

# LA CONDUCTA LUDICA Y LOS NUEVOS JUEGOS ELECTRONICOS. COMUNICACION PRELIMINAR

Dra. Patricia Rodríguez\*  
Dr. Rolando Medina\*\*  
Dr. Héctor Pérez-Rincón\*\*\*

*“...La curiosidad, el juego y la manipulación...  
son generalmente necesidades más potentes que el hambre”.*

*Chomsky. Refutación a Skinner, 1959.*

*“... A man ain't nothin but a man (plink,  
plunk)  
But before I let that Defender  
beat me down,  
I'll die with my blaster in my  
hand (plink, plunk)  
Die with my blaster in my hand”*

*Balada de Seeger para ser cantada con banjo.*

## Introducción

Una de las conductas fundamentales del ser humano, que comparte en buena medida con otras especies animales, es la conducta lúdica, cuyo papel en psicología del desarrollo, en el folclor de los pueblos, en el nacimiento del arte y del deporte no ha sido todavía debidamente aquilatado.

Además del componente biológico de las conductas de juego, generadoras de placer y preparatorias para la acción útil ulterior, habría que valorar la importancia de los factores de aprendizaje, socioculturalmente determinados. En las crías de las demás especies, las conductas lúdicas se repiten a lo largo del tiempo con un patrón no por espontáneo menos limitado, igual a como ocurre respecto de sus conductas alimenticias y copulatorias. Un rasgo de lo humano lo constituye la posibilidad de variar hasta el límite de su imaginación y su inventiva el cumplimiento de tales comportamientos que en su realización abarcan, más allá de lo neuropsicoendócrino, el campo de lo simbólico y lo imaginario. Así, el hombre juega en sus diferentes edades a aquello que la cultura ofrece como modelo en una época y en un sitio determinados. A pesar de las semejanzas que la etnología describe, en el jugar se manifiesta de manera notoria la evolución de las costumbres y de las modas. La motivación innata al juego

sigue así los imperativos de un ambiente socioeconómico. Los niños de hoy ya no juegan a las *lafrunculae* como los pequeños romanos. Más aún, ya no realizan los juegos tradicionales que dieron placer, en su rígida sucesión estacional, a sus padres y abuelos. El *homo ludens* sigue siendo pues, *homo economicus et socialis*.

En los últimos años se ha difundido en Occidente, con una gran velocidad, la moda de los juegos electrónicos llamados *video-games*, herederos sofisticados y paradigmáticos de nuestra época, de aquellas máquinas automáticas que generaban un interés moderado y a las que Roger Caillois condenaba con un tono moralista como “juegos vacíos, juegos nulos, pseudo-juegos que sirven para reemplazar el aburrimiento por una rutina disfrazada de diversión”. Muy otra es la condición de los juegos electrónicos actuales cuyo presupuesto, solamente en Estados Unidos, supera, al decir de Reagan, el presupuesto bélico de esa nación. Si se toma en cuenta el gasto anual en armamento de la nación más agresiva de la historia, se podrá dar una idea de la enorme significación económica de esta industria, cuya presencia en la conducta lúdica juvenil toma cada día una amplitud mayor. En 1981 se reunieron cinco billones\* de dólares en Estados Unidos con los video juegos, equivalente a 75 mil años hombre de juego. Esta cantidad de dinero es exactamente el doble de lo obtenido en el último año fiscal en los casinos de Nevada. Es casi lo doble de los 3 billones producidos por la industria cinematográfica americana, y es tres

\* Psicoanalista.

\*\* Subjefe de Programación y Apoyo Operativo, IMSS.

\*\*\* Unidad de Psicofisiología, Depto. de Psiquiatría y Salud Mental, Facultad de Medicina, UNAM.

\* Recordad que para los anglosajones un billón equivale a mil millones.

veces más que los ingresos de la televisión en ese país, además de las entradas obtenidas en los juegos de ligas mayores de baseball, football y basketball.

### Antecedentes históricos

Revisemos algunos antecedentes de la mano de Baudot, autor francés especialista en el tema, que nos ha facilitado un material útil e interesante (1).

Doscientos años antes de Jesucristo, Herón de Alejandría, en su Obra "Spiritalia", describe con precisión la forma y el funcionamiento de un distribuidor automático de mercancía. La mercancía era agua "santificada" por los sacerdotes. La forma era la de una vasija antigua con una hendidura en la tapa que permitía que se introdujera una pieza de cinco dracmas. La caída de la pieza sobre una palanca liberaba un poco de agua en un recipiente situado en el interior de la vasija.

En el año de 1449, un ilustre desconocido fabrica el más antiguo juego automático de canicas. Se trataba de un pequeño armario de madera, de 80 centímetros de alto, con un resorte metálico que permitía lanzar, una detrás de la otra, tres canicas de marfil; en lo alto había pequeñas figuras esculpidas. A cada golpe las figuras extendían el brazo derecho y la mano; para ganar había que enviar el mayor número de canicas a esas manos tendidas. Un solo reproche: no existe en este juego el principio de la introducción de una pieza de dinero, sin embargo, se trata de un bello juego automático que se encuentra en España en el Museo Técnico de Barcelona.

Leonardo de Vinci (1452-1519), a la vez pintor, escultor, ingeniero, arquitecto y sabio, se interesó desde luego por lo automático. En esos tiempos vivía el Patricio Nicolo Padroni en la Ciudad de Roma; era uno de los más extraordinarios organizadores de fiestas y espectáculos, como también lo era Leonardo. Entre los dos llevaron a cabo diversos proyectos que fueron sin duda realizados. En todo caso, los invitados romanos jugaron sobre un verdadero billar de pulsaciones y golpes que se encuentra todavía en el Museo Antico de Milán.

Los orientales, gentes pacientes, se interesaron mucho en los juegos automáticos. En 1850 organizan en Pekín una exposición de muñecas y juegos de espectáculo a solicitud del Emperador Chino, Tao-Kwang-Wang-Ti. De hecho, en Europa como en Asia, los viajeros llevaban frecuentemente en su equipaje aparatos mágicos que les servían para montar parte o el total de sus espectáculos. Es por esto que en la Exposición de 1850 se pudieron presentar más de 400 juegos automáticos chinos cuya construcción había sido efectuada en los últimos seis siglos. Esta exposición fue presentada, 16 años más tarde, en el Museo Nacional Imperial de Pekín. Los visitantes podían jugarlos a cambio de pagar un impuesto especial; en nueve meses ese impuesto le dio al Emperador una ganancia de 142 mil taels en oro, obtenida de 45 mil visitantes jugadores.

