Los juegos electrónicos, otra importación enajenante

POR J. JESUS PARADA TOVAR

Colaboración exclusiva para
EL INFORMADOR

"El negocio está en sacarle el dinero a los niños", dijo resueltamente hace cosa de diez años uno de los primeros inversionistas en aparatos electrónicos de diversión en Guadalajara, y la verdad es que su visión comercial, aun a costa de tan cínica premisa, ha redituado pingües ganancias: tan sólo por lo que respecta al Municipio de Guadalajara, el Padrón de Licencias Municipales tiene registrados 507 de esos giros.

Tal cifra viene a equivaler a por lo menos un local con aparatos electrónicos de entretenimiento por cada uno de los barrios o colonias de la ciudad. Y si se promedia en 10 el número de máquinas en cada establecimiento —los hay con 12, 15, 20, 40 y hasta 70—, podría estimarse conservadoramente en 5,000 el total de aparatos.

Desde luego, el asunto de los videojuegos entraña todo un mecanismo de comercialización, que se ha tornado complejo porque se trata, en su mayor parte, de material de importación cuya entrada está legalmente prohibida. Además, debe considerarse que son muchísimos también, con regulares o grandes posibilidades económicas, los que adaptan esos juegos a su aparato televisor doméstico, e inclusive los hay portátiles. Avances sofisticados, pues.

Invasión

Por supuesto, como ha sido habitual en nuestro proceso histórico, nos llega ya como resaca la oleada de admirables adelantos que se dan en otras partes y más concretamente en Estados Unidos, donde se aprecia el declive de esa moda cibernética para entretener, según datos recabados en la Delegación Jalisco del Instituto Nacional del Consumidor.

Asienta el INCO que "más de la mitad de las 'maquinitas' que existen en nuestro país despliega temas agresivos, bélicos por lo general. Los programas que usan provienen, casi todos, del país del norte". Por tanto, están imbuidos de otra mentalidad (tal vez también de otros objetivos), que en nada se identifican ni mucho menos reafirman nuestro modo de ser.

Es más, el idioma español está de plano descartado de los videojuegos. El inglés lo aniquila sin darle oportunidad de siquiera entrar en competencia. En nombres, leyendas e instructivos, todo hay que intentar traducirlo. Claro, esto es una gran ventaja para el triunfador aparatito, pues mientras el jugador no comprenda las normas, será vencido con suma facilidad.

El INCO asegura que "jugar electrónicamente sale caro. Se calcula un promedio de un peso por segundo y de 35 pesos por juego. Como los niños hacen alrededor de cinco juegos, el gasto por 'sesión' oscila entre 150 y 175 pesos". Sin embargo, hay chavalos que "guardan para tener", y no les arredra perder dos o más horas ante el aparato y depositarle hasta 500 ó más pesos. Y esto, según la osadía, grado de enajenación o posibilidades económicas de cada cual.

Comodidad en casa

Si por sus características el videojuego obliga a la concentración pero también al aislamiento, mucho más solitario resulta entonces el que se programa con el televisor, en la sala o recámara, con todas las comodidades a que haya lugar. Y no vaya a creerse que esto es exclusivo de juniors alienados, no. Altos ejecutivos o personas muy pudientes e importantes se cruzan llamadas telefónicas para informar de la última novedad, del más reciente cartucho adquirido, de nuevos juegos. Luego, para variarle a los videofilmes o a los programas televisivos lejanos que permite la "parabólica", se enfrascan en cerrados duelos con palanquitas y botones.

Un estudiante universitario, Daniel de la Torre Martínez, muestra uno de los catálogos del famoso Atari, hasta con 60 juegos diversos, "explicados" en inglés, por supuesto. Futbol soccer y americano, beisbol, basquetbol, tenis, son de los más "simples".

Luego enseña su repertorio de varias decenas de casetes o cartuchos, entre los que abundan los referidos al Espacio y las Galaxias. El célebre "Pac Man", que devora enemigos, el cazador, el vaquero y tantos otros que encierran violencia, ansia, reto, enfrentamiento, poder.

Hay juegos que se adaptan a blanco y negro, pero muchos los prefieren a colores. Pueden jugarlos una o dos personas a la vez. Existen unos delimitados por tiempo, aunque la mayoría son cuestión de habilidad mental y manual. Empero, la maquinita se las gasta ingeniosamente: a mayor habilidad del jugador, más difícil se pone el juego. Hay cartuchos hasta con 16 juegos del mismo tema.

