

HISTORIA 396
ISSN 0719-0719
E-ISSN 0719-7969
VOL 10
N°2 - 2020
[297-324]

Historia 396
Instituto de Historia PUCV Chile
10 años

ORDENANDO EL JUEGO. UNA MIRADA AL PRIMER REGLAMENTO DE VIDEOJUEGOS PÚBLICOS DE VALPARAÍSO (1987)

*ORDERING THE GAME. A LOOK AT THE FIRST
REGULATION OF PUBLIC VIDEO GAMES OF
VALPARAISO (1987)*

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo,
rodriguezherrejongf@gmail.com

Resumen

Debido a su tremendo éxito comercial los videojuegos se transformaron en uno de los principales medios de entretenimiento desde finales del siglo XX a lo largo del mundo capitalista, y consecuentemente las ciudades tuvieron que crear normas de convivencia, orden y conducta en torno a ellos. Este trabajo explora la creación del primer reglamento de videojuegos públicos en la ciudad de Valparaíso, Chile, durante 1987 y sus posteriores reformas, con el objetivo de observar cómo ese tipo de juegos centrados en el ocio al momento de su introducción se transformaron en juegos de azar en el transcurso de unas décadas.

Palabras clave: videojuegos, reglamento, municipalidad, discurso, Valparaíso.

Abstract

Due to its tremendous commercial success, video games have become one of the main means of entertainment since the late 20th century throughout the capitalist world, and consequently the cities had to create rules of coexistence, order and behavior around them. This work explores the creation of the first regulation of public video games in the city of Valparaíso, Chile, during 1987 and its subsequent reforms, with the objective of observe how these types of games focused on leisure at the time of their introduction were transformed into gambling games over the course of a few decades.

Keywords: video games, regulation, municipality, discourse, Valparaíso.

INTRODUCCIÓN

Los aparatos de videojuegos se comenzaron a distribuir como una mercancía a gran escala desde finales del siglo XX, y en muchos sentidos cambiaron la percepción sobre las principales formas de jugar en el mundo “moderno”, ya que básicamente se pasó de utilizar juguetes de madera o plástico, y prácticas meramente imaginativas, al uso de tecnologías de manipulación de imágenes por medio de monitores y controladores como una de las principales formas de entretenimiento digital; así como al consumo generalizado de múltiples personajes y marcas. A decir verdad, en Chile el consumo de ese tipo de juegos ha sido considerable durante los últimos años, ya que para mediados de 2014 existían aproximadamente 7,7 millones de jugadores y/o consumidores de ese tipo de entretenimiento, de un total nacional de aproximadamente 17 millones de habitantes, lo cual nos habla de que una gran cantidad a nivel nacional ha usado ese tipo de productos; además, desde hace décadas el número de sus consumidores a nivel mundial puede contarse por decenas de millones¹.

En la ciudad de Valparaíso la popularidad de las máquinas públicas de entretenimiento digital, como los videojuegos, ha sido mucha desde el momento de su introducción en la década de 1980. Aunque en los últimos años, específicamente desde el 2009, existe un conflicto en la municipalidad respecto a si esos artefactos en realidad, ¿son enfocados al ocio o al azar?, con la existencia de múltiples salas de tragamonedas; al menos 24 registradas, con más de 795 máquinas en total². Ante esa problemática vale la pena realizar un trabajo que observe cómo fue que se reglamentó por primera vez respecto a videojuegos en la ciudad mencionada, para profundizar en cuestionamientos como: ¿cómo se diferenciaba una máquina de entretenimiento de una de azar?, ¿cómo fue que los videojuegos se insertaron en el país, y en concreto en la ciudad de Valparaíso? y ¿cómo fue que esos aparatos influyeron en la urbe, en cuanto a lugares públicos o jugadores/consumidores?

1 “7,7 millones de chilenos juegan algún videojuego”. *La Tercera*. Consultado 26 de septiembre 2016. En: <https://www.latercera.com/noticia/estudio-revela-que-77-millones-de-chilenos-juega-algun-tipo-de-videojuego/>.

2 Informe respecto de máquinas electrónicas en salas de juego en la comuna de Valparaíso, que se explotan fuera de casinos de juego autorizados bajo la ley de amparo 19.995. Valparaíso. 18 de julio de 2016. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Ordenanza n° 0744. f. 1.