En 1748, Johann Ferdinand Clebsch diseña en Königsberg un juego automático de marionetas, espectacular y complejo; este juego ha desaparecido pero su modo de empleo es conocido: se juega con dos jugadores, cada uno debe meter un florín para mover de un

lado cuatro muñecas y del otro, tres. Siete hilos conductores las hacen bailar sobre una plancha. Al bailar se golpean. El juego consiste en tirar las muñecas del adversario, que desaparecen a través de un agujero practicado en la plancha. El que logra conservar sus muñecas de pie recibe un medio florín de su adversario.

En el siglo XVIII aparecen en las tabernas inglesas las cajas vendedoras de tabaco automáticas. Con un medio *penny* en la ranura y apoyando sobre un botón, la tapa se abre y el comprador es autorizado a tomar una pizca de tabaco, no más. Como la cantidad dependía de la honestidad del comprador, estas cajas se conocían bajo el nombre de "cajas de honor". Si bien no se trataba de un juego automático, es uno de los primeros distribuidores automáticos de cantidades variables.

En Alemania, todavía en el siglo XVIII, se encuentra un juego que usa el principio de la ruleta en un juego de encendido de cerillos.

En 1818, en Esmirna, el armenio Narodiow inventa un distribuidor automático de perfume bajo la hermosa forma de una flor.

En 1822, Richard Carlisle, librero inglés, utiliza un distribuidor automático para vender libros prohibidos, pensando que el anonimato del aparato debía protegerlo contra actos judiciales; mal cálculo, el Tribunal lo condena.

En 1839, en Estados Unidos aparece un distribuidor de paquetes de papel para cigarrillos. Durante los años que siguen van apareciendo diferentes máquinas: distribuidores automáticos de timbres, de cigarrillos, de pañuelos, de chicles, de bebidas, etc.

Dos fechas para recordar en la pequeña historia: Edison, en 1891, comercializa los fonógrafos automáticos de monedas; y en 1892, Emmanuel Perlebach, en Königsberg, mejora el juego de bastones automático del alemán Cledsch y le agrega luces multicolores.

De hecho, a excepción de los sacerdotes del antiguo Egipto, fueron principalmente los emperadores y los soberanos quienes mandaban hacer los juegos automáticos a sabios o a ingeniosos artesanos. Las familias ricas y las gentes de espectáculo también se interesaban por estas fascinantes invenciones. Es a finales del siglo XVIII cuando comienza la construcción manufacturada, es decir, en serie.

Una multitud de ingenieros más o menos diplomados, más o menos autodidactas pero casi siempre geniales, inventan máquinas para todo. De Dion, Krieger, Renault, Mercedes, graban sus nombres en el "automóvil", mientras que Fey, Clawson, Bussoz, Mills Caille, Nau, Watling, Loubet, Jennings, lo graban en "la automática".

### Juegos de hoy

Han conquistado la mitad del planeta, y su seducción inocente o sofisticada cautiva desde hace un siglo a hordas de jugadores fascinados tanto de la imprevisible trayectoria de una canica refulgente, como de la eventual metamorfosis de una pieza de dinero en lluvia de oro. A algunos estados americanos les han dado una

tierra de elección: Los casinos, los hoteles y los lugares de placer donde están autorizados. En Japón, largas filas de jóvenes y viejos, de estudiantes y de funcionarios obtienen un ruidoso y misterioso placer al alimentar las bocas voraces de los bulímicos *pac man*. En Europa, el fenómeno no tiene posiblemente la misma dimensión, aunque en Italia haya aparecido la Lotería y en Francia se hayan visto nacer las primeras máquinas de monedas. Esto se debe a un reglamento cuidadoso que circunscribe el uso de estas máquinas.

Por definición, las máquinas conjugan lo banal y lo lúdico, la combinación de estos dos elementos conoce múltiples grados; así, las máquinas vendedoras, más que las de juego, distribuyen sin sorpresa cigarrillos, chocolates y cartas postales sin que se experimente nada al manipularlas, sino el oscuro y ligero placer de comprar alguna cosa sin la intermediación de un humano; la banalidad es máxima y la ludicidad es mínima. Pero hay otras cosas que existen en el hecho de introducir una moneda en la ranura; se introduce en la vida, al mismo tiempo, un poco de incertidumbre: ¿Habré puesto la canica en el hoyo? ¿Obtendré un buen horóscopo? ¿Alinearé dos cerezas y un limón?

Habría que clasificar las máquinas según se manejen: al azar o por la destreza. Habría que distinguir las en función de la energía que utilizan: mecánica, eléctrica, electro-mecánica, entendiéndose que es siempre el operador una parte principal.

Se les podría clasificar según su rendimiento, como el "*jackpot*", genial invención que permite al usuario ganar el dinero de sus predecesores. Por 3.00 dólares, algunas máquinas pueden dar 300 000. Habría, en fin, que recordar, para terminar con la aritmética, que usando veinte símbolos con cada uno de sus tres discos se ofrecen más de 8 000 combinaciones, de las que solamente 12 son las premiadas.

Pero la máquina de monedas, con sus numerosas variantes y subvariantes, no es solamente el más polimorfo de todos los objetos técnicos que el siglo XIX legó, es también el más ambiguo. Porque echando mano de múltiples mecanismos de polea, engranes, ejes corredizos, resortes que se accionan a la caída de una moneda, no se realiza ningún trabajo; si ella hace girar una rueda, es la rueda de la fortuna; es improductiva: en algunos minutos o en algunos segundos la canica vuelve a su punto de partida, el disco se detiene y la moneda se acomoda en una alcancía y este es el sentido de la frase "fin del partido".

Desde el punto de vista de la mecánica, el aparato de monedas sería un antimotor; desde el punto de vista de la economía, un antiproducer. Ciertamente, todos los juegos tienden al puro gasto del tiempo, de la destreza y del dinero que se les consagra; todos son rigurosamente improductivos y no se podría hacer ganar a los ganadores más de lo que pierden los perdedores; todo se funda en una negación del trabajo. La máquina de monedas se burla de este último con una particular ironía, utilizando, para violarlo, el parangón mismo de la productividad, el instrumento querido del capitalismo, el símbolo de la civilización industrial: la máquina que reinvierte el funcionamiento le hace consumir dinero en lugar de fabricarlo. Y es claro que este objeto

paradójico no podía aparecer sino en un mundo tan mecanizado, a la vez como un sub-producto y un contra-producto del "maquinismo", como una aplicación particular de la técnica triunfante, como una reacción a sus excesos temidos: las máquinas reprimiendo el espíritu lúdico; el espíritu lúdico apoderándose de las máquinas. No solamente para proporcionarles el carácter de una amable fantasía, como en el tiempo de los autómatas y de los *Jaquemarts*, sino para pervertirlas radicalmente: si el siglo XVIII era la época de las máquinas juguetonas, el XIX nos hace entrar en la era del juego mecanizado.