Daniel relata que hace un año compró en $20,000.00 el "Sistema de Computadora para Video", que viene a ser el cerebro electrónico que se adapta al televisor, y que en el precio incluyó un juego.

Afirma que en casas comerciales hay cartuchos de 3,000 a 5,000 pesos; "pero en el Baratillo o en tianguis como el de Santa Teresita, los venden, 'de fayuca', entre 2,000 y 2,500 pesos. A veces 'se ponen' hasta 10 fayuqueros, pero a veces no van", advierte.

El entrevistado precisa que, en su caso, el pasatiempo no le resta atención a sus horas de estudio, aunque su promedio de juego es de dos horas por "sesión", y no diario. En su opinión, "sirve para memorizar, sincronizar y relajarse", mas reconoce que, con la satisfacción de la diversión, se mezcla también una sensación de frustración y ansiedad ante el dilema de la premiación o el castigo, que marca inexorablemente la puntuación.

El negocio de los juegos

Ingeniero Mecánico, maestro de la especialidad en la Escuela Vocacional, Graciano Castilla López tiene un pequeño taller para el arreglo de las máquinas de diversión, así como de cartuchos.

Hacinadas, en lugares muchas veces incómodos, millares de máquinas electrónicas aguardan a todas horas, principalmente a la salida de clases, a escolares que forman su mejor mercado cautivo. Diversión que ha cobrado gran auge en los últimos años.

También administra tres negocios de videojuegos, ubicados en barrios populares del Sector Libertad. Desde su perspectiva, "sí resulta negocio para quienes pueden invertir mucho en eso; pero no para los más limitados".

Ejemplifica que en barrios comunes, con máquinas en blanco y negro, no pasan de obtenerse 45 mil pesos mensuales por cada aparato; pero, junto a los de mayor demanda, los hay con juegos "antiguos" y sabidos, muy poco solicitados, que dejan hasta 10,000 pesos mensuales. Además, según esa clasificación y otras circunstancias, el juego se cobra a 10, 20 ó 25 pesos, si bien en elegantes lugares como hoteles, grandes centros comerciales, etc., una ficha por juego vale hasta 50 pesos o más.

Por otra parte, confía el entrevistado, "hay niños muy vivos que le ganan a la máquina en tiempo y hasta se dan el lujo de 'alquilarla' a otros".

Los "pimboles", aparatos que accionan balines por medio de resortes, así como las casetas para simular el manejo de autos de carreras, valen hoy en día un millón de pesos. Máquinas como las que se ven en los locales céntricos, medio millón. Una memoria electrónica o "cerebro industrial" (que se adapta al cinescopio de la máquina y es el motor principal del juego), forzozamente es de importación y no baja de 300 dólares. Su conformación interna es de tal modo sofisticada que, a medida que el jugador acciona exitosamente el mecanismo, el juego se pone más y más difícil.

Con todo, según Castilla López, ya comienza a haber algo de producción nacional. Inclusive ya se pueden copiar casetes aquí, incluidas imagen y música.

Estima que tres de cada 10 aparatos requieren de revisiones y reparaciones mensuales, particularmente en cuanto a ajustes o reposiciones de palancas o botones giratorios, que de todos modos son muy caros.

A cambio, el dueño de un negocio de estos debe pagar: empleados con todas sus prestaciones; renta del local o de la máquina, si es el caso; energía eléctrica; material y mano de obra para arreglos; impuestos varios; licencia municipal anual y, también al Ayuntamiento, una cuota directa promedial de 500 pesos al mes por cada máquina. Además, de vez en cuando, multas que imponen los inspectores.

Ingerencia de autoridades

Tras apuntar la cifra de medio millar de giros de esta naturaleza en la ciudad, el Oficial Mayor de Padrón y Licencias de la Comuna tapatía, Lic. Jaime Ramos Hernández, que es deseo de la actual administración "ya no autorizar más giros de juegos electrónicos". Y, al inquirirle por qué abundan, aduce que en muchos casos se trata de cambio de domicilio del negocio o de cambio de propietario.

No obstante, puede ver uno los videojuegos en centros comerciales, en locales estrechos y hasta en farmacias, tiendas, licorerías, etcétera.