Para responder a esas interrogantes se tiene que partir del proceso de adaptación que se realizó en cuanto a los modelos neoliberales desde finales de la década de 1970 e inicios de la de 1980, que abrieron las fronteras y permitieron la llegada, en forma masiva, de múltiples tecnologías de la informática y el entretenimiento; por ejemplo, los computadores personales. Al mismo tiempo, durante ese proceso ocurrió un cambio generalizado en las prácticas lúdicas, para adaptarlas a las nuevas tecnologías y a las tendencias de las dinámicas del mundo globalizado, en base a observar a los distintos juegos como formas de consumir el tiempo, como mercancías y como productos de ocio, a través de aparatos que se comenzaron a denominar *gadgets*, lo que igualmente cambió las formas de percepción en cuanto al confort, la individualidad y el consumo, al querer hacer todo más rápido e inmediato, y siguiendo múltiples modas producidas desde las potencias capitalistas.

Algunos factores específicos fueron sumamente significativos para la introducción exitosa de ese sector de entretenimiento a los escenarios latinoamericanos, como la creación de locales públicos y especializados para el juego con esos nuevos aparatos lúdicos, y la consecuente adaptación que las ciudades tuvieron que realizar, como urbes con la intención de ser integradas al mundo moderno, a través de la creación de reglamentaciones municipales y diversas formas de control. Todo ello fue tremendamente significativo para la transformación de las prácticas lúdicas alrededor de los videojuegos, que ayudó para instalarlos como los “juguetes de la era digital”; y hasta cierto punto se estandarizó su uso en grandes sectores poblacionales dentro de los escenarios urbanos.

Precisamente en este texto nos ocuparemos de realizar un análisis sobre el proceso de introducción del sector a la ciudad de Valparaíso durante finales del siglo XX, a través de observar la conformación de su primer reglamento en 1987; como un ejemplo de la integración a gran escala alrededor de esas formas de ocio dentro de Chile, al ser una de sus ciudades con mayor carga tradicional y patrimonial. A la vez se observarán las consecuentes reformas que tuvo la normativa, para tratar de advertir los principales cambios que sufrió; adelantando desde ahora que desde 2009, en la ciudad se pasó de un enfoque de juegos de ocio y entretenimiento a un enfoque de juego de destreza y azar, con un sistema de incentivos y recompensas.

Por último, se debe puntualizar que el trabajo responde a una línea de historia de la tecnología, entendiendo que los diversos artefactos, como los videojuegos en este caso, no son únicamente sus funciones técnicas y no es lo único que vale la pena reconstruir sobre ellos, sino más bien son sus contenidos y sus

relaciones sociales, ya que los contextos, los usuarios y los consumidores determinan muchas de las nociones en las que convivimos con la tecnología. Por lo tanto, una historia social de la tecnología no es sólo deseable, sino necesaria; y al mismo tiempo debemos remarcar que los aparatos son neutrales en sus contenidos, siendo la sociedad la que plasma de acuerdo a las percepciones, necesidades o miedos, una gran gama de representaciones³. Al mismo tiempo, se trata de un trabajo de historial cultural, ya que se centra en analizar el contenido discursivo de un reglamento, para observar cómo se representaba la tecnología y el juego respecto de él; se podría considerar que quizás el común denominador de los historiadores culturales podría describirse como la preocupación por lo simbólico y su interpretación⁴.

ALGUNAS CUESTIONES FUNDAMENTALES

Antes de comenzar con el análisis a las reglamentaciones referentes a los juegos de video que se produjeron en la ciudad de Valparaíso, para comprender su proceso de integración a las dinámicas lúdicas del mundo de la era digital, es necesario referirse a algunas cuestiones fundamentales. En primer lugar, lo que se entiende por videojuego, al ser aparatos que se diferencian de máquinas de *pinball* y tragamonedas mecánicos y eléctricos en un sentido esencial de funcionamiento y ejecución. Por videojuego nos referiremos a dispositivos electrónicos y digitales de entretenimiento, caracterizados como actividades lúdicas en espacios virtuales que interactúan con la vida real por medio de reglas y códigos; y que contienen y circulan simulaciones y formas de pertenencia. Ello en base a soportes materiales como ordenadores, consolas y controladores, que muestran imágenes en video con las cuales se puede interactuar⁵. Entonces, para que un juego de video sea considerado como tal tiene que ser en formato digital, capaz de ser controlado en un monitor y con la capacidad de reproducir simulaciones.

