

La institucionalización del juego digital. La primera reglamentación municipal de videojuegos públicos en Morelia (1985)

The institutionalization of the digital game. The first municipal regulation of public videogames in Morelia (1985)

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

Facultad de Historia
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Cómo citar este artículo: 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.

Recibido: 12 de enero de 2020 · Aprobado: 14 de febrero de 2020

Resumen

Los videojuegos han cambiado varios aspectos de la vida y su introducción en lugares públicos en México significó que las ciudades tuvieron que adaptarse a ellos, a través de la creación de reglamentaciones que buscaban institucionalizarlos, al volverlos legales y designarles espacios y tiempos específicos. En este trabajo tomaremos el ejemplo del reglamento de la ciudad de Morelia, que se publicó en 1985, siendo uno de los primeros en su tipo en el país. El documento sirvió como discurso civilizatorio ante esos nuevos y sospechosos aparatos, lo que ayudó a caracterizar a la práctica como una cuestión relacionada al ocio, y como un mecanismo de legitimidad que buscó vigilarlos y controlarlos en espacios públicos.

Palabras clave: reglamentación, institucionalización, videojuegos, discurso, Morelia

Abstract

Video games have changed several aspects of life and its introduction in public places in Mexico meant that cities had to adapt to them, through of the creation of regulations that sought to institutionalize them, by making them legal and designated to specific spaces and times. In this work we will take the example of the regulation of the city of Morelia, which was published in 1985, being one of the first of its kind in the country. The document served as a civilizing discourse to these new and suspicious devices, which helped characterize the

practice as an issue related to leisure, and as a legitimacy mechanism that sought to monitor and control them in public spaces.

Keywords: regulation, institutionalization, video games, discourse, Morelia

PREÁMBULO

Los videojuegos han cambiado numerosos aspectos de la vida desde hace varias décadas, como los lúdicos y económicos, y a decir verdad se han constituido en una de las industrias culturales y de entretenimiento más lucrativas en todo el mundo, con personajes y marcas altamente consumidos. Pueden ser entendidos como una evolución del juego convencional, al ser productos de convergencia entre lo tecnológico y lo lúdico y continúan configurándose (como lo hacía el juego tradicional) en el espacio predilecto de la producción simbólica; y no son sólo para niños y niñas, sino también para adultos.¹ Su introducción en las ciudades mexicanas, desde las décadas de los setenta y ochenta, significó que se repensaran los espacios para ese nuevo tipo de juegos digitales y la manera de adaptarse fue a través de la creación de reglamentos para tratar de civilizar la práctica y garantizar el orden en torno a ella. En otras palabras, ese nuevo tipo de juego virtual tuvo que ser institucionalizado para ser legal, monitoreado y controlado por parte de las autoridades en los espacios públicos.

Específicamente los primeros aparatos de que se tiene noción comenzaron a llegar a México desde finales de la década de los setenta, como el *Pong* y el *Space Invaders*, que desde mediados de la década de los ochenta era notorio su éxito comercial en varias de las ciudades del país. Para la década de los noventa existían varias armadoras de máquinas de videojuegos a lo largo del territorio nacional que se dedicaban a la confección de cabinas, monitores y muebles con botones y palancas. Por supuesto, esas cabinas fabricadas en forma local servían para la adaptación del software que llegaban del extranjero, especialmente desde Estados Unidos y Japón, y los transformaban en "maquinitas" para funcionar

¹ Cabañes, "Del juego simbólico al videojuego", p. 65.

a cambio de una moneda. Muchos de esos lugares que se dedicaban a armar máquinas adaptadas para el mercado local se convirtieron, a lo largo de la década de los noventa, en importantes distribuidores regionales, que concesionaban sus aparatos a una gran diversidad de locales, como tiendas de abarrotes, de comestibles, farmacias, papelerías, entre otros.²

Para inicios de la década de los ochenta algunas de las primeras consolas caseras comenzaron a llegar al país, como el Atari 2600, pero el uso de las maquinitas en lugares públicos persistía como la principal forma de utilizar esos aparatos; además, existían muchos juegos denominados como “copias”, versiones más baratas y sin licencia oficial, traídos sobre todo desde China. Entre 1983 y 1984 la crisis de los videojuegos en Estados Unidos impactó a nivel internacional y en México se dejaron de fabricar muchas máquinas y varios locales que se dedicaban a ello desaparecieron, aunque rápidamente el sector repuntó desde 1985 y 1986 gracias a la introducción a gran escala de los aparatos y personajes de la marca Nintendo. Para inicios de los años noventa el juego *Street Fighter II* se convirtió en un éxito sin precedentes en las máquinas públicas. La crisis económica de 1994 en nuestro país también impactó en el sector de los videojuegos, que se vio reducido en cuanto a producción, pero no en consumo, ya que el requerir únicamente de una moneda (generalmente de las de menor denominación) se volvieron medios de entretenimiento muy accesibles.³

Los videojuegos se convirtieron, sin lugar a dudas, en mercancías “tecnoculturales” sumamente populares en todos los estratos socioeconómicos del país al ser caracterizados como una de las formas típicas de jugar en la era digital; aunque existían constantemente opiniones sobre el medio con respecto de su impacto en la conducta o en el rendimiento escolar de infantes, nunca se probó de manera determinante que causaran mayor o menor influencia, en el sentido negativo, que otros medios de entretenimiento como la televisión. Por ello, se sumaron a un repertorio de consumos culturales sumamente exitosos, como la computación o la

propia televisión y sus características de sociabilidad y desafío siempre se exaltaban.⁴ Y en realidad, a pesar de las representaciones negativas que siempre los acompañaban, como las del asilamiento o el ocio, los videojuegos podían servir para crear espacios de sociabilidad sumamente complejos, ya que en los salones recreativos se generaban competencias, rivalidades, amistades e intercambios de todo tipo.⁵

