión.com, publicado el 17 de octubre de 2017 y actualizado el 5 de abril de 2018, <https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/las-20-productoras-de-videojuegos-mas-exitosas-de-la-historia>
- Victor Manuel Gutiérrez López, “El juguete popular mexicano”, en sitio web revistacienciasunam.com [En línea], publicado en octubre 2013 - marzo 2014, <https://www.revistacienciasunam.com/es/161-revistas/revista-ciencias-111-112/1424-el-juguete-popular-mexicano.html>, consultado el 19 de marzo de 2021.

#### ○ Entrevistas

- Calvo Moreno, Fred, Plaza de la Tecnología, Morelia, Michoacán, 6 de noviembre de 2015, 14: 51 min, entrevista.
- Carmona, Pedro, Local de Máquinas de videojuegos, 23 de agosto de 2017, 56:50 min, entrevista
- David Lorenzo Santoyo García, la oficina de Servicio Social de la Facultad de Historia, Morelia, Michoacán, 2016, 18: 07. Min, entrevista.
- Gonzalo Apolinar Hernández, local de máquinas de videojuegos, Morelia, Michoacán, 17 de marzo de 2023, 31:00. Min, entrevista.
- Hernández, Héctor, Taller de reparación de Máquinas de videojuegos, 31 de julio de 2018, 61:19 min, entrevista.
- Jorge Vázquez Piñón, Aula 0-5 de la Facultad de Historia, 2016, 32: 06 min, entrevista.
- Jorge Vázquez Piñón, Oficina administrativa de la Facultad de Historia, 2017, 58: 56 min, entrevista
- Javier Ceja Perez, llamada telefónica, 2023, entrevista.

#### ○ Redes sociales.

- Morelia a través del tiempo@ Facebook.
- Nuestros Recuerdos@ Facebook.

#### ○ Documentos

- “Máquinas Electrónicas, Juegos de video, Futbolitos y demás aparatos mecánicos y similares en lugares públicos en el Municipio de Morelia, Reglamento de Explotación Comercial de los artículos 6o., 7o. Y 8o. del, No son violatorios de la libertad de trabajo”, En Semanario Judicial de la Federación, Instancia: Tribunales Colegiados de Circuito, México, Registro Digital 47907, Séptima Época, Volumen 205-216, Sexta Parte, 26 de septiembre de 1986, Página. 302.
- “Reglamento de Exportación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video, Futbolitos y demás aparatos mecánicos similares, en lugares públicos en el municipio de Morelia”. *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985.
- En Archivo particular de Miguel Angel Camacho, “Copia de Reglamento preliminar de explotación comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de video, Futbolitos y demás aparatos Mecánicos similares, en lugares públicos en el Municipio de Morelia”, 8 de julio de 1985.
- Reunión para el ayuntamiento de la ciudad sobre el reglamento de juegos de video, Acta de Cabildo, Morelia, Michoacán, 20 de marzo de 1985.
- Secretaría de Hacienda y Crédito Público, “Telegrama circular número 314-III A-6702, relativo al impuesto al ingreso global de las empresas que exploten Máquinas para juegos, para producir juegos, etc.”, *Ley del Impuesto Sobre la Renta y Disposiciones Complementarias*, Editorial: Secretaría de Hacienda y Crédito Público, México; 1980, fecha del documento jueves 9 de septiembre de 1965.