De la misma forma, se debe puntualizar que el mundo en el que vivimos actualmente esta caracterizado por los medios de comunicación en masas, la

3 Gómez Mendoza, Oriel, "Historia de la tecnología. Disrupciones y perspectivas" Martínez Ayala, Jorge Amós y Gutiérrez López, Miguel Ángel (coord.). *Las costumbres de Clío. Algunos métodos para la historia*. Morelia, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. 2012. p. 74.

4 Burke, Peter, *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona, Paidós, 2006, p. 15.

5 Penix-Tadsen, Phillip, *Cultural Code. Video Games and Latin America*. Cambridge, MIT press, 2016, pp. 6-7.

tecnología digital, las redes sociales, las dinámicas de consumos masivos y la alienación en torno a la industria del entretenimiento global. Sin embargo, en realidad podríamos considerar que ese mundo comenzó a gestarse desde la tercera revolución industrial de mediados del siglo XX, con la invención de múltiples aparatos, como las computadoras y la expansión a gran escala del internet, en lo que se denominó como la “era de la informática”. Por ella se entiende que desde las décadas de 1950 y 1960 se inició una revolución tecnológica que transformó al mundo en un sentido de sociedad-red global, con la intención de marcar dinámicas económicas, sociales y políticas alrededor de los sistemas tecnológicos, para mediatizar y automatizar los procesos de producción y comunicación, al hacerlos más rápidos e inmediatos. Entre las décadas de 1970 y 1990 el mundo capitalista se reconfiguró bajo las dinámicas neoliberales, lo que potenció el proceso de globalización económica y abrió las puertas a la expansión de aparatos tecnológicos como un elemento constituyente de la vida cotidiana⁶.

Debemos precisar que el modelo neoliberal surgió en la década de 1930 como respuesta a la gran depresión, y como nuevo camino para el desarrollo y planeación económica. Fue planteado por Friedrich Hayek y posteriormente por Milton Friedman, y fue aplicado de forma efectiva en el mundo capitalista desde las décadas de 1970 y 1980. En él la libertad se presentó como el punto central, en cuanto a que no debería haber restricciones financieras, laborales, tecnológicas o administrativas en torno la sociabilidad y al mercado, e igualmente a potenciar la no intervención de los aparatos estatales y a la vigorización de la privatización, así como la noción del libre comercio para abrir fronteras y que la circulación de mercancías fuera más rápida e inmediata⁷.

La alabanza al desarrollo tecnológico se fomentó tremendamente en bajo ese esquema, aludiendo a la funcionalidad y facilidad de vida que otorgaban los distintos artefactos. Consecuentemente se potencializó de forma muy marcada el desarrollo de la industria del entretenimiento, a través de la masificación de diversos medios como la televisión, el cine, los comics, la computación y los videojuegos; es por ello que la sociedad de masas debe ser considerada también como la sociedad del entretenimiento, en donde el primer lugar en la tabla de valores vigentes lo ocupa el divertirse y el escapar del aburrimiento⁸.

6 Castells, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. I La sociedad red*. Madrid, Editorial Alianza, 2005, pp. 56-60.

7 Gérard, Dominique y Duménil, Lévy, *Capital Resurgent: Roots of the Neoliberal Revolution*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 2004, pp. 100-104.

8 Vargas Llosa, Mario, *La civilización del espectáculo*. Madrid, Ediciones Alfaguara, 2012, p. 33.

Entonces, cada producto nacido de esa sociedad neoliberal representa la esperanza de un acceso fulgurante a la tierra prometida del consumo y del entretenimiento total, donde el empleo del tiempo gira en buena medida en torno al ocio y a la satisfacción de servicios, con el objetivo de entretener, lo cual produce la alienación de los espectadores alrededor de los objetos contemplados⁹.