Consecuentemente, debido a su introducción y éxito comenzaron a surgir múltiples reglamentos a lo largo del país, en específico a nivel municipal. Por ejemplo, se pueden mencionar el reglamento de la Ciudad de México de julio de 1989; el de la ciudad de Colima, en el estado homónimo, de noviembre de 1984; el de Uruapan, en Michoacán, de 1991; y el de Zamora, Michoacán, de 1992. Todos en mayor o menor medida regulaban los horarios y las edades para que los sujetos pudieran ingresar a los locales de videojuegos; por ejemplo, se les negaba la entrada a los menores de 12 o 14 años, o a niños con uniforme escolar, asimismo se prohibía la venta, ingreso o consumo de alcohol y tabaco en los establecimientos y en algunos casos se les negaban la entrada a personas en estado de ebriedad o que portaran armas, y también se limitaba el espacio para la colocación de esos establecimientos, entre 100 y 200 metros de escuelas.⁶ Por lo tanto, en el presente trabajo nos enfocaremos en observar el contenido de uno de esos reglamentos municipales, el de la ciudad de Morelia creado en julio de 1985 y sus posteriores modificaciones. Por medio de ese ejemplo documental se buscará atender a los contenidos discursivos que buscaban regular a esos nuevos aparatos de entretenimiento a través de su institucionalización en algo “correcto”.

REGLAMENTACIONES SOBRE VIDEOJUEGOS EN MORELIA

Desde mediados del siglo xx la ciudad de Morelia, al igual que prácticamente todas las urbes dentro de la lógica de la modernidad capita-

² González, “Veinticinco años de videojuegos”, pp. 103-106.

³ González, “Veinticinco años de videojuegos”, pp. 107-109.

⁴ González, “Veinticinco años de videojuegos”, p. 117.

⁵ Aragón, “Desarmando el poder antisocial”, pp. 97-98.

⁶ González, “El impacto de los videojuegos”, pp. 510-513.

lista, buscaba potenciar su condición de aglutinador social alrededor de lo urbano para tratar de convertirse en uno de los lugares más importantes de la región centro-occidente del país. Para ahondar un poco en su contexto se debe mencionar que la ciudad es la capital del estado de Michoacán, una de las 32 entidades federativas constituyentes del territorio mexicano, que se fundó en el valle de Guayangareo el 18 de mayo de 1541, con el nombre de “ciudad de Mechacán”, que pasó a llamarse Valladolid de Nueva España desde 1569, y que para 1828 se le cambió el nombre a Morelia, en honor al héroe de la independencia José María Morelos y Pavón, que nació en esa localidad. De acuerdo con el Censo General de Población y Vivienda del INEGI, correspondiente a 1980, el municipio se componía de una extensión territorial de 1,199 km², ubicada a 1,990 metros sobre el nivel del mar, y con una población aproximada de 353,055 habitantes.⁷

Las principales ocupaciones económicas y comerciales de la ciudad se han enfocado, históricamente, a los centros de servicios así como a comercios variados y, en buena medida, al sector de la educación, ya que desde 1917 en la localidad se ubica la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, una de las principales del país y que regionalmente aglutina a una gran cantidad de estudiantes. Morelia fue declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad en diciembre de 1991 por la UNESCO, por sus monumentos y construcciones históricas, muchas de origen colonial, ya que posee un total de 1,131 sitios patrimoniales, así como por sus costumbres y tradiciones altamente arraigadas.⁸

La modernización de la ciudad durante la segunda mitad del siglo xx se ocupó de mostrar un gran interés por la funcionalidad y por lo demostrativo, impulsada por varias obras arquitectónicas realizadas por el gobierno, y por construcciones de grandes centros comerciales para

⁷ Véase: “X Censo General de Población y Vivienda, 1980. Integración Territorial Estado de Michoacán”, Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), p. 53, en <https://www.inegi.org.mx/app/biblioteca/ficha.html?upc=702825415617> [consultado el 7 de diciembre de 2019].

⁸ Véase http://www.cultura.gob.mx/turismocultural/destino_mes/morelia/index.html [consultado el 3 de diciembre de 2019].

el consumo. Una de las principales fue el *Puerto de Liverpool* (más tarde llamada *Fábricas de Francia y Liverpool*), tienda departamental que se instaló desde 1969, como parte del proyecto para integrar a la ciudad a las dinámicas del consumo masivo del mundo capitalista.⁹ Para la década de los ochenta también se impulsó el desarrollo de calles en forma importante, como el anillo periférico de la ciudad en 1986.

Como consecuencia de la introducción de los aparatos de videojuegos en la ciudad durante las últimas décadas del siglo xx surgió la necesidad de crear una reglamentación para su uso “civilizado”, sobre todo en espacios públicos. Cabe considerar que un reglamento es un instrumento jurídico derivado de la ley a través de sus órganos representantes, como el gobierno municipal en este caso, que permite la individualización y aplicación concreta de actos, hechos o situaciones, ya sean de carácter general o específicos; en otras palabras, es un acto de autoridad para la sujeción de los distintos individuos a una serie de normas de convivencias por medio de la vigilancia y el control, de acuerdo con distintos cánones aceptados.¹⁰

Los reglamentos, vistos como instrumentos para la sociabilidad, pueden ser percibidos como dispositivos discursivos que usan la comunicación como una estrategia de control. Cabe considerar que no podemos convivir sin estar sujetos al lenguaje como forma de estructuración del mundo y, por medio de distintos instrumentos, es como la reglamentación que lo social tiene formas de control y autorregulación en una forma de administración de la realidad.¹¹ Los discursos deben considerarse como sistemas de comunicación que se componen de un esquema elemental centrado en la diversidad de mensajes que pueden ser expresados y contenidos en el proceso de comunicar, a la vez, es necesario remarcar que ningún discurso funciona separado de otros, ya que se conectan para dar sentido a la realidad. El esquema del discurso se constituye de un emisor, un receptor, un código referente y de un mensaje, todo en un ejercicio de interpretación y reformulación de los distintos signos, palabras y textos, mediados a través de dispositivos, como las instituciones.