En su Capítulo IX, "de los juegos mecánicos, electromecánicos y electrónicos accionados por monedas", cuatro brevísimos Artículos, de 336 al 339, del nuevo Reglamento Municipal del Comercio, se ocupan del asunto, y uno de ellos condiciona el funcionamiento de máquinas en lugares no dedicados a ese fin, a un permiso de la Dirección de Obras Públicas. Lo cual no se cumple.

Tampoco se respeta la disposición de que entre cada máquina debe haber una distancia mínima de un metro; que se tenga a la vista del público la duración del funcionamiento en cada uno de los aparatos; que los giros estén por lo menos a 200 metros de cualquier escuela primaria o secundaria.

Las autoridades sanitarias, por lo visto, en nada intervienen, a pesar de que tales sitios, con ser tan concurridos, no cuentan con sanitarios. En no pocos locales, además, se expenden alimentos y bebidas gaseosas.

Por su parte, el titular de la Dirección de Normas, de la Delegación Jalisco de la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, Lic. Mario Gómez de la O, exime de toda responsabilidad y jurisdicción a esa dependencia en cuanto a la verificación de los aparatos, pese a que son de precisión. Arguye que los instrumentos "son susceptibles de verificación cuando sirven de base para determinar una transacción comercial". Los videojuegos, pues, no son de carácter comercial para la SECOFIN.

A su vez, el Lic. Carlos Mejía Durán, de la Subdelegación de Comercio Exterior en Jalisco, afirma que desde el 20 de octubre del año pasado se canceló automáticamente el permiso de importación de esos aparatos, incluyendo sus partes, "porque son productos suntuarios que no generan valor agregado ni crean fuentes de trabajo.

En efecto, la fracción arancelaria 9704-A-006 prohibe que sean importados: "Juegos con motor o con mecanismos, incluso eléctricos o electrónicos, para lugares públicos, aun cuando funcionen con monedas".

Así las cosas, el mercado subrepticio de estos artículos está a la orden del día.

Otros ángulos

La licenciada en Psicología Xóchitl Vázquez de Flores advierte un grave riesgo en los videojuegos: el grado de agresividad y de angustia.

Integrante del equipo que atiende el Departamento de Psicología del DIF Jalisco, la entrevistada lamenta que estos juegos "elevan el umbral de excitabilidad de los niños, y elementos como la violencia, la rapidez, el color, los sonidos, les hacen perder el placer, por ejemplo, de leer o de hacer ejercicio físico".

Además, empobrecen enormemente la comunicación y la necesaria inter-relación para conocerse mejor; deterioran su capacidad de lenguaje; les hacen ver la guerra como un juego; les producen impotencia y frustración que, a su vez, generan más violencia. Luego, por afrontar frustraciones impropias de su edad, pueden caer en una autodevaloración.

Desde su perspectiva, Xóchitl Vázquez, también licenciada en Ciencias de la Comunicación, ciertamente hay máquinas que obligan a pensar con lógica y que desarrollan la habilidad ("tal vez se nos dificulta entender cabalmente porque no somos de esta nueva época", admite); pero su uso no debe hacer descuidar las relaciones, como tampoco dejar subyugarse por la publicidad y el consumismo.

Otro psicólogo, Carlos Vázquez, se cuestiona: "Sí denotan evolución; pero ¿para qué, hacia dónde. Acaso para capacitar gentes que 'sepan' seguir manejando el poder?".

Aunque se presume que los tales juegos pueden desarrollar focos epilépticos porque la energía cerebral se estimula muy rápido, y no obstante que investigaciones del INCO deducen que la cercanía de la pantalla a 20 centímetros de los controles daña la vista, como al oído los ruidos hasta de 110 decibeles (cuando en fuentes fijas lo tolerable es de 68), para otros especialistas la cosa no llega a tanto.

Por ejemplo el Dr. Oscar Cota Mendoza, Jefe del Servicio de Oftalmología y Subdirector Médico del Hospital Civil de Guadalajara, cree que los aparatos en cuestión "no emiten radiaciones que dañen la retina porque no hay espectros luminosos. Los daños, más que orgánicos, son mentales. El niño tiene una mente privilegiada a esa edad (entre 8 y 12 años), pero, así, se lesiona su esfera mental y, además, pierde mucho tiempo".