Sabemos que a fines del siglo pasado y a principios de éste, numerosos escritores y artistas representaron la dinámica de la historia, el funcionamiento de las relaciones sociales y la lógica de las relaciones sexuales en términos de mecánica: para regocijarse, registraron la promoción de la máquina al rango de principio regulador de toda una sociedad. Su actitud, estudiada por Michel Carrouges en su ensayo sobre las "máquinas solteras", en donde se analiza a propósito de Kafka y de Roussel, de Duchamp y de Julio Verne, preguntándose también sobre el aparato psíquico de Freud y los seres electro-humanos de Billers, la tendencia moderna a afirmar el parentesco del hombre ya no sólo con lo animal y lo vegetal, sino con una máquina mecanizada.

De la religiosidad de las *slot-machines* testimonian débil, pero seguramente, sobre ciertos modelos, diversos símbolos cruciformes, sin hablar de la mística de los números; de su carácter sugerentemente erótico cada quien está hoy convencido y consciente del sentido que encubren las hendiduras en donde se deslizan las monedas. En cuanto a lo psicoanalítico, nadie duda la evocación, a propósito del estado anal, como se evoca el estado fálico a propósito de los *flippers*, en donde con la cabeza clara y la mano firme se mantiene vibrando a la máquina el mayor tiempo posible antes de que la canica entre irremediablemente en el agujero.

Vemos entonces con interés y no sin inquietud que la máquina tragamonedas no es un simple artefacto para hacer girar los discos y rodar las canicas: el movimiento que en verdad opera tiende a colocar la máquina en la esfera de lo humano y al hombre en la esfera de lo maquinal. Es más, no se oculta y lejos de disimular que se humaniza, adopta voluntariamente formas antropomorfas; algunos modelos subrayan la boca voraz, la panza reluciente, el esfínter de donde surgirá, posiblemente, una diarrea de dinero. Inversamente, como lo exige la ley de Airain\* de juegos, lo que la máquina gana humanizándose, el jugador lo pierde mecanizándose; los gestos de los adeptos a estos juegos recuerdan aquellos del trabajo en cadena.

Con una monótona obstinación, los aparatos más perversos destruyen eso que un gesto humano puede tener de calculado, de reflexivo, de voluntario.

*Mekhané* en griego quiere decir "astuto". Las máquinas tragamonedas son decididamente más astutas de lo que nos imaginamos.

\* Una ley de probabilidades.

## Video games

El juego que más juegan las mujeres es el *Pac Man*. Los psicologizantes explican que esto se debe a que no es un juego de destruir, sino de engullir, y los elementos amenazadores que presenta son menores a los de otros juegos.

Se han fabricado en el último año: 96 600 máquinas de *Pac Man*, 70 000 de *Asteroides* y 60 000 de *Invasores del Espacio*. Una máquina puede dar ganancias de 400 o más dólares a la semana, que corresponde a los ingresos de un vendedor de coches usados. Los fabricantes consideran que una máquina debe sacar su costo durante las primeras semanas antes de que la gente aprenda el juego y se aburra.

La historia de los video juegos, como se señalaba anteriormente, ha evolucionado rápidamente en los últimos 10 años. Los juegos electro-mecánicos se consideran primitivos, son juegos sin inteligencia, fácilmente olvidables, que carecen de reto y se vuelven aburridos.

No es sino hasta 1979 cuando aparecen en los aeropuertos, restaurantes, salas de espera de médicos y dentistas, oficinas, etc. máquinas de juego con monstruos extraterrestres que se defienden cada vez más y de manera más complicada, en mayor número, lo que permite aumentar el ataque, ya que son percibidos por el jugador como verdaderos extraños (*alien*).

En 1980 surge *Asteroids* de Atari, un melodrama espacial con opción a la "inmortalidad", ya que es posible grabar el nombre de los jugadores con alta puntuación.

Walt Disney tomó el tema de los video juegos en la película *Tron*. El aumento de las ganancias al introducir los video juegos en hoteles ha sido hasta de 130.2 % (Brock Hotel Corp.). Las ganancias de Bally aumentaron de 693 millones de dólares a 880 en 1981. Williams, los productores de "Defenders", aumentaron sus ganancias de 83 a 126 millones de dólares en un año y abrieron una planta que puede producir de 600 a 700 máquinas al día.

Atari aumentó en un 120 % de 1980 a 81, en gran parte debido a los juegos caseros. El 20 % de los hogares en los Estados Unidos tiene video juegos. Atari representa alrededor del 70 % del mercado mundial (12).

En Francia durante el año de 1982, las ventas fueron tres veces más altas que el año anterior. Los juegos video forman parte de la vida cotidiana, como la tele y el magnetoscopio. Es así como la computadora entra al hogar.

Tres sistemas de juego video se disputan actualmente el mercado francés: El Video Pac, fabricado por Phillips, del que el más barato cuesta 1000 francos, Atari; cuya consola es la más vendida en el mundo, con *Pac Man*, *Space Invaders*, *Defender* y *E.T.*, 1 200 y 1 300 francos, y, por último, Mattel, que vale entre 1 600 y 2 000 francos.

La fascinación por el *Pac Man* ha sido tal, que en Estados Unidos se inventó un día dedicado al *Pac Man*. El 6 de abril, millares de jóvenes se juntan alrededor del sonido de "Miami Miami", que hace la pequeña bestia al comer. La tienda Tilt de juegos electrónicos realizó un concurso mundial de *Pac Man*, en donde hubo 150 mil

participantes. El vencedor francés (19 mil puntos en 15 minutos) es un adolescente de 13 años. Los niños se volverán los maestros de la computadora según el astrofísico Bob Doyle, creador de juegos electrónicos. Cuando los adultos hablan de las computadoras, tienen miedo de que estas máquinas los dominen y tomen su lugar. Los niños, en cambio, aprenden muy bien a vivir con ellas, es decir, a jugar. Es por eso que hay locos de juego video entre los jóvenes de 14 a 20 años, para los cuales es una droga, un modo de vida, un lenguaje que ellos comprenden, un mundo en el que evolucionan olvidando el resto. Si bien hay quienes dicen que la adicción que se genera por estos juegos no es mayor a la que produce Shakespeare o la música clásica, habría que preguntárselo al joven adolescente de 15 años, Steve Juraszek, Campeón del Mundo de "Defender", quien jugó por 0.25 dólar durante 16 horas y 34 minutos. Su madre quisiera que el "Atleta", como lo llaman, fuera tan bueno para la tarea como lo es para el juego.