⁹ Aguilar, “Edificios y edificadores”, pp. 306-307.

¹⁰ Gasca, Piña Olvera y Hurtado, *Diccionario de términos jurídicos*, p. 98.

¹¹ Orlandi, *Análisis de discurso*, pp. 17-19.

Sin embargo, el discurso no se trata sólo de transmisiones de información, ya que los esquemas perceptivos de la realidad y los dispositivos juegan un papel importante para los procesos de identificación de los sujetos con su mundo y, por lo tanto, pueden considerarse también como formas de identidad. Además, contienen de forma implícita, o no siempre expresada directamente, las nociones del mundo de quienes los crean y transmiten.¹²

Los discursos contienen elementos de reconocimiento y de control, y pueden ser usados y expresados a través de la autoridad que otorgan los dispositivos institucionales. Al mismo tiempo también pueden considerarse como contenedores de esquemas sociales y civilizatorios, al pretender instaurar formas “correctas” y “no correctas” de actuar. En ese sentido, la civilización puede comprenderse como el proceso de autoconciencia de las sociedades occidentales por medio de las percepciones correctas de actuar, a través de modales, costumbres, ideas religiosas e ideas científicas para explicarse al mundo y hacerlo funcionar. El “ser” civilizado se ha usado como herramienta para la transformación del comportamiento humano a lo largo del tiempo, para regular la conducta aceptable, y poder pertenecer a la “cultura del orden”.¹³ En otras palabras, cuando hablamos de civilización nos referimos al grado de conciencia del mundo occidental, alcanzado por su técnica, sus modales reinantes, el desarrollo de sus conocimientos científicos, su concepción del mundo y muchas otras cosas que sirven para determinar su orden y funcionamiento.¹⁴ Por lo tanto, debemos considerar que la constante contraposición entre la civilización y la barbarie se hizo presente nuevamente en el proceso de configuración de la “era digital”, para mostrarse modernos y civilizados al querer controlar prácticas tecnológicas como las de la comunicación y el entretenimiento.

En nuestro caso, Morelia, una de las cuestiones discursivas más notorias por parte de la municipalidad fue la búsqueda de la institucionalización de los videojuegos. Para comprender el término debemos decir que una institución puede ser considerada como un sistema u organismo, bien sea público o privado, para desempeñar una determinada función, por

lo cual, tiene características de representación y de legitimidad, lo que hace que su actuar sea “correcto”; de igual manera, tienen la capacidad de crear imposiciones para normalizar el comportamiento de grupos sociales y al ser un mecanismo de legalidad trascienden la voluntad de los sujetos individuales. Se puede considerar que las instituciones crean certidumbres, debido a la soberanía que tienen respecto del orden de las cosas en la vida social. En cuanto a la institucionalización puede ser entendida como la modalidad de integrar “algo” a la institución, por ejemplo, hacer válida una práctica al ordenarla, legitimarla, controlarla y vigilarla.¹⁵ La institucionalización también puede ser entendida como un proceso de sometimiento, por parte de los individuos, a las reglas de funcionamiento de una sociedad y, por lo tanto, igualmente pueden considerarse como dispositivo para ordenar y controlar; por ejemplo, instituciones como la cárcel, los hospitales o los orfanatos, crean sistemas de institucionalización en los cuales los sujetos terminan por hacerse completamente dependientes de las normas impuestas por la institución.¹⁶

En otras palabras, debido a la introducción a gran escala de los aparatos de videojuegos en Morelia, desde mediados de la década de los ochenta, la institución del H. Ayuntamiento de la ciudad, en su calidad legítima de ejercer poder, buscó hacer válida la práctica al ordenarla, vigilarla y controlarla, para someter a los jugadores y a los propios aparatos a reglas de convivencia que se consideraban “correctas”, para que no atentasen contra la moral y las buenas costumbres, lo que provocó que se creara una representación en torno a los videojuegos, con nociones como el ocio siempre presente —pero que eran toleradas al pasar por ese proceso civilizatorio—, de confinarlos a espacios y tiempos específicos, estrictamente ordenados. Entonces, la institucionalización del juego digital tenía que ver con hacerlo legítimo dentro de una urbe, para funcionar como lugar de esparcimiento sancionado por la institución municipal.

En Morelia las primeras discusiones sobre reglamentar la práctica alrededor de los videojuegos tuvieron lugar durante marzo de 1985 —tan

¹² Orlandi, *Análisis de discurso*, pp. 27-28.

¹³ García, *El proceso de la civilización*, pp. 84-90.

¹⁴ Elías, *El proceso de la civilización*, p. 57.

¹⁵ Pesqueux, “Institución y organización”, pp. 8-9.

¹⁶ Foucault, *Vigilar y Castigar*, pp. 211-237.

sólo unos años después de que la introducción de esos novedosos aparatos lúdicos tuviera lugar— y su popularidad a finales de los años setenta e inicios de los ochenta ocasionó una preocupación constante por parte de padres de familia y de miembros del Cabildo Municipal para regular la práctica y hacerla “tolerable”. El 20 de marzo de 1985, en sesión solemne del Cabildo de la Municipalidad, se discutió por primera vez el tema de los juegos de video, el presidente municipal doctor Roberto Robles y los Regidores, establecieron que existía un “clamor de negatividad general” alrededor del uso de esas máquinas electrónicas y de videojuegos como formas de entretenimiento para chicos, ya que se concentraban en lugares públicos con múltiples peligros para los jugadores y al mismo tiempo podían ser focos de mala influencia para los usuarios. Sin embargo, se reconocía que la popularidad de esas tecnologías se extendía con rapidez en otras ciudades del país, por lo cual su adopción en forma local no era algo descabellado si se quería estar a la par en cuanto a modernización, además, se reconocía que en Morelia no existía una reglamentación previa que regulara a esas máquinas, o siquiera las contemplara, por lo tanto, no eran ilegales y no se podían prohibir de forma tajante.¹⁷