La Profa. Ma. de Jesús Sánchez González, maestra de primaria de una escuela particular, considera que los juegos electrónicos "restan en el niño su creatividad, personalidad e imaginación, con lo que baja su rendimiento y los hace perezosos mentales: piensan sólo en lo que reciben dado y se les dificulta razonar; relegan los juegos comunitarios, que ayudan a unir y a quitar complejos; se someten a las reglas del juego".

Afirma que "los maestros pueden ayudar a los niños a discernir lo que significan esos juegos, así como los anuncios y otros programas".

Corolario

Las mismas autoridades, desde esferas y pronunciamientos oficiales y formales, no parecen estar muy de acuerdo con el fomento de los pasatiempos electrónicos, así no aduzcan razones de peso y convincentes. Mucho menos convincentes son las acciones que en algo coadyuvaran a "controlar" su expansión.

Como tantas otras modas y costumbres, ésta invadió y permeabilizó casi todas las capas, avasalladoramente en áreas urbanas. En contrapartida, se menoscaban cada vez más nuestras añejas tradiciones; aquéllas que han sellado nuestro estilo y forma de pensar y de ser; las que caracterizan nuestra identidad y han filtrado generaciones.

Por lo menos debe pensarse —involucrados todos los niveles de influencia en las decisiones— en usar un antídoto que elimine lo negativo de las inopinadas penetraciones, so riesgo de seguir robotizándonos y perdiendo costumbres. Hasta idioma.

El deporte contribuye a un corazón saludable

Sin que implique erogaciones económicas al individuo, uno de los factores más importantes para mantener un corazón sano es el ejercicio físico o la práctica frecuente de algún deporte, precisó el Dr. Manuel Jiménez, cardiólogo del Centro Médico de Occidente, del Instituto Mexicano del Seguro Social.

Indicó que los tres factores básicos para un corazón saludable son: alimentación adecuada, higiene mental y física, y el ejercicio físico o deporte.

Respecto a la dieta alimenticia, el especialista reconoció que es muy difícil, en nuestro medio, modificar los hábitos alimenticios; pues no se limita a una labor de orientación o educación alimentaria, sino que involucra fuertemente la cuestión económica para adquirir alimentos nutritivos.

Sin embargo, advirtió que se puede favorecer al buen estado del corazón evitando las grasas animales que producen hipercolesterolemia. Y es que, cuando el colesterol se sube y los ácidos grasos animales se van adhiriendo a la parte interna de las arterias, a la larga afectan al corazón de modo considerable.

Comentó el galeno del IMSS que las personas que hacen ejercicio condicionan a su aparato cardíaco a tener una mejor respuesta cuando se requiera una mayor demanda orgánica, pues entonces el corazón emplea esa reserva.

Luego anticipó que de poco sirve el ejercicio esporádico o el que se hace intensamente de vez en cuando, y recomendó el ejercicio moderado pero constante; si no diario, por lo menos cada tercer día.

La higiene, que es una resultante de la educación personal, es importante factor para la salud del corazón, terminó apuntando el cardiólogo del Seguro Social.

Reunión de abogados para hablar de finanzas

El presidente del Colegio de Abogados del Foro de Jalisco, licenciado Ramiro Escoto Escoto, anunció la celebración de una reunión sobre Especialización en Práctica Financiera y Bancaria, del 20 al 24 de mayo en la "Casa del Abogado" y cuyo propósito determinante es promover la actualización profesional y de concientización sobre el manejo de las repercusiones sociales y económicas del ejercicio.

La reunión será inaugurada hoy lunes 20 de abril a las 20 horas por el presidente del Centro Bancario de Guadalajara, Carlos Magaña Rojas, y durante la semana los epxositores serán el licenciado Luis Manuel Campos Mejan Carrer, titular de Asesoría Jurídica del Interior del Banco Nacional de México (BANAMEX); el CP Arturo Valadez Sánchez de Nacional Financiera.

Además, los ingenieros José Luis López Díaz y Horacio Islas, residentes del Fideicomiso Instituido para la Agricultura (FIRA) en el Centro de la República y en Jalisco; el contador público Pablo Contreras Ramos, gerente de promoción de Operadora de Bolsa y el contador público Francisco Avila Hernández, gerente fiduciario de Banca Serfín, quienes analizarán la Ley Reglamentaria de Banca y Crédito, los fondos de descuentro de NAFINSA, los recursos asignados al campo, la operación bursátil y los fideicomisos.