En ese proceso de transformación del mundo capitalista la noción de juego también se reconfiguró, ya que si bien mantuvo muchas de sus características otras se modificaron para adaptarse a él. En términos generales el concepto de juego se refiere a un elemento cultural, un reproductor de sentidos y de reglas, que se opone al trabajo; el juego es una acción que se desarrolla en límites espaciales y temporales, con reglas absolutamente obligatorias, pero libremente aceptadas; una acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de un sentido de tensión y alegría, y de la conciencia de "ser de otro modo" para salir de la vida corriente. No existe una edad para jugar, todos juegan, en juegos de fuerza, de entretención, de habilidad, de azar, de cálculo, de representaciones o de aprendizajes¹⁰. El concepto designa no únicamente la actividad específica de jugar, sino también la totalidad de las figuras, símbolos e instrumentos necesarios para el funcionamiento de esa actividad, y se debe mencionar que los juegos por sí mismos no generan bienes u obras, e inclusive los juegos de azar no crean riquezas, sólo las desplazan¹¹. La noción de juego mantuvo esas características sociales, pero también se incorporó al auge del ocio que producía la industria del entretenimiento masivo, ayudado por las dinámicas neoliberales de abrir fronteras y de cronometrar el tiempo entre trabajo y diversión, por lo que podríamos considerar que el juego comenzó a ser visto como una mercancía consumible, con marcas y personajes ampliamente circulados a nivel internacional, como fue el caso de los videojuegos.

Es necesario mencionar que ese proceso de transformación del mundo capitalista colocó a América Latina en un nivel de dependencia económica y tecnológica respecto de las potencias capitalistas que comenzaron a marcar las pautas sobre lo que se circulaba y se consumía en el mundo de la informática¹². Al mismo tiempo que en un escenario de subalternidad, en donde los distintos

9 Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*. París, Ediciones Naufragio, 1967, pp. 18-19.

10 Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 2000, pp. 45-46.

11 Caillois, Roger, *El juego y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986, pp. 9-11.

12 Cardoso, Fernando H. y Faletto, Enzo, *Dependencia y desarrollo en América Latina*. Buenos Aires, Siglo XXI editores, 1977, pp. 3-11.

países latinoamericanos se sujetaron a dinámicas impuestas y a relaciones de desigualdad entre el hemisferio norte y el hemisferio sur, que colocó a unos países como centros productores y a otros como espacios consumidores¹³. Además, la propia tecnología se comenzó a pensar como algo totalmente indispensable para el funcionamiento social, lo que potenció los constantes debates sobre su dualidad positiva-negativa, al hacer notar que en muchos sentidos los sujetos empezaban a volverse extremadamente dependientes de los sistemas tecnológicos, pero también eran un elemento sumamente necesario para el funcionamiento adecuado del mundo moderno.

INTRODUCCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS A VALPARAÍSO

Debemos partir por considerar que los juegos tradicionales chilenos se valieron en buena medida de las influencias europeas traídas durante la época colonial y la mezcla con prácticas autóctonas, como lo fue el caso del *palín* (una especie de juego de pelota), que desarrolló un verdadero sentido de identidad nacional. Se podría decir que la mayoría de las actividades lúdicas nacionales estaban pensadas para servir en forma pedagógica, a desarrollar nociones de competencia y habilidad, o bien para marcar patrones de representaciones femeninas y masculinas. Artefactos lúdicos como las muñecas lo ponían constantemente de manifiesto, y lo mismo fue para los automóviles de juguete en el caso de los niños. Para finales del siglo XX, en especial en las décadas de 1960 y 1970, las diversiones y juegos típicos chilenos continuaban siendo fundamentalmente los mismos, practicados a base de competencias cuerpo a cuerpo, en la calle o el campo (como el fútbol), y usando juguetes e imaginación, pero con algunas influencias extranjeras que comenzaban a entrar, como en el caso de los juguetes de personajes famosos de Disney, que competían con los considerados “tradicionales”¹⁴. Empero, aunque existían diversas tecnologías en el uso de esos juguetes, como las pelotas fabricadas de goma o los trompos y yo-yos producidos industrialmente, sus funciones eran a base de fuerza motriz humana, utilizando la imaginación como un elemento central en la mayoría de ellos, por lo que los nuevos aparatos que se valían de aspectos de la informática resultaban en una “novedad” muy atractiva.

Fue desde mediados del siglo XX en que se comenzaron a desarrollar

13 Pereyra, Nelson, “La historiografía de la subalternidad y la historiografía peruana: un necesario balance”. *Summa Humanitatis*. Vol. 4. N° 1. 2010. pp. 14-17.