Lo anterior considerando que la Ley Federal de Juegos y Sorteos (nacional), expedida en 1947, no contemplaba el uso de esas tecnologías dentro de los juegos legales de azar y fortuna, ya que en términos generales los juegos de apuestas en México no se constituyeron alrededor de aparatos, sino de juegos más “tradicionales”, como los sorteos nacionales organizados por la propia federación.¹⁸ Por lo tanto, en las discusiones dentro del Cabildo se consideraba que mucha gente quería que se hiciera algo respecto de la convivencia alrededor de esas máquinas, ya que desde la llegada de los primeros aparatos de pinball a la ciudad (1967) y la paulatina introducción de videojuegos en los años setenta y ochenta, nunca existió alguna forma para vigilarlos y controlarlos y, si bien no se les podía eliminar, si se podía crear un sistema de orden alrededor de ellos; facultad y responsabi-

¹⁷ “Acta de Cabildo del 20 de marzo de 1985”, Morelia, Trienio 1984-1986, pp. 148-149, AHMM, Actas de Cabildo del Municipio de Morelia.

¹⁸ “Ley Federal de Juegos y Sorteos”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, 31 de diciembre de 1947, pp. 1-3.

lidad del H. Ayuntamiento atender ese tipo de conflictos. Para responder a las preocupaciones por el uso de esos aparatos el Cabildo decidió la creación de un proyecto de reglamentación para máquinas electrónicas de entretenimiento a ser propuesto ese mismo año, escrito por los propios integrantes de esa institución de autoridad municipal.¹⁹

Las preocupaciones en torno de esas máquinas eran constantemente alrededor de las nociones del ocio y la vagancia, o bien como formas de pérdida de tiempo para chicos y grandes. Sin embargo, debemos considerar que en realidad las nuevas tecnologías, sobre todo las del entretenimiento, frecuentemente se perciben en sentidos negativos en sus primeros momentos de vida o introducción, pero por ellas mismas no contienen sentidos negativos o positivos, sino que es la propia sociedad la que se los otorga en un proceso de sociabilidad. Por ejemplo, se puede pensar en el caso de la televisión, que en sus primeros años se le consideraba como un instrumento que podía reducir la capacidad intelectual de quienes la mirasen, pero a lo largo del tiempo y con la masificación de su uso se le repensó como un artefacto altamente versátil para transmitir no sólo entretenimiento, sino también información útil; y lo mismo podría pensarse de los cómics o las revistas de ocio. En otras palabras, en torno a la tecnología siempre hay apocalípticos e integrados, sujetos que rechazan las novedades sólo por serlo (miedo al desfase tecnológico) y sujetos que las adoptan entusiastamente como parte de lo moderno y avanzado, que facilita la vida y genera placer o diversión de forma instantánea.²⁰

El proyecto de creación de ese primer reglamento en Morelia se cristalizó durante 1985, cuando el 8 de julio apareció publicado en el Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo el “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video, Futbolitos y Demás Aparatos Mecánicos Similares en Lugares Públicos en el Municipio de Morelia”, emitido por el H. Ayuntamiento de la ciudad. La normativa se pensó para todo tipo de aparato de entretenimiento, bien fuese un videojuego o no, pero en su introducción el reglamento especí-

¹⁹ “Acta de Cabildo del 20 de marzo de 1985”, Morelia, Trienio 1984-1986, pp. 148-149, AHMM, Actas de Cabildo del Municipio de Morelia.

²⁰ Eco, *Apocalípticos e integrados*, pp. 12-13.

ficamente expresaba que era una obligación de la autoridad “vigilar la buena formación moral e intelectual de los niños y jóvenes de la ciudad, y garantizar que los espacios públicos reunieran condiciones aceptables para divertirse”. Además, se consideraba que los establecimientos de ese tipo no tenían que ser “onerosos (molestos) para los vecinos de la ciudad, y que debían establecerse en horarios fuera de los escolares o laborales, para que no interfirieran con las actividades cotidianas de sus usuarios, y claro, que reunieran condiciones aceptables para garantizar la sana convivencia, como la cuestión de la higiene e iluminación, y en general que existiera armonía dentro de ellos para poder ser debidamente tolerados”. El reglamento iba firmado por el mencionado presidente municipal de ese momento, y estaba conformado por un total de 17 artículos, cuyo discurso iba enfocado a establecer medidas civilizatorias.²¹

El artículo 1º instituía que, exclusivamente la autoridad municipal podía otorgar permisos para establecer ese tipo de locales, al mismo tiempo, únicamente ellos podían cancelarlos; lo que hablaba directamente de una muestra de autoridad por parte del organismo de gobierno para legitimar la práctica. El artículo 2º colocaba a la Presidencia Municipal como la institución responsable de la vigilancia a esos locales, a través de la Dirección de Inspección y Vigilancia, que hasta entonces se ocupaba de bares y sitios similares; lo que hablaba del establecimiento de un control civilizatorio alrededor de esos novedosos aparatos para que pudieran usarse, pero bajo normas de monitoreo constante, con mecanismos institucionales de supervisión. El artículo 3º mencionaba que, para la ampliación de ese tipo de locales, bien del espacio o de las máquinas, se debía contar con autorización previa de la parte de inspección municipal; esto para reafirmar, implícitamente, el sentido de control.²²

²¹ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 1.

²² “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 2.