Serán ampliados los créditos

(Viene de la Primera Página)

trategia de diversificación de mercados y de complementación de actividades con países que tienen un nivel de desarrollo similar al de México.

Entre las acciones de apoyo más importantes que llevará a cabo el banco especializado en el crédito a exportaciones, sobresale el que ahora podrá participar en el desarrollo de empresas exportadoras con capital de riesgo, que será otorgado a las industrias con planes de expansión, considerando el grado de prioridad de la industria según su rama productiva, así como la rentabilidad futura, concluyó la institución financiera.

ATENCION AREA DE ZAPOPAN

IMPORTANTE GRUPO INDUSTRIAL
SOLICITA:

AUXILIARES CONTABLES

Dinámicas y responsables que cuenten con los siguientes requisitos:
= Escolaridad de Contador Privado.
= Experiencia mínima de un año en puesto similar.
= Sexo Femenino.
= Edad de 20 a 30 años.
= Excelente Presentación.
OFRECEMOS:
= Magníficos Ingresos.
= Prestaciones Superiores a las de Ley.
= Amplias posibilidades de Desarrollo.
= Horario de Lunes a Viernes.
= Agradable Ambiente de Trabajo.
Interesadas comunicarse con la LIC. GODINEZ al Tel. 33-06-67, para concertar cita en horas hábiles.

IMPORTANTE EMPRESA DE TRANSPORTES
SOLICITA:

CONTADOR

REQUISITOS:
—Contador Público
—3 años experiencia contable, y fiscal
—Experiencia en manejo de personal
—Experiencia en computación (no indispensable)
—Sexo masculino
—26 a 36 años de edad

OFRECEMOS:
—Atractivo sueldo
—Buenas prestaciones
—Posibilidades de desarrollo

Interesados concertar cita a los
Tels.: 12-04-51, 12-11-36 y 12-12-92.
CALLE 14 No. 2412 ESQ. CALLE 1
ZONA INDUSTRIAL, de 8 a 14 horas.
Atención Srita. PEÑA SAM.

HOTEL
Marsol

APDO. POSTAL No. 4 TELS. 2-13-65 y 2-08-65
PUERTO VALLARTA, JAL., MEXICO

PURO MAR Y SOL

Situado en la más famosa playa de Puerto Vallarta.
Playa del Sol (Playa de los Muertos).

Tenemos alberca, restaurant, elevador

Habitaciones con cocineta (1 recámara), $6,900.00 (2 personas)
Habitaciones con cocineta (2 recámaras), $11,500.00 (4 personas)
Habitaciones con balcón privado, $4,600.00 (2 personas)
Habitaciones interiores, $3,450.00 (2 personas)
Persona extra $690.00
Niños menores de 12 años GRATIS
IVA INCLUIDO