Parece ser que en estos juegos, los niños son mejores que los adultos, y así, se escucha la frase: "Anda, deja ganar a papá" que comenta el artículo de la revista francesa *Nouvel Observateur*. Hasta que no se invente algo mejor que estos "Invasores", es de suponerse que las galerías de tragamonedas continuarán siendo deslumbrantes, ruidosas y villanamente inteligentes.

Se planea fabricar un juego en el que haya cuatro jugadores y, al final, sólo uno sobreviva. La holografía es todavía una distante posibilidad.

Si bien los médicos han descrito enfermedades producidas por los video juegos, tales como: problemas articulares de muñeca en los jugadores de *Space Invaders* y de codo, en los jugadores de *Pac Man*; o problemas psicológicos derivados de las angustiosas escenas vividas dentro de las pantallas, también han sido utilizados con fines didácticos y terapéuticos.

Un psiquiatra de Nueva York ha señalado que algunos datos inquietantes hacen pensar que los jóvenes videoadictos desarrollan una rapidez de pensamiento, de ejecución, de memoria y de reflejos, así como un sentido de la estrategia que los convierte de cierta manera en sobredotados. Así, un educador de California afirma que dan una gran capacidad para leer rápido, conducir prudentemente un automóvil y jugar bien el baseball, además de que familiariza a los niños con el uso de las computadoras. Si bien el Ministerio de Salud de Washington opina que estos juegos son angustiantes, ruidosos, que no favorecen el sueño y conllevan trastornos nerviosos, estas son, al decir de un joven fanático, palabras de adultos. Se ha visto en algunos estudios que sólo se ponen ansiosas las personas que tienen naturaleza ansiosa *per se* (11).

Los video juegos se han utilizado en la oftalmología, especialmente en el caso de ambliopía, en donde, modificando un video juego, se hizo una variación de la terapia en banda (3).

Existen reportes de estudio sobre el uso de video juegos en el programa de investigación ambiental para la valoración del comportamiento (Peter). Este programa está constituido por una serie de estudios que abarca diversas prácticas y tareas. Una de estas tareas es de seguimiento o rastreo y requiere que el sujeto manten-

ga un círculo en movimiento, centrado en un rumbo horizontal, haciendo las maniobras apropiadas sobre una palanca de control con movimiento de izquierda a derecha. Dieciocho sujetos practicaron esta tarea diariamente cinco días a la semana durante tres semanas consecutivas, 10 veces durante un minuto. Las mismas prácticas se hicieron un año después en un video juego de la Casa Atari. Este juego requiere que el sujeto ponga en una línea unos triángulos negros y que después los destruya con unos misiles. Esto requiere de métodos tradicionales de persecución.

Cada sujeto jugaba 10 juegos de más o menos 2.20 minutos cinco días a la semana durante tres semanas consecutivas. Los resultados obtenidos en ambos casos eran comparables. Esto representa que este juego particular (maniobras de combate aéreo) puede utilizarse en el futuro como un sustituto más barato para entrenamiento, así como para pruebas pronósticas y evaluación de desempeño (9).

En otro artículo (10) se describe el uso de cinco video juegos computarizados como pruebas de desempeño. Los resultados mostraron que cuatro de los cinco juegos llenaban todos los requisitos satisfactoriamente; este es un punto de vista favorable para los video juegos en comparación con las pruebas tradicionales. En términos de disponibilidad de los equipos, de confiabilidad, costo y otras consideraciones prácticas, los video juegos tienen muchas ventajas, por lo que se concluye que prometen mucho en el campo de las pruebas de desempeño y otros casos.

El mismo grupo de investigadores realizó otro estudio (8) en el que 22 sujetos practicaron el juego de Atari "maniobras de combate aéreo", para estudiar el rendimiento en relación a la práctica, observándose que éste tiende a estabilizarse a partir del sexto día de prácticas, con lo que se confirma, una vez más, que tal juego es excelente para estos casos.

Los video juegos han sido utilizados en pacientes con problemas de coordinación, visuales o motores, así como en el campo de la enseñanza. Pone a los niños en contacto con un mundo duro y hostil en donde los fuertes no perdonan a los débiles; un mundo de señores y esclavos. Aunque se admite que hay jóvenes que roban para poder jugar a las máquinas, se dice que por cada niño que roba hay centenares que dejan de tomar drogas. El juego requiere de cabeza clara y de mano alerta.

Un psiquiatra ha explicado que los video juegos son la manera en que los jóvenes poco atléticos pueden obtener la admiración de sus más musculosos semejantes. Canalizan la agresividad, preparan al hombre a enfrentar el mundo mecanizado del futuro, desvían la frustración de la vida diaria y de un sistema lleno de contradicciones angustiosas, así como, lamentablemente, también disminuyen la capacidad del individuo para conmoverse. Pero la opinión más generalizada debe ser la de cualquier jugador: "¿Juegos de video?" "Me gustan porque me divierten".

Claro que no me creería si le digo que, además, juega porque con sólo apretar un botón, puede desatar una guerra nuclear en la que, como en las fantasías infantiles, no se muere.

A diferencia de los *flippers*, en donde la bola no tiene que entrar en el agujero para mantener a la máquina vibrando, y la mano fría controla el vaivén y el movimiento, en donde el asunto es el sexo, en los video juegos no es la "eyaculación" la amenaza, sino la aniquilación y la guerra. Parecería que preparan al hombre para un fin dramático de guerra nuclear.

Sobrevivir, matar o ser matado, vencer a la computadora, ser más inteligente que la máquina; ese es el fin. Con los exterminadores no hay cómo dialogar "la defensa más que el ataque", si te matan no podrás ganar puntos. Esta es la guerra pero, además, es una guerra que no puede ganarse.

No recuerdo ningún otro juego en la historia de la humanidad en que el jugador sepa, desde el comienzo, que ha de perder. Hasta el más perfecto jugador se fatiga y luego sucumbe.

El desenlace siempre es el mismo: la nave, el humanoide, el triángulo, se derriten, se vaporizan, desaparecen. No hay cadáver ni fragmentos ni polvo (2).

Como el niño utiliza la televisión en sus juegos (7), con las ventajas y desventajas que esto implica, los video juegos introducen la destrucción en nuestra vida.

Juegos como estos purgan a la guerra nuclear de su distancia, de su irrealidad; desecan su invisible sombra cotidiana y le brindan al jugador una función en el fin del mundo, permitiéndole una premonición, y hasta un rol, en su propia muerte.

El jugador se siente, y es, el último hombre sobre la tierra; aún en los juegos que no tratan abiertamente el tema del combate, la muerte sigue constituyendo su núcleo inmovible.