El artículo 4º prohibía estrictamente la venta de bebidas alcohólicas dentro de los espacios de videojuegos; sin duda una medida para garantizar las costumbres morales alrededor de las máquinas y buscar evitar que niños y jóvenes consumieran esos productos relacionados directamente con nociones como el vicio, la vagancia y el ocio. El artículo 5º decía que los precios para el uso de los aparatos los establecería anualmente el H. Ayuntamiento de la ciudad, para regular en forma justa la competencia de esos locales y que ninguno se impusiera sobre otros; esta norma expresaba el deseo intenso de control hasta en el monto de ingresos, lo cual nos habla del deseo de vigilancia ante esa nueva y sospechosa tecnología, y se debe mencionar que desde su promulgación y a lo largo del tiempo, los costos para jugar con las máquinas variaron de 50 centavos a un peso, las monedas de más baja denominación en circulación, lo cual las volvía sumamente accesibles.²³

El artículo 6º establecía los horarios “tolerados” para ese tipo de espacios, que podían ser de 09:00am a 17:00pm; con esa medida se fijaban controles de tiempo, que pretendían no chocar con los escolares o laborales, el considerado tiempo “útil”, para expresar discursivamente el posicionamiento civilizatorio respecto de las máquinas, ya que, si bien se toleraban, no era en todo momento y en cambio se les designaba uno en específico. El artículo 7º mencionaba que los domingos y días festivos las máquinas de videojuegos no podían operar bajo ningún concepto; una manera implícita de buscar garantizar y salvaguardar algunas costumbres morales, religiosas y civiles, al hacer que se respetaran las respectivas “fiestas”, y de nuevo se marcaba el sentido de vicio tolerado que tenían esos aparatos de forma tácita. El artículo 8º decía que los locales de juegos de video no podrían establecerse a menos de 250 metros de espacios educativos; sin duda una medida para buscar controlar y ordenar el espacio público y regular la afluencia de jugadores a los locales, lo que indirectamente indicaba que sus mayores consumidores eran precisamente los niños y jóvenes, al buscar limitarlos respecto de

²³ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 2.

centro educativos y, claro, expresaba una forma de control del propio espacio para esa práctica ociosa, pero permitida, al buscar establecerlos en sitios con límites concretos, y donde no molestaran.²⁴

El artículo 9° indicaba que los permisos para los locales no eran extensibles a la venta de refrescos, dulces o cualquier otro tipo de exhibición de mercancías o giro comercial, ya que únicamente debían destinarse los videojuegos; lo que muestra que existía un sentido de control muy marcado, para separar a la actividad de cualquier otra (la medida se revertiría posteriormente). El artículo 10° versaba sobre la prohibición y/o clausura de los locales, mencionando que a cualquiera que atentara contra la moral y buenas costumbres se le cerraría, como por pleitos o ruido excesivo y decía además sobre los grupos específicos que podían presentar quejas ante la autoridad, como los padres de familia, organizaciones educativas y sindicales, y clubes deportivos; ello marcaba a sectores con costumbres percibidas como “sanas”, una forma de contrapunto para ese ocio tolerado y con capacidad para ir contra ellos y poder clausurarlos si es que atentaban contra las “buenas prácticas”, expresando una vigilancia constante en torno a esas máquinas, inclusive sin la participación directa de los monitores, más bien involucrando a los vecinos.²⁵

El artículo 11° indicaba que los locales debían informar de forma regular sobre el número de máquinas con que contaban; esto para garantizar el control de lo que se jugaba en esos aparatos, incluido el contenido de los propios juegos, lo que nos habla de la capacidad de censura que implícitamente ejercía la municipalidad, al poder no autorizar juegos que consideran violentos o malos en algún sentido. El artículo 12° decía que la Dirección de Inspección y Vigilancia tendría una lista con todos los locales registrados bajo ese giro de juegos de video, separado de otras entretenciones; lo que marcaba una tipificación diferente para esas

²⁴ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 2.

²⁵ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 2.

máquinas y una clara idea de distinción respecto de otros entretenimientos, al caracterizarlos como peligros potenciales para la juventud, y al mismo tiempo la lista representaba un medio de control a través del registro, para la vigilancia ágil y la clausura rápida de ser necesaria. El artículo 13° prohibía estrictamente a los locales organizar cualquier tipo de apuestas u otorgar premios monetarios; recordando que en México desde 1947 el juego de azar no estaba reglamentado para el entretenimiento en espacios públicos, sino en sorteos controlados por la oficialidad.²⁶

Los siguientes puntos del reglamento trataban sobre las sanciones, como el artículo 14° que instituía que a los establecimientos que incurrieran en alguna de las faltas mencionadas se les cancelaría el permiso inmediatamente, especialmente si era por apuestas o venta de alcohol; lo que habla del índice de tolerancia para los locales, que era mínimo y, por lo tanto, la percepción sobre esos juegos, aunque permitidos, era aún negativa y siempre sospechosa al relacionarlos con el vicio, con la violencia o con el ocio. El artículo 15° decía que si las faltas eran menores, como en la cuestión del horario, se infraccionaría con una multa correspondiente de dos a seis días de salario mínimo, pero sin derecho a reincidencia, ya que a una segunda falta se cancelaría el permiso del local de forma inmediata; nuevamente se observa que el control pretendía ser muy marcado, por la noción sobre ese tipo de espacios, y lo mismo iba para las personas que se sorprendiera jugando de forma “incorrecta” dentro de ellos, como los que organizaran apuestas o consumieran bebidas alcohólicas.²⁷

El artículo 16° indicaba que cualquier persona ajena a los establecimientos que organizara venta de productos prohibidos, incurriera en pleitos o en apuestas, debía ser expulsada de los mismos, y sujetarse a la autoridad local competente y si los dueños no denunciaban esas prácticas se les clausuraría el local, además de que se debía sacar del mismo

²⁶ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, p. 2.