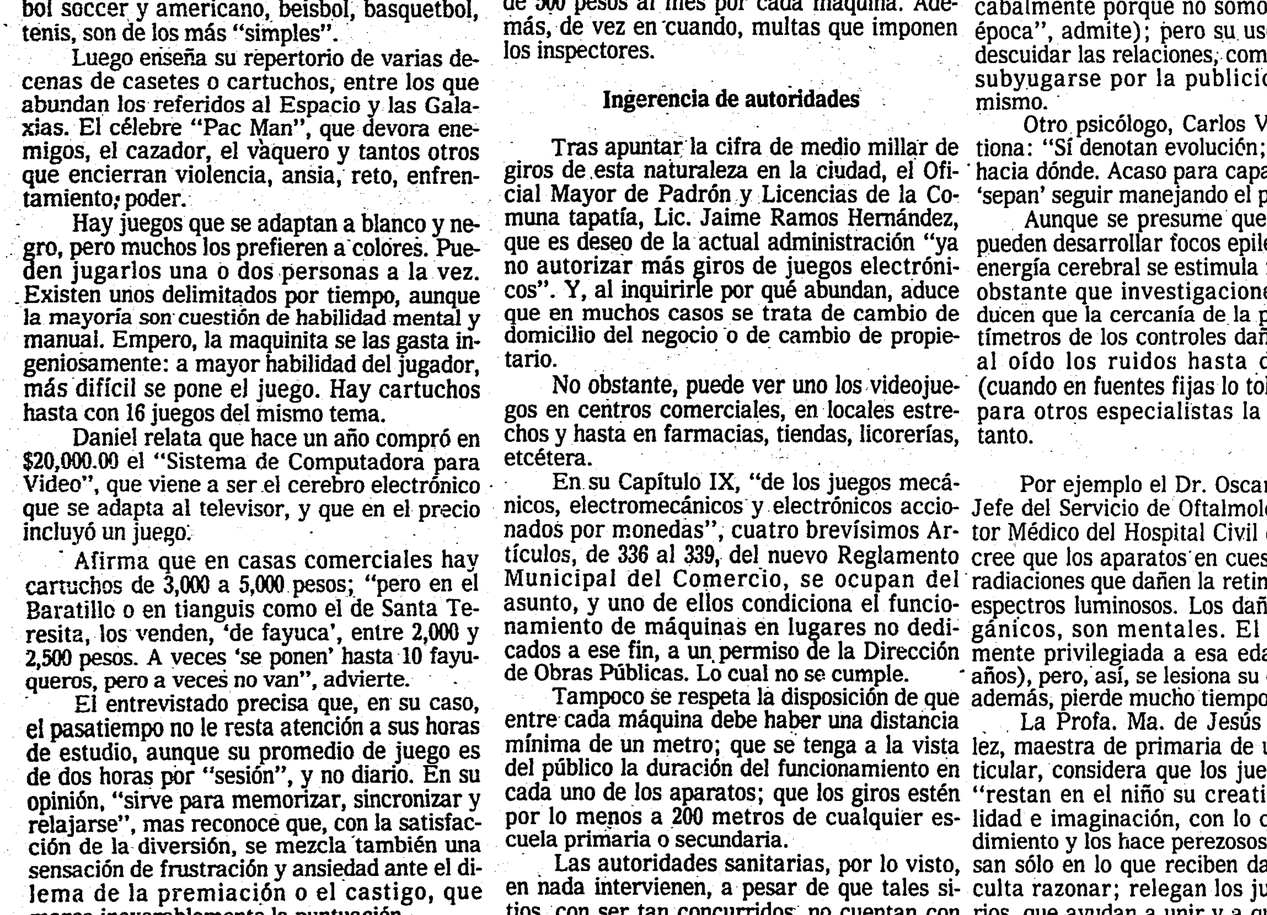
EMPRESA IMPORTANTE EN EL RAMO COMERCIAL
SOLICITA:

AYUDANTE DE AUDITORIA

REQUISITOS:
* Sexo: Masculino o femenino
* Edad: 22 a 27 años
* Escolaridad: Pasante de Contador Público
* Experiencia: 1 a 2 años como Auditor Interno en despacho de Contabilidad
* Que pueda viajar

OFRECEMOS:
* Sueldo según aptitudes
* Prestaciones mayores a la de ley
* Buen ambiente de trabajo
* Desarrollo profesional

Interesados favor de concertar cita a los Tels.: 22-36-76, 21-03-50 Ext. 220-221 con la Sra. CASTELL de Lunes a Viernes en el Depto. de Personal en horas de oficina.



Con tantas ventajas y atractivos como ofrece el salón de experimentos físicos del Centro de Ciencia, Tecnología y Planetario "Severo Díaz Galindo", y casi siempre ofrece un panorama desolador. No es de suficiente peso el pretexto de la lejanía del lugar. Es que ahora los niños y jóvenes se muestran arrobados por otros juegos electrónicos, así les resulte caro.

IMPORTANTE INDUSTRIA REQUIERE:

ANALISTAS DE SISTEMAS
PROGRAMADORES ANALISTAS
Y PROGRAMADORES

REQUISITOS:
—Licenciado en informática o carreras afines.
—Dos años de experiencia en lenguaje Cobol y R.P.G.
OFRECEMOS:
—De 25 a 30% de incremento a ingresos actuales.
—Revisiones de sueldo semestrales.
—Oportunidad de desarrollo.
—Capacitación constante.
—Horario corrido de lunes a viernes.
Interesados presentarse con currículum vitae en:
CALZADA GONZALEZ GALLO No. 2038.
AT'N. C.P. ACEVES.