14 *El Mercurio*. Santiago. “Diversiones y juegos típicos de chilenos”. 14 de diciembre 1975. p. 4.

dentro de las potencias capitalistas, como Estados Unidos y Japón, aparatos de entretenimiento que conjugaban la televisión con la computación. Específicamente la década de 1970 supuso un momento de éxito para esos aparatos al presentarse una gran diversidad de juegos sumamente exitosos en forma comercial, como el juego de simulación de tenis *Pong* (1972) o el famoso matamarcianos *Space Invaders* (1978), y con compañías como la estadounidense Atari marcando las pautas en esa naciente industria; posteriormente algunas otras se volverían tremendamente exitosas, como la japonesa Nintendo, con juegos como *Donkey Kong* (1981) y *Super Mario Bros* (1985)¹⁵. Gracias a ello se permitió el paulatino advenimiento de los videojuegos en Chile durante la década de 1980, presentados frecuentemente como los juguetes del “mundo moderno”, al usar tecnologías de interacción y manipulación de imágenes en monitores. Desde entonces esos artefactos entraron a competir con muchas de las formas viejas de jugar, y con los juguetes típicos de madera o plástico, que desde entonces comenzaron a ser considerados como “tradicionales”; aunque claro, no los reemplazaron por completo.

Se debe mencionar que durante esos años Chile se encontraba atravesando un momento de transformación y apertura internacional en cuanto a sus dinámicas económicas, específicamente en cuanto a sus políticas de aranceles e importación de productos. El proceso se caracterizó por su cambio paulatino de integración al mundo global, principalmente a través de la implementación del neoliberalismo como modelo económico y social. Eso potenció la construcción de una identidad integrada a las dinámicas de la era de las comunicaciones, como el individualismo y el consumo masivo, pero siempre en una constante relación con la identidad nacional y sus diversos símbolos, bajo la utilización de aparatos insignia como los computadores. Económicamente las últimas décadas de ese siglo colocaron a Chile en una buena posición dentro del marco latinoamericano, pero fue en base a numerosos costos, como el gobierno del régimen militar. Específicamente durante la década de 1990 el país redujo significativamente sus índices de pobreza, consolidó sus instituciones y modernizó su infraestructura¹⁶.

En cuanto a la propia Valparaíso, debe mencionarse que la ciudad se constituyó como una de las de mayor importancia en Chile a lo largo su historia, por su ubicación privilegiada como puerto, lo que sirvió para que muchos de los elementos de la modernidad se instalaran primero en esa localidad. Su historia

15 Donovan, Tristan, *Replay. The History of Video Games*. Sussex, Yellow Ant. Edit., 2010, p. 12.

16 Castells, Manuel, *Globalización, desarrollo y democracia: Chile en el contexto mundial*. Santiago, Fondo de Cultura Económica, 2006, pp. 145-147.

puede rastrearse desde su fundación en el periodo de 1536-1541, encontrándose constantemente entre las consideradas “ciudades grandes de Chile”, por su aspecto topográfico, físico, urbanístico y patrimonial. La actividad portuaria le valió continuamente una buena estructuración urbana, otorgándole un gran universo de intercambios culturales, artísticos y económicos, lo que provocó que se convirtiera en un gran foco de migraciones, y le permitió desarrollar una identidad local sumamente marcada, la porteña¹⁷.

La comuna se encuentra ubicada en el litoral central del territorio continental chileno, a 33° grados latitud sur y 71° longitud oeste, y se encuentra ubicada dentro de la V región, de la cual es su capital, y se conforma por siete provincias en total: San Antonio, Quillota, Petorca, San Felipe, Los Andes, Isla de Pascua, y la propia provincia de Valparaíso. La misma que se encuentra dividida en 8 comunas que son: Viña del Mar, Quintero, Puchuncaví, Quilpué, Villa Alemana, Casablanca, Juan Fernández y la propia localidad de Valparaíso. La ciudad posee un territorio de 401,6 km², y contaba con una población aproximada de 295,411 habitantes, según apreciaciones del censo nacional de 1992. A su vez la ciudad se componía de 23 distritos, en donde es posible reconocer los cerros y barrios de la comuna, estos son: Población Playa Ancha, Playa Ancha, Cerro Santo Domingo, Sector Puerto, Cerro Cordillera, Cerro Alegre, Comercio, Cerro Cárcel, Cerro Bellavista, Cerro Florida, Plaza Victoria, Almendral, Cerro la Cruz, Cerro las Cañas, Cerro la Merced, Cerro Ramaditas, Waddington, Barón, los Placeres, Las Zorras, Placilla, Peñuelas, y Quebrada Verde¹⁸.