Los juegos computarizados le dan al jugador un grado de participación en su existencia; parece probable, entonces, que parte de la popularidad de estos juegos provenga del hecho de que los jóvenes drenan su ansiedad sin tener que admitir el solitario mundo de terror que los hostiliza por dentro. Los medios masivos de entretenimiento responden así a las esperanzas de sus clientes, liberan sus temores y neutralizan sus pesadillas. Los juegos de video podrán ser un paso en el distanciamiento de la realidad, de esa realidad nuclear que ni siquiera queremos o podemos imaginar y a la que preferimos el ensordecimiento psíquico.

Podría pasarnos lo que a Tron, personaje de la película de Walt Disney, en la que el inventor de un juego electrónico entra a la pantalla y se vuelve prisionero del mundo que él mismo creó. Tron debe vencer las trampas de la computadora, atacar, defenderse. Nueve de diez veces gana la computadora y el héroe del juego es aniquilado.

### Sujetos, material y métodos

En este estudio preliminar se realizó una encuesta entre los asistentes a distintos centros de recreo correspondientes a (JTT) cuatro niveles socio culturales del área urbana de la Cd. de México, por medio de entrevista directa realizada por dos jóvenes de edad semejante a los usuarios de las máquinas, quienes fueron previamente adiestrados para la aplicación del cuestionario. Ambos "encuestadores" estaban capacitados

para formular las preguntas utilizando el habla correspondiente a cada estrato investigado.

En cada sitio se hicieron visitas en los tres turnos y se entrevistaron 25 sujetos representativos del lugar. Se consideró que la cifra de 100 era la mínima representativa de la población que se deseaba estudiar en la fase inicial.

Los centros de recreo elegidos en los cuatro niveles fueron:

- A. El Centro Comercial de Bosques de las Lomas. Esta es una zona de las de mayor estándar económico en el país.
- B. Este nivel es típico de la clase media. Los centros visitados están en la Colonia Narvarte y en el Centro Comercial de Plaza Universidad (Country Burger y Chispas Universidad).
- C. Este sitio es representativo de una zona urbana de ingresos modestos, situada en la parte vieja del Centro de la Ciudad (Farmacia Misericordia, en las calles de Perú y Allende).

Finalmente, el nivel D está representado por Ciudad Nezahualcoyotl, ejemplar de la periferia urbana *quasi lumpen*, ejemplo de los más agudos problemas demográficos y de urbanización (Farmacia Nezahualcoyotl).

Se estudiaron 108 individuos: 26(24 %) en el nivel A, 27 (25 %) en el nivel B, 26 (24 %) en el C y 29 (27 %) en el D.

En cada centro de juego se obtuvieron datos de tres fuentes: el encargado del centro, el propio encuestador y los jugadores. Al encargado se le preguntó sobre el número de jugadores que acude diariamente, las horas de mayor afluencia y la duración mínima y máxima del

juego. El encuestador contó el número de máquinas instaladas, el número de máquinas de destrucción, y para cada turno (matutino, vespertino y nocturno) contó el número de asistentes por sexo, así como el número de personas alcoholizadas o drogadas. Se consideró como alcoholizada a aquella persona que tuviera aliento alcohólico y como persona drogada a la que presentara alteraciones de la conducta. A cada jugador se le preguntó su edad, se anotó el sexo, la colonia o barrio de residencia, su nivel escolar, el tipo de habitación, la frecuencia semanal con la que juega, el turno preferido, la duración media de la sesión de juego, si acostumbra fumar marihuana o usar drogas inhalantes, así como si ha jugado habiendo bebido o si fuma mientras juega; la antigüedad en el hábito de juego y el gasto promedio semanal que le ocasiona, cómo conoció las máquinas de juego, el por qué juega y otros juegos a los que es aficionado, tanto bajo techo como al aire libre.

Para las variables nominales de cada grupo y para todos los grupos se hicieron conteos y porcentajes; para las variables de intervalo fijo se obtuvieron, como medidas de tendencia central, la media y la mediana; y como medidas de dispersión, la amplitud, la desviación estándar y la varianza, así como los valores mínimo y máximo.

## Resultados

En las tablas siguientes se puede apreciar el resultado de nuestra encuesta:

**TABLA 1.1**

ASISTENCIA DIARIA MEDIA\*

Centro de Recreo	Nivel	Número	%
Bosques de las Lomas	A	800	73.7
Country Burger	B	55	5.1
Chispas Universidad	B	125	11.5
Farmacia Misericordia	C	65	6.0
Nezahualcoyotl	D	40	3.7
Total		1085	100.0

\* Fuente: Encargados de los Centros.

**TABLA 1.2**

TURNOS DE MAYOR AFLUENCIA\*

Centro de Recreo	Nivel	Turno
Bosques de las Lomas	A	Vespertino temprano
Country Burger	B	Vespertino
Chispas Universidad	B	Vespertino tardío
Farmacia Misericordia	C	Vespertino tardío
Nezahualcoyotl	D	Nocturno

\* Fuente: Encargados de los centros.

**TABLA 1.3**

DURACION DEL JUEGO\*  
(minutos)

Centro de Recreo	Nivel	Mínima	Máxima
Bosques de las Lomas	A	30	90
Country Burger	B	5	15
Chispas Universidad	B	1	120
Farmacia Misericordia	C	5	60
Nezahualcoyotl	D	5	60

\* Fuente: Encargados de los centros.

**TABLA 1.4**

NUMERO Y TIPO DE MAQUINAS\*

Centro de Recreo	Nivel	Número	Dstrucción
Bosques de las Lomas	A	9	4 (44%)
Country Burger	B	5	4 (80%)
Chispas Universidad	B	8	6 (75%)
Farmacia Misericordia	C	7	3 (43%)
Nezahualcoyotl	D	6	2 (33%)
<b>Todos</b>	<b>A+B+C+D</b>	<b>35</b>	<b>19 (54.3%)</b>

\* Fuente: Encargado de los centros

**TABLA 2.1**

ASISTENCIA MEDIA POR CENTRO DE RECREO,  
TURNO Y SEXO\*

Centro de Recreo	Nivel		Asistencia Media Instantánea							
			Matutino		Vespertino		Nocturno		Todos	
			N	%	N	%	N	%	$\bar{X}$	%
Bosques de las Lomas	A	T	33	(100)	49	(100)	11	(100)	31	(100)
		F	7	( 21)	19	( 39)	2	( 18)	9	( 29)
		M	26	( 79)	30	( 61)	9	( 82)	22	( 71)
Chispas Universidad	B	T	—	—	18	(100)	21	(100)	20	(100)
		F	—	—	5	( 28)	5	( 24)	5	( 26)
		M	—	—	13	( 72)	16	( 76)	15	( 74)
Farmacia Misericordia	C	T	10	(100)	13	(100)	22	(100)	15	(100)
		F	2	( 20)	2	( 15)	3	( 14)	2	( 16)
		M	8	( 80)	11	( 85)	19	( 86)	13	( 84)
Nezahualcoyotl	D	T	25	(100)	17	(100)	21	(100)	21	(100)
		F	1	( 4)	2	( 12)	1	( 5)	1	( 5)
		M	24	( 96)	15	( 88)	20	( 95)	20	( 95)
<b>Todos</b>	<b>A+B+C+D</b>	T	68	(100)	97	(100)	75	(100)	87	(100)
		F	10	( 15)	28	( 29)	11	( 15)	17	( 20)
		M	58	( 85)	69	( 71)	64	( 85)	70	( 80)