²⁷ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, pp. 2-3.

a todos los clientes considerados “problemáticos”, específicamente refiriéndose a los violentos; esto nos expresa una forma de buscar garantizar la convivencia cordial y sana dentro de los locales y, claro, de controlar la sociabilidad alrededor de lo lúdico por parte de la autoridad, para tratar de evitar que todos los “indeseables” no afectaran las prácticas civilizatorias de los establecimientos. Por último, el artículo 17° apuntaba que los dueños de los locales tendrían derecho, posteriormente, a realizar sugerencias para garantizar sus propios intereses laborales; una forma de reconocimientos a los dueños de los establecimientos, como un giro comercial totalmente válido de la ciudad. Además, desde entonces se tipificó a ese tipo de locales como giros comerciales del género “B” (de servicios), que debido a su naturaleza generaban bajo impacto social o ambiental; y en cambio los locales del tipo “C” si que los contenían en forma fuerte, como los bares con venta de alcohol.²⁸

El reglamento entró en vigor desde entonces como el primero en su tipo en la ciudad, y en el discurso que manejó la municipalidad la vigilancia y el control se hacían siempre notables para esos aparatos, a la par que los valores morales que se buscaban proteger, ya que siempre se les consideró como objetos que podían potenciar el ocio y hasta el vicio si se salían de control, pero que eran “modernos” y, por lo tanto, necesarios de reglamentar en las ciudades que pretendían ser parte de ese nuevo mundo (“la era digital”), como prácticas de juego ordenadas. Por lo tanto, se tipificó a lo videojuegos como artefactos lúdicos totalmente legítimos, pero siempre sospechosos, que debían ser fuertemente controlados en espacios públicos, para hacerlos debidamente civilizados.

Discursivamente la tolerancia era muy estricta, ya que los locales de ese tipo se clausurarían a la menor instancia negativa, y debían estar monitoreados constantemente por una oficina municipal especializada para ser establecimientos debidamente aprobados. Sin embargo, resulta interesante que no se prohibieran uniformes escolares dentro de los locales o se marcaran límites de edad tolerada, lo único que se hacía era en

²⁸ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 8 de julio de 1985, pp. 2-3.

cuanto a zonas escolares y horarios de uso. Lo que queda claro es que el tiempo y el espacio pretendían ser ordenados y/o modificados mediante la reglamentación, que discursivamente les designaba horarios válidos de acción y espacios legítimos para operar, y si se salían de cualquiera de los dos incurrían en violaciones; y aunque no se prohibía la entrada a uniformados, al pretender controlar los horarios para que no chocaran con actividades “correctas”, como la escuela, podemos considerar que definitivamente se buscaba controlar/limitar al sector infantil.

Por supuesto, resulta necesario mencionar que posiblemente existieron varios locales que no se sujetaban a los lineamientos del reglamento de 1985, principalmente por funcionar sin licencia o de forma clandestina; una práctica muy amplia en la época alrededor de varios giros comerciales. Específicamente, algunos de los locales de videojuegos incurrían en faltas considerables en torno a las nociones de vicio, como las apuestas y venta de alcohol. Respecto a ello, se puede poner el ejemplo en una nota de prensa de febrero de 1993, que lo expresaba diciendo que “un local de maquinitas se había clausurado por permitir cruzar apuestas y propiciar la deserción escolar, y que las autoridades municipales buscarían de forma más intensa terminar con ese tipo de negocios ya que representaban una verdadera amenaza social”.²⁹ Otro ejemplo se expresó en una nota periodística que apareció en noviembre de 1995, y que decía que el H. Ayuntamiento aumentaría la vigilancia para evitar las violaciones a las reglamentaciones municipales, que eran muchas y muy frecuentes, especialmente a locales de alcohol, pero también a espacios de esparcimiento público que pudieran resultar potencialmente peligrosos para la juventud, específicamente mencionando el caso de los juegos de video, que tendrían desde entonces vigilancia sorpresa una vez al mes.³⁰ Esas eran muestras sobre la opinión que existía alrededor del sector y, como se puede observar se trataba de una noción de ocio,

²⁹ “Se propone Reglamentos Municipales combatir establecimientos de videojuegos”, *El Cambio de Michoacán*, Morelia, 3 de febrero de 1993, p. 2. Citado en González, “El impacto de los videojuegos”, p. 508.

³⁰ “Intensifica el Ayuntamiento la vigilancia para evitar la violación a los reglamentos”, en *La Voz de Michoacán*, Morelia, 10 de noviembre de 1995, p. 12-A.

siempre sospechoso, pero completamente tolerable al estar reglamentado y vigilado, como parte de la infraestructura de una ciudad moderna completamente institucionalizada que requería un control más estrecho para garantizar que se cumpliera eficazmente la reglamentación; la respuesta, fue el mecanismo de las inspecciones sorpresa. Aunque claro, también existían los locales que cumplían cabalmente los lineamientos reglamentados, los cuales eran completamente tolerados.

Por lo tanto, se puede considerar que, efectivamente, existieron varias formas de resistencia a la reglamentación de 1985 y se manifestaron en los años siguientes a su promulgación, específicamente en cuanto a los locatarios y la capacidad de vender productos que no atentaran contra las buenas costumbres o de establecer máquinas en locales comerciales diversos, como papelerías o peleterías, a la vez que el público consumidor constantemente buscaba poder adquirir refrescos o dulces a la par de jugar y divertirse. Esas resistencias y búsqueda de un control aún más estricto alrededor de los videojuegos públicos llevaron a la modificación del reglamento de 1985, para buscar subsanar todas sus “posibles carencias”. Por ello, el 6 de diciembre de 1995 apareció en el *Periódico Oficial del Gobierno Constitucional del Estado del Estado de Michoacán de Ocampo* una nueva reforma al “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de video, futbolitos y demás aparatos mecánicos similares para el Municipio de Morelia”.