La zonificación general de la comuna se reconoce en un sector de plano (El Plan) y un sector de Cerros, dentro del primero se ha concentrado históricamente más del 80% de las actividades productoras de bienes y servicios, lo que lo caracterizó como el sector comercial, y menos del 5% de la población comunal, y en cuanto al sector de los cerros, históricamente ha concentrado aproximadamente al 95 % de los habitantes de la comuna, pero sólo alrededor del 20% de las actividades productoras de bienes y servicios. Por sus condiciones topográficas, específicamente los cerros, la ciudad tuvo, y mantiene, serias limitantes al crecimiento y a la expansión urbana; debido a la dificultad para acceder a las zonas altas y el riesgo implícito que lleva vivir en las inmediaciones de quebradas y pendientes. Por supuesto, se debe mencionar la importancia patrimonial de Valparaíso, considerada bajo tal

17 Ilustre Municipalidad de Valparaíso, *Plan de Desarrollo Comunal de Valparaíso. Tomo I. Diagnóstico Comunal*. 2002, pp. 32-34.

18 Instituto Nacional de Estadísticas de Chile, *Censo Nacional de Población y Vivienda de Chile*. 1992.

categoría por la UNESCO desde 2003, tanto en arquitectura como en historia, ya que a lo largo del siglo XX se materializó alrededor de modernas plazas, ascensores, paseos, miradores, galerías comerciales, edificios preservados, y el propio puerto, lo que le reafirmó su carácter de identidad¹⁹.

Para 1992 la población de la ciudad de Valparaíso representaba aproximadamente el 20% de la población total de la V Región, y sus principales actividades giraban, como lo han hecho históricamente, alrededor de los servicios y el comercio, considerando que prácticamente toda la comuna era de carácter urbano, y la producción agrícola no existía como tal en la ciudad. Ello ocasionó que los grandes y pequeños comercios de locatarios se extendieran con mucho éxito para ofrecer diversos servicios, dentro de los cuales se encontraban los de ocio y recreación, y se estimaba que para finales de la década de 1980 e inicios de las de 1990 existían 4,603 locales de servicios y comercio; por ejemplo, se pueden mencionar los comercios al por menor no especializado en almacenes (de artículos varios), los locales de venta de alimentos, bebidas y tabaco, y los restaurantes, centros de recreación, bares y cantinas²⁰.

Todo ello colocó a Valparaíso como un importante centro de aglutinamiento social y comercial desde finales del siglo XX, lo que permitió que fuera uno de los primeros lugares en el territorio chileno para la inserción de las nuevas tecnologías lúdicas, como los videojuegos. En cuanto a ello, debemos recordar que las ciudades modernas son fundamentalmente un sistema de signos que transmiten significaciones y que pueden ser leídas y vividas en múltiples formas²¹, y durante buena parte del siglo XIX e inicios del XX se les pensó, al menos en el caso latinoamericano, como centros de poder alrededor del orden del espacio cuadrulado y simétrico, que privilegiaba constantemente a los centros de las ciudades como focos de todo lo social, con fuertes sistemas de control dirigido y vigilancia constante, en torno a los diversos espacios públicos. Pero desde mediados del siglo XX y debido al advenimiento de las tecnologías de comunicación de masas se les reconfiguró para ser pensadas como ciudades “informacionales”.

Dentro de esa nueva configuración se comenzó a privilegiar un espacio en particular, el lúdico, ya que sí bien es verdad que desde las organizaciones coloniales las plazas y parques ocupaban un lugar importante en la vida

19 Ilustre Municipalidad de Valparaíso, *Plan de Desarrollo Comunal de Valparaíso*, pp. 41-42 y 49-50.

20 *Ibíd.*, p. 68-73.