\* Fuente: Encuestador

**TABLA 2.2**

ALCOHOLISMO DURANTE EL JUEGO  
POBLACION INSTANTANEA\*\*

Centro de Recreo	Nivel	Alcoholizados		Drogados		AMI*	
		N	%	N	%	N	%
Bosques de las Lomas	A	0	( 0)	0	( 0)	31	(100)
Chispas Universidad	B	1	( 5)	0	( 0)	20	(100)
Farmacia Misericordia	C	1	( 7)	0	( 0)	15	(100)
Nezahualcoyotl	D	3	(14)	0	( 0)	21	(100)
<b>Todos</b>	<b>A+B+C+D</b>	5	(5.8)	0	( 0)	87	(100)

\* AMI: Asistencia media instantánea.

\*\* Fuente: Encuestador.

**TABLA 3.1**

EDAD

	NIVEL				
	A	B	C	D	A+B+C+D
$\bar{X}$	17.5	19.52	15.23	15.45	16.91
S	3.96	9.18	3.45	4.76	5.91
$\bar{X} + S$	21.46	28.69	18.68	20.21	22.90
$\bar{X} - S$	13.54	10.34	11.79	10.69	10.92
MEDIANA	18	16	14.5	15	15.5
MINIMA	9	8	9	9	8
MAXIMA	26	42	23	34	42
AMPLITUD	17	34	14	25	34
n	26	27	26	29	108

**TABLA 3.2**

FRECUENCIA SEMANAL

	NIVEL				
	A	B	C	D	A+B+C+D
$\bar{X}$	3.08	4.33	3.58	4.48	3.89
S	2.35	2.42	1.82	2.12	2.23
$\bar{X} + S$	5.43	6.75	5.39	6.60	6.12
$\bar{X} - S$	0.73	1.92	1.76	2.37	1.66
MEDIANA	2	3	3	4	3
MINIMA	1	1	1	1	1
MAXIMA	10	8	7	7	10
AMPLITUD	9	7	6	6	9
n	26	27	26	29	108

**TABLA 3.3**

TURNOS PREFERIDO

NIVEL	MATUTINO		VESPERTINO TEMPRANO		VESPERTINO TARDIO		NOCTURNO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
A	26	(100)	—	—	—	—	—	—	26	(100)
B	10	( 37)	8	(30)	—	—	9	(33)	27	(100)
C	4	( 15)	—	—	10	(39)	12	(46)	26	(100)
D	11	( 38)	10	(34)	—	—	8	(28)	29	(100)
A+B+C+D	51	( 47)	18	(17)	10	( 9)	29	(27)	108	(100)

**TABLA 3.4**

SEXO

NIVEL	M	(%)	F	(%)	TOTAL	(%)
A	18	( 69.2)	8	(30.8)	26	(100)
B	20	( 74.1)	7	(25.9)	27	(100)
C	22	( 84.6)	4	(15.4)	26	(100)
D	29	(100.0)	0	(0)	29	(100)
A+B+C+D	89	( 82.0)	19	(18.0)	108	(100)

**TABLA 3.5**

HABITACION

HABITACION	NIVEL									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
CASA PROPIA	26	100.0	18	66.7	3	11.5	14	48.3	61	56.0
CASA ALQUILADA	--	--	--	--	9	34.6	7	24.2	16	15.0
DEPTO. PROPIO	--	--	1	3.7	2	7.7	--	--	3	3.0
DEPTO. ALQUILADO	--	--	8	29.6	11	42.3	3	10.3	22	20.0
VIVIENDA	--	--	--	--	1	3.9	5	17.2	6	6.0
TOTAL	26	100.0	27	100.0	26	100.0	29	100.0	108	100.0

**TABLA 3.6**

COMO CONOCIO LAS MAQUINAS

EL COMO	NIVEL									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
AL PASAR	13	50.0	12	44.5	15	57.7	13	44.8	53	49.0
LO LLEVARON	13	50.0	9	33.3	5	19.1	13	44.8	40	37.0
POR CURIOSIDAD	--	--	2	7.4	--	--	--	--	2	2.0
DISNEYLANDIA	--	--	1	3.7	--	--	--	--	1	1.0
RELACION CON DUEÑO O ENCARGADO	--	--	1	3.7	2	7.8	--	--	3	3.0
AL BUSCAR OTRA COSA	--	--	--	--	1	3.9	--	--	1	1.0
COMENTARIOS	--	--	--	--	--	--	1	3.5	1	1.0
INCONGRUENTE	--	--	2	7.4	3	11.5	2	6.9	7	6.0
TOTAL	26	100.0	27	100.0	26	100.0	29	100.0	108	100.0

**TABLA 3.7**

NIVEL ESCOLAR

NIVEL ESCOLAR	NIVEL									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
PRIMARIA INCOMPLETA	3	11.5	3	11.1	3	11.5	5	17.2	14	13.0
PRIMARIA COMPLETA	1	3.9	2	7.4	4	15.4	7	24.1	14	13.0
SECUNDARIA	5	19.2	9	33.3	13	50.0	12	41.4	39	36.1
C. C. H.	--	--	--	--	1	3.9	--	--	1	0.9
PREPARATORIA	14	53.9	7	25.9	2	7.7	4	13.8	27	25.0
PROFESIONAL INCOMPLETA	3	11.5	4	14.8	1	3.9	1	3.5	9	8.3
PROFESIONAL	--	--	2	7.4	--	--	--	--	2	1.9
NINGUNA	--	--	--	--	2	7.4	--	--	2	1.9
TOTAL	26	100.0	27	100.0	26	100.0	29	100.0	108	100.0

**TABLA 3.8**

	DURACION DE LA SESION (min)				
	N I V E L				
	A	B	C	D	A+B+C+D
$\bar{X}$	63.08	69.15	59.92	67.93	65.14
S	49.56	62.26	51.56	47.33	52.32
$\bar{X} + S$	112.64	131.40	111.49	115.26	117.46
$\bar{X} - S$	13.52	6.89	8.36	20.60	12.82
MEDIANA	60	60	60	60	60
MINIMA	10	1	1	5	1
MAXIMA	240	240	210	180	240
AMPLITUD	230	239	209	175	239
n	26	27	26	29	108