En términos generales, el contenido de ese nuevo reglamento de 1995 se mantuvo casi intacto al de 1985, pero se incluyó la capacidad de establecer máquinas de videojuegos en locales comerciales que fueran de diversos giros, como peleterías, papelerías o tiendas de barrio; a los que se dedicaban exclusivamente a las “maquinitas” se les permitiría desde entonces vender bebidas no alcohólicas, como refrescos, así como dulces y confites, para potenciar el entretenimiento y confort de los usuarios y buscar disminuir la tentación de que se introdujeran cosas de forma ilegal y con ello buscar frenar la posibilidad de que se incurriera en prácticas prohibidas. De la misma forma, el límite de tolerancia disminuyó respecto del espacio en zonas escolares, a ser de 100 metros alrededor de ellas, posiblemente para combatir la deserción escolar por medio de

hacer más “visibles” los espacios y tener un mejor control sobre ellos, por eso se cambió la modalidad de vigilancia para buscar hacerla más efectiva, a través de inspecciones mensuales para revisar el número de máquinas y que éstas no atentaran en su contenido “contra la moral y las buenas costumbres”.³¹

Aparentemente el discurso se volvió un poco flexible, ya que amplió la tolerancia de la venta de otros productos al interior de los establecimientos, o permitió que se instalaran desde entonces en varios tipos de locales, así como la disminución de los límites en zonas escolares. Sin embargo, no quiere decir que el sector de los videojuegos fuera el que se impuso de forma triunfante, ya que el cambio en la reglamentación de 1995, para ser aparentemente más incluyente, puede ser considerado también como una “estrategia” por parte de las autoridades municipales para responder a las constantes quejas de descontento alrededor de esas máquinas y sus frecuentes relaciones con el ocio y el vicio, para hacer que los establecimientos en torno a esos aparatos de entretenimiento se hicieran mucho más perceptibles, o más evidentes, y dejaran la clandestinidad para tener un mejor registro y un control más monitoreado.

Más tarde, la reglamentación volvería a cambiarse para integrarse a un conjunto de ordenanzas de servicios generales dentro de toda la municipalidad y reunir a todo tipo de normativas relacionadas con establecimientos comerciales, industriales y de servicios en un mismo documento; en otras palabras, tener una inspección de mando único, con una capacidad ampliada de control, y de clausura de ser necesario. Es por ello que, el 13 de febrero de 2004, se publicó en el Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo el “Reglamento de Establecimientos Mercantiles, Industriales y de Servicios de Morelia”. La normativa unificó a varios servicios, para lograr una inspección y vigilancia más fuerte en el municipio, específicamente, en su artículo 37° se mencionaba a los establecimientos de videojuegos públicos, aludiendo a que no debían estar a menos de 100 metros de zonas escolares, que deberían poner letreros sobre la

³¹ “Reglamento de Explotación Comercial de Máquinas Electrónicas, Juegos de Video”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 6 de diciembre de 1995, pp. 1-3.

edad recomendable para cada juego, que se prohibía la venta de alcohol y tabaco, así como toda mercancía o práctica que atentara contra las buenas costumbres (referente al azar); además, mencionaba por primera vez de forma específica que podían entrar a ese tipo de locales personas de ambos sexos sin distinción. Al mismo tiempo, se marcó de forma más fuerte la tolerancia para el comportamiento interno en esos locales, ya que las peleas, los insultos, las provocaciones o los ruidos fuertes, se castigarían con la expulsión inmediata de los jugadores (aunque no de forma permanente). Desde entonces la normativa también estableció que todos los locales de aparatos de videojuegos, debían apegarse a un horario de 10:00am a 22:00pm, ampliando la tolerancia temporal y se eliminó el límite de los domingos y días festivos, pudiendo dar servicios todos los días de la semana.³²

Las últimas reformas al reglamento general de servicios, relacionadas con los videojuegos, fueron publicadas en el Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo el 4 de agosto de 2010, “Reglamento para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles, Industriales y de Servicios en el Municipio de Morelia, Catálogo de Giros y Tabuladores de Infracciones y Sanciones”.

Específicamente en su artículo 33° se implantaron fuertes sanciones para los infractores que estuvieran relacionados con juegos de azar, con medidas como la vigilancia sorpresa y la clausura inmediata.³³ Esto fue debido a que desde 2004 se modificó la ley federal en México para permitir juegos con apuestas en establecimientos públicos, lo que ocasionó el surgimiento de muchos sitios de juego de azar, tipo casino, a lo largo del territorio nacional.³⁴

³² “Reglamento de Establecimientos Mercantiles, Industriales y de Servicios de Morelia”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 13 de febrero de 2004, pp. 19 y 37.

³³ “Reglamento para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles, Industriales y de Servicios en el Municipio de Morelia”, en *Periódico Oficial del Estado de Michoacán de Ocampo*, Morelia, Michoacán, 4 de agosto de 2010, p. 14.

³⁴ “Ley Federal de Juegos y Sorteos”, en *Periódico Oficial de la Federación*, México, 17 de septiembre de 2004, pp. 2-3.

REFLEXIONES FINALES

A través de los reglamentos en Morelia se puede apreciar que las nociones alrededor de los mencionados medios de entretenimiento se mantuvieron constantemente en torno a características y representaciones del ocio y del vicio, como algo que perjudicaba a la juventud, por ello se tenía que controlar y regular de manera intensa al volverse una práctica institucional, legalizada por el H. Ayuntamiento. El discurso de orden era claro desde los años ochenta para vigilar a los establecimientos por medio de los dispositivos reglamentarios, pero al mismo tiempo se les validaba como espacios “legítimos” para la diversión dentro de la ciudad; explícitamente se reconocía su tremenda popularidad y consumo, con alrededor de 46 establecimientos registrados en la localidad desde 1967 (estos primeros eran de pinball) y hasta antes del 2000.³⁵

Cabe destacar que, para la regulación de la vida privada, en el consumo y uso de aparatos de videojuegos caseros, nunca existió una reglamentación como tal, más bien se hacía la sugerencia a los vendedores para que se apegaran a las normativas internacionales de clasificación de edades para el consumo de videojuegos, propuestas por la Entertainment Software Rating Board (ESRB), que se estableció desde el 23 de septiembre de 1994, para regular comercialmente al sector en toda la región de América del Norte (Estados Unidos, Canadá y México). En términos generales, la clasificación se estableció en un sistema de edades, dependiendo del contenido que mostrara cada juego, muy similar al cine.³⁶

En suma, desde 1985 con la creación del primer reglamento de videojuegos en Morelia la práctica del juego digital en espacios públicos buscó institucionalizarse, al hacerse legítima y buscar ordenar y someter

³⁵ “Licencias relacionadas con lugares de esparcimiento y videojuegos”, documento sin clasificar, pp. 1-5, ubicado en la Dirección de Inspección y Vigilancia del H. Ayuntamiento de Morelia, Michoacán. En realidad, contiene la totalidad de licencias desde 1967 hasta 2016, pero sólo contabilizamos hasta el 2000, siendo 46 establecimientos registrados.