21 Barthes, Roland, *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós, 1990, p. 260.

social, éstas estaban ubicadas únicamente en el centro, y en cambio desde el advenimiento de la sociedad de la era digital varios factores lúdicos se diseminaron a lo largo y ancho de las urbes, para garantizar accesos tanto a la información como al entretenimiento en formas más inmediatas para amplios sectores de la población²². Es por ello que a partir de la segunda mitad del siglo XX se puede hablar de la “ciudad lúdica”, la que se constituyó alrededor de espacios de diversión y ocio como elementos centrales; por ejemplo, el caso de los centros comerciales (malls). Por supuesto, debemos mencionar que esa es sólo una forma de percibir a las ciudades modernas, una de sus dimensiones²³. En ese sentido, se puede decir que los locales de videojuegos que se instalaron en las ciudades latinoamericanas sirvieron para reforzar nociones de acceso a lo lúdico y al ocio de manera mucho más extendida y de forma mucho más inmediata que en décadas anteriores, por lo que ese tipo de máquinas se convirtieron en verdaderos referentes de barrio a la hora de jugar.

Antes de la entrada de los videojuegos a la comuna de Valparaíso existían muchos locales con máquinas de entretenimiento electrónico y mecánico, especialmente los denominados *flippers*, unos aparatos tipo *pinball*, que generalmente se instalaban en tiendas y plazas, como entretención para niños, o en bares como juegos para adultos. Los primeros locales de videojuegos comenzaron a llegar a la ciudad a mediados de la década de 1980, poco después de su exitosa comercialización internacional en Estados Unidos y Japón, y ello supuso el final de la popularidad de los *flippers*, al no ser capaces de competir, en cuanto a novedad, con los nuevos aparatos que utilizaban tecnología de manipulación de imágenes en un monitor. Muchos de esos aparatos se instalaron primero en Santiago, y aproximadamente para 1982 algunos de los principales videojuegos llegaron a diversas galerías de la capital, como *Pacman* (1980) o *Galaga* (1981), donde tuvieron una gran popularidad al ser mucho más elaborados que sus contrapartes mecánicas, y rápidamente se establecieron muchos locales especializados únicamente en juegos de video, como el popular “Juegos Diana”²⁴.

Específicamente en la ciudad de Valparaíso se puede considerar que el pionero en el sector fue el Ing. Fernando Toro Abray, oriundo del puerto. Su negocio comenzó desde 1979, con el nombre de “Sociedad Industrial de

22 Mendizábal, Iván Rodrigo, *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 2004, pp. 11-12.

23 *Ibid.*, p. 12.

24 *El Mercurio*. Santiago. “Juegos Electrónicos Samoa: entretención de niños, buen negocio para adultos”. 20 de noviembre 2001. p. 22.

Entretenimientos Electrónicos Samoa”, ubicado en Av. Matta n° 834, en el Cerro Placeres de la ciudad de Valparaíso, y llamado comúnmente “Juegos Samoa”; el nombre hacía referencia a una isla en la polinesia, para evocar el sentido de placer, diversión y juego de una playa exótica. Su primer local contaba con unas 6 máquinas de *pinballs* para el entretenimiento popular, pero posteriormente y aprovechando la preparación de su dueño en el sector de la ingeniería electrónica, comenzaron a realizar la fabricación de sus propias máquinas originales. Debido al auge de los videojuegos en el país desde inicios de la década de 1980 el establecimiento tuvo que adaptarse para esos aparatos “modernos”, y se convirtió en el primero en ofrecerlos dentro de la comuna de Valparaíso desde 1987, con *Donkey Kong*, *Pacman* y *Space Invaders* como algunas de sus principales atracciones²⁵.

La popularidad del establecimiento en la municipalidad fue trascendental entre el público, sin distinción entre chicos o adultos, a tal punto que el negocio se expandió para 1990 y se abrió un nuevo local en Av. Pedro Montt n° 1876, directamente bajo el nombre de “Samoa Video Game”. El concepto era ofrecer los videojuegos más populares del momento, en cuanto a software, como los de la marca Nintendo, pero bajo máquinas artesanalmente creadas de manera local, y que fueran “dinámicas, creativas, con muchas luces y espejos, para dar una sensación de vanguardia tecnológica y de juego futurista, tal como se mostraba en algunas películas extranjeras”²⁶. Debido al éxito de ese establecimiento paulatinamente muchos más locales abrieron en la ciudad, en distintos barrios dentro del plano y los cerros, con la intención de sumarse a ese nuevo y lucrativo giro comercial fundamentado en el entretenimiento digital.