**TABLA 3.9**

COLONIA DE RESIDENCIA DEL JUGADOR

COLONIA	N I V E L									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	(%)	N	(%)	N	(%)	N	(%)	N	(%)
BOSQUES DE LAS LOMAS	21	(80.8)	--	--	--	--	--	--	21	(19.4)
SATELITE	4	(15.4)	1	( 3.7)	--	--	--	--	5	( 4.6)
LINDAVISTA	1	( 3.8)	--	--	--	--	--	--	1	( 0.9)
NARVARTE	--	--	13	(48.2)	--	--	--	--	13	(12.0)
DEL VALLE	--	--	4	(14.8)	--	--	--	--	4	( 3.7)
ROMA	--	--	2	( 7.4)	2	( 7.7)	--	--	4	( 3.7)
CAMPESTRE CHURUBUSCO	--	--	2	( 7.4)	--	--	--	--	2	( 1.9)
CENTRO	--	--	1	( 3.7)	17	(65.6)	--	--	18	(16.7)
ESTADO DE MEXICO	--	--	1	( 3.7)	--	--	--	--	1	( 0.9)
NAPOLES	--	--	1	( 3.7)	--	--	--	--	1	( 0.9)
PORTALES	--	--	1	( 3.7)	--	--	--	--	1	( 0.9)
VILLA COAPA	--	--	1	( 3.7)	--	--	--	--	1	( 0.9)
LOS REYES LA PAZ	--	--	--	--	1	( 3.8)	--	--	1	( 0.9)
DOCTORES	--	--	--	--	1	( 3.8)	--	--	1	( 0.9)
GUERRERO	--	--	--	--	2	( 7.7)	--	--	2	( 1.9)
ESCANDON	--	--	--	--	1	( 3.8)	--	--	1	( 0.9)
ALLENDE	--	--	--	--	1	( 3.8)	--	--	1	( 0.9)
RAMOS MILLAN	--	--	--	--	1	( 3.8)	--	--	1	( 0.9)
LAS AGUILAS NEZA	--	--	--	--	--	--	29	(100.0)	29	(26.8)
TOTAL	26	(100.0)	27	(100.0)	26	(100.0)	29	(100.0)	108	(100.0)

**TABLA 3.10**

ANTIGUEDAD EN EL HABITO (meses)

	N I V E L				
	A	B	C	D	A+B+C+D
$\bar{X}$	8.73	10.59	8.31	6.93	8.61
s	14.44	22.25	11.79	8.09	14.84
$\bar{X} + s$	23.17	32.84	20.10	15.02	23.45
$\bar{X} - s$	-5.71	-11.65	3.48	-1.16	-6.23
MEDIANA	2,5	3	4,5	3	3
MINIMA	1	1	1	1	1
MAXIMA	60	84	60	36	84
AMPLIACION	59	83	59	35	83
N	26	27	26	29	108

**TABLA 3.11**

GASTO SEMANAL EN EL HABITO (PESOS)

	N I V E L				
	A	B	C	D	A+B+C+D
$\bar{X}$	182.87	281.20	164.23	214.48	211.45
s	138.92	215.18	119.44	146.33	163.30
$\bar{X} + s$	321.79	496.38	283.67	360.81	374.75
$\bar{X} - s$	43.95	66.03	44.79	68.16	48.15
MEDIANA	150	200	150	200	150
MINIMA	1	1	30	20	1
MAXIMA	500	700	600	500	700
AMPLIACION	499	699	570	480	699
N	26	27	26	29	108

**TABLA 3.12**

¿POR QUE JUEGAS?

CAUSA EXPRESADA	N I V E L									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
DIVERSION	11	42.30	8	29.63	5	19.22	14	48.28	38	35.19
PERDER EL TIEMPO	—	—	8	25.93	4	15.38	5	17.24	16	14.81
GUSTO	5	19.23	—	—	3	11.54	5	17.24	13	12.04
ENTUSIASMO POR JUEGOS	—	—	5	18.52	3	11.54	—	—	8	7.41
SALIR DE LA RUTINA	—	—	1	3.7	3	11.54	3	10.34	7	6.48
COMPETENCIA CON OTROS	3	11.54	3	11.11	—	—	—	—	6	5.56
ADQUIRIR AGILIDAD	2	7.69	2	7.41	1	3.85	—	—	5	4.63
CURIOSIDAD	2	7.69	1	3.7	2	7.69	—	—	5	4.63
VICIO POR LOS JUEGOS	1	3.85	—	—	1	3.85	—	—	2	1.85
APUESTA	1	3.85	—	—	—	—	1	3.45	2	1.85
LLAMAR LA ATENCION	—	—	—	—	2	7.69	—	—	2	1.85
GANARLE A LA MAQUINA	1	3.85	—	—	—	—	—	—	1	0.93
AFICIONADO CARRERA AUTOS	—	—	—	—	1	3.85	—	—	1	0.93
LOGRAR MAS PUNTOS	—	—	—	—	1	3.85	—	—	1	0.93
QUITAR TENSION NERVIOSA	—	—	—	—	—	—	1	3.45	1	0.93
T O T A L	26	100.00	27	100.00	26	100.00	29	100.00	108	100.00

**TABLA 3.13**  
JUEGOS AL AIRE LIBRE

	NIVEL									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
FOOT-BALL	7	14.9	16	38.1	22	44.9	24	51.1	69	37.4
BASKET-BALL	1	2.1	6	14.3	11	22.5	7	14.8	25	13.6
NATAACION	13	27.8	5	11.8	2	4.1			20	10.8
TENIS	10	21.3	4	9.5	2	4.1			16	8.6
VOLEY-BALL			2	4.8	6	12.3	6	12.8	14	7.6
BASE-BALL	1	2.1	1	2.4	2	4.1	4	8.5	8	4.4
NINGUNO	2	4.3	1	2.4	1	2.0	4	8.5	8	4.4
FRONTON/SQUASH	4	8.5	1	2.4	1	2.0			6	3.2
ATLETISMO			3	7.1			2	4.3	5	2.7
GIMNASIA/KARATE	4	8.5							4	2.2
PATINAJE			1	2.4	1	2.0			2	1.1
ALPINISMO	1	2.1							1	0.5
POLO	1	2.1							1	0.5
EQUITACION	1	2.1							1	0.5
MOTOCICLETA	1	2.1							1	0.5
CICLISMO			1	2.4					1	0.5
CARRERAS			1	2.4					1	0.5
PING-PONG					1	2.0			1	0.5
BADMINTON	1	2.1							1	0.5
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100.0</b>	<b>42</b>	<b>100.0</b>	<b>49</b>	<b>100.0</b>	<b>47</b>	<b>100.0</b>	<b>185</b>	<b>100.0</b>