³⁶ Para más información véase <http://www.esrb.org/about/> y <http://www.esrb.org/ratings> [consultado el 14 de diciembre de 2019].

a los sujetos que los usaban a las normas dictadas en cuanto a tiempos y espacios para lo lúdico dentro de la ciudad, pero separados de las prácticas “correctas” como la escuela o el trabajo. Al mismo tiempo, se designaba a esos nuevos locales bajo una tipificación que limitaba su acción, al considerarlos lugares sospechosos y que podían resultar en fomento para el vicio y el ocio, si no se tenía el cuidado apropiado con ellos, tal como se expresaba en las actas de cabildo, por eso el mecanismo de la reglamentación fue la solución, para civilizarlos y vigilarlos constantemente que sirvió como un sistema de ordenamiento para esas nuevas prácticas tecnológicas. Sin embargo, resulta evidente suponer que no todos los locales y los sujetos que jugaban en ellos, se apegaban completamente a las reglamentaciones; más bien las resistencias con tácticas de acción cotidiana eran constantes; por ejemplo, salir de clases o del trabajo para ir a jugar a uno de esos establecimientos y regresar sin ser notado, o bien, que los padres les dieran dinero a sus hijos para un mandado y que estos, en cambio, lo gastaran en las maquinitas.

En cuanto a la preocupación general en torno a esas tecnologías lúdicas, debemos enfatizar que, si bien el discurso institucional por parte de las autoridades se generó alrededor de la sospecha y los representó como posibles peligros que tenían que ser vigilados y controlados, en realidad la tecnología es carente de significación hasta que la sociedad se la otorga y, por lo tanto, siempre tiene a sus apocalípticos y a sus integrados, a quienes la atacan y a quienes la defienden, por lo que subrayamos que, la tecnología es neutral en sus contenidos, es una construcción social y es susceptible de ser analizada bajo distintas miradas. Un ejemplo es que posiblemente para muchos de los locatarios de maquinitas en Morelia la reglamentación fuera un mecanismo positivo de afirmación legal de sus establecimientos, ya que antes de 1985 tenían que funcionar clandestinamente; aunque también podría ser todo lo contrario, que efectivamente el reglamento haya sido visto como un mecanismo de imposición y de control unilateral.

Por supuesto, debemos reconocer que en el presente trabajo no se pretendía agotar la temática, ya que, en realidad, los estudios históricos en torno a los aparatos de videojuegos, su práctica, contenidos y norma-

tivas, son aún muy escasos en nuestro país. Lo que se intentó fue realizar un aporte, por mínimo que fuera, para incentivar el diálogo en torno a esos sistemas de entretenimiento digital que mantienen como consumidores a millones de sujetos alrededor del mundo desde hace varias décadas en la denominada “era digital”.

FUENTES

ARCHIVOS

AHMM Archivo Histórico Municipal de Morelia
Dirección de Inspección y Vigilancia del H. Ayuntamiento de Morelia

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar Aguilar, Andrés, “Edificios y edificadores. 1960-1975”, en Ettinger, Catherine R. (coord.), *Modernidades arquitectónicas. Morelia, 1925-1960*, Gobierno del Estado de Michoacán de Ocampo y H. Ayuntamiento de Morelia, México, 2010.

Aragón Carretero, Yolanda, “Desarmando el poder antisocial de los videojuegos”, en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, Asociación Universitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza, España, 2011.

Cabañes, Eurídice, “Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica”, en *Revista de Estudios de Juventud*, núm. 98, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, España, 2012.

Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Editorial Lumen, España, 1984.

Elias, Norbert, *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, Fondo de Cultura Económica, México, 2016.

Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*, Siglo XXI editores, Argentina, 2003.

García Martínez, Alejandro N., *El proceso de la civilización en la sociología de Norbert Elias*, Ediciones Universidad de Navarra, España, 2006.

Gasca, Eduardo, Piña, Hiram, Olvera, Jorge y Hurtado, Jorge, *Diccionario de términos jurídicos-universitarios*, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México, 2010.

González Seguí, Héctor Óscar, “El impacto de los videojuegos en las ciudades pequeñas y medianas visto a través de noticias y reglamentos”, en Muro, Víctor Gabriel (coord.), *Ciudades provincianas de México: historia, modernización y cambio cultural*, El Colegio de Michoacán, 1998.

_____, “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”, en revista *Comunicación y sociedad*, núm. 38, Universidad de Guadalajara, 2000.

Orlandi, Eni, *Análisis de discurso. Principios y procedimientos*, LOM ediciones, Santiago, Chile, 2012.

Pesqueux, Yvon, “Institución y organización”, en *Cuadernos de Administración*, núm. 41, Universidad del Valle, Colombia, 2009.

ELECTRÓNICAS

<http://www.esrb.org>

<http://www.cultura.gob.mx>

<http://www.inegi.org.mx>

HEMEROGRAFÍA

El Cambio de Michoacán, 1993.

La Voz de Michoacán, 1995.

Periódico Oficial de la Federación, 1943, 2004.

Periódico Oficial del Gobierno Constitucional del Estado de Michoacán de Ocampo, 1985, 1995, 2004, 2010.