LA REGLAMENTACIÓN DE 1987 Y SUS REFORMAS

Con la llegada de esos novedosos aparatos y juegos, y el progresivo establecimiento de varios locales en la ciudad, se presentó la inminente necesidad por parte de la autoridad municipal de regular a esas nuevas tecnologías lúdicas, para que se garantizara su convivencia y “uso correcto”. Se debe mencionar, en términos generales, que un reglamento se refiere a un documento que especifica una norma jurídica para regular actividades específicas de los miembros de una comunidad, al establecer las bases para la

25 *Ibíd.*

26 *Ibíd.*

convivencia y prevenir los conflictos que se puedan generar entre los diversos sujetos. Esas regulaciones se establecían a partir de la autoridad y legitimidad de los gobiernos municipales, como representantes de los gobiernos regionales y nacionales, y por lo tanto como figuras de la capacidad del Estado de regular, a través del ejercicio del poder, las diferentes actividades ocurridas dentro de su espacio de administración. Debemos recordar que por poder se entiende la capacidad de ejercer acción y/o posesión sobre la voluntad y la materialidad, así como la hegemonía de transferir o enajenar ese poder para controlar a través de discursos, como lenguajes, esquemas perceptivos, técnicas, valores e instituciones y sus normas, como la municipalidad y la ley²⁷.

Al ser presentados por las autoridades, con legitimidad de acción e intervención en el quehacer de la vida, los reglamentos establecidos para la regulación de las distintas formas de jugar, representaron también un proyecto de civilización, fundamentada en la civilidad. Ésta se debe entender como las formas de regulación de los impulsos y en las ideas de mejoramiento social en base a un orden de funcionalidad "correcto". Desde la edad media la civilización occidental se constituyó en base a esas formas de representarse como sujetos ordenados y funcionales, a través de reglas y códigos para establecer bases de convivencias percibidas como justas. Los modales son una de las formas de civilidad más extendidas dentro de la vida occidental "moderna"; y son las normas de conducta que ejecutadas de forma adecuada demuestran que una persona es correcta, educada y refinada; se usan para exteriorizar el respeto hacia otros individuos, regulando la convivencia. En algunas reglamentaciones la civilidad es tan marcada que existe la capacidad de castigar a los que no la cumplan, y que ante la ley comenten transgresiones, que son las formas no correctas de comportarse²⁸.

En ese sentido, las primeras reglamentaciones sobre videojuegos públicos pudieron entenderse como una forma de regulación civilizada para mantener una convivencia ordenada y correcta alrededor de esos novedosos aparatos de ocio, en donde se observaba lo válido, pero implícitamente también lo que no era aceptable; ya que como ocurre con toda tecnología nueva esos juegos resultaban sumamente sospechosos al momento de su introducción. El primer reglamento municipal en la ciudad de Valparaíso enfocado directamente hacia los videojuegos fue instituido en abril de 1987, muy poco tiempo después del

27 Ávila Fuenmayor, Francisco, "El concepto de poder en Michel Foucault". *A parte Rei. Revista de Filosofía*. N° 53. Septiembre 2007. pp. 14-15.

28 Elias, Norbert, *El proceso de la civilización, Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México, Fondo de Cultura Económica, 2016, pp. 99-105.

establecimiento de los primeros locales en esa ciudad. Pero ello no quiere decir que se produjera de forma espontánea, sin bases referenciales a formas “antiguas” de regular lo lúdico. Desde 1964 se presentaron unos decretos alcaldicios referentes a la instalación y uso de juegos mecánicos y electrónicos en la municipalidad, en específico en cuanto a máquinas de *flippers* y *pinballs*, para establecerlas en plazas y en varios locales de entretenimiento, como por ejemplo en bares y boliches; los decretos fueron los n° 470 y n° 818 de ese año²⁹.

Una de las influencias más importantes para la regulación de las prácticas lúdicas en Valparaíso se tomó de la reglamentación para casinos y juegos de azar aparecida en la ciudad de Viña del Mar. Se trató de la ley n° 4283 publicada el 16 de febrero de 1928, bajo el título “Autorizar la contratación de un empréstito hasta la suma de \$ 14.000