**TABLA 3.14**  
OTROS JUEGOS BAJO TECHO

JUEGOS	NIVEL									
	A		B		C		D		A+B+C+D	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
NINGUNO	13	37.2	14	37.9	12	29.3	6	12.5	45	28.0
DOMINO	2	5.7	2	5.4	10	24.4	15	31.3	29	18.0
BARAJAS	6	17.1	1	2.7	5	12.2	10	20.8	22	13.7
PING-PONG	1	2.9	6	16.2	4	9.8	2	4.1	13	8.1
AJEDREZ	4	11.4	1	2.7	2	4.9	3	6.3	10	6.2
CUBILETE	4	11.4					3	6.3	7	4.3
BOLICHE	2	5.7	2	5.4	1	2.4	2	4.1	7	4.3
TURISTA			1	2.7	1	2.4	3	6.3	5	3.1
FUTBOLITO					2	4.9	2	4.1	4	2.6
BILLAR			1	2.7	2	4.9	1	2.1	4	2.6
GIMNASIA-BALLET			3	8.1					3	1.9
BAGAMON	2	5.7							2	1.2
MAQUINITAS	1	2.9			1	2.4			2	1.2
BASKET-BALL			1	2.7			1	2.1	2	1.2
NATAACION			2	5.4					2	1.2
BADMINTON			1	2.7					1	0.6
TENIS			1	2.7					1	0.6
PIANO			1	2.7					1	0.6
RULETA			1	2.7	1	2.4			1	0.6
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>	<b>37</b>	<b>100.0</b>	<b>41</b>	<b>100.0</b>	<b>48</b>	<b>100.0</b>	<b>161</b>	<b>100.0</b>

**TABLA 3.15**  
ALCOHOLISMO SIMULTANEO AL JUEGO \*

NIVEL	POSITIVO		NEGATIVO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%
A	0	0	26	100.0	26	100.0
B	0	0	27	100.0	27	100.0
C	0	0	26	100.0	26	100.0
D	2	6.9	27	93.1	29	100.0
<b>A+B+C+D</b>	<b>2</b>	<b>1.8</b>	<b>106</b>	<b>98.2</b>	<b>108</b>	<b>100.0</b>

\*Entrevista a jugadores

## Conclusiones

En este estudio preliminar deseamos tomar con cautela los datos obtenidos. En estudios futuros que se realizarán en poblaciones mayores se intentará comprobar los patrones conductuales y las hipótesis que sugiere esta primera aproximación.

Con el material que ahora se presenta se puede, empero, descubrir algunos rasgos relevantes relacionados con la conducta estudiada:

- Los habitantes de Nezahualcoyotl prefieren el horario nocturno en oposición con los de Bosques de las Lomas, que utilizan el vespertino temprano.
- El 44 % de las máquinas en Bosques de las Lomas, y más de la mitad en todas las demás, corresponden a juegos de temas destructivos.
- El 5.8 % de la población había ingerido alcohol (3 en el nivel D, 1 en el B y 1 en el C).
- El promedio de edad global de la población fue de 15.5 años. (18 años en el nivel A; 16 en el B; 14.5 en el C y 15 en el D).
- La frecuencia semanal de asistencia al *videogame* es más alta en el nivel D que en el A.

- La utilización de estos juegos es más frecuente en los varones: 82 % pertenecía al sexo masculino y 18 %, al femenino, siendo éstas más bien niñas de corta edad que suelen acompañar a los chicos.
  - 49 % de los usuarios conocieron la existencia de los juegos casualmente, al pasar por el lugar, y 37 % fue llevado por sus amigos.
  - Respecto al nivel escolar, más de la tercera parte cursa secundaria y 25 %, preparatoria; primaria, el 26 %; profesional, el 8,3 %; y sin estudios, el 2 %.
- En la población observada, es notoria la ausencia de alcoholismo y los signos evidentes de consumo obvio de drogas psicodislépticas.

Se observó, inclusive, tabaquismo, con una menor frecuencia de la usual en reuniones de jóvenes de la edad de los sujetos observados.

Prácticamente cualquier conducta humana es susceptible de generar hábito. La omnipresencia de los juegos electrónicos y la difusión de su uso entre un nivel de edad que es mayoritario entre la población mexicana, obliga a realizar mayores esfuerzos de comprensión y precisar, en estudios sucesivos, sus características conductuales.

*Los autores agradecen a Edgar Brown Osorio y a Alfredo Islas Ochoa su colaboración en la aplicación de la encuesta en esta investigación.*

## REFERENCIAS

1. BAUDOT J C: La prehistoire des jeux automatiques. Material de un libro en preparación sobre las máquinas de juego que saldrá a la luz en fecha próxima en París.
2. DORFMAN A: La guerra a su alcance en los videojuguetes. *Proceso* 312: 58-61, 25 de octubre 1982.
3. FRICKER S J, KUPERWASER M C, STROMBERG A E, GOLDMAN S G: Stripe therapy for amblyopia with a modified television game. *Arch Ophthalmol* 139, 1596-1599, septiembre 1981.
4. HERSANT Y: Loteries Mecaniques. Artículo preparado para un libro en elaboración sobre las máquinas de juego que saldrá en París.
5. HUGHES K: Audio video games for handicapped learners: Parte 2. *Teaching Exceptional Children* 3 (14) 127-129, diciembre 1981.
6. HUGHES K: Adapting audio video games for handicapped learners: Parte 1. *Teaching Exceptional Children* 2(14) 80-83, noviembre 1981.
7. JAMES N C: Television games children play. Children's communicative use of television. *Dissertation Abstracts International* 42(2-A), 438-439, 1981.
8. JONES M B, KENNEDY R S, BITTNER A C: A video game for performance testing. *American Journal of Psychology* 94(1), 1981 (143-152).
9. KENNEDY R S, BITTNER A C, JONES M B: Video game and conventional tracking. *Perceptual & Motor Skills* 53(1) 310, agosto 1981.
10. KENNEDY R S, BITTNER A C, HARBESON M J, MARSHALL B: Television computer games: A new look in performance testing. *Space & Environmental Medicine* 53(1), 49-53, enero de 1982.
11. MOULDS E E: Selected physiological measures of arousal of high and low trait anxiety females during competition. *Dissertation Abstracts International* 39(11 A) mayo 1979.
12. SILBER A: Allez, Laissez gagner papa. . . *Le Nouvel Observateur* 11-17, diciembre 1982, 40-41.
13. SKOW J, HOMES S, MELVOIN J: Another bureau. Games that play people. *Time* 36-42, enero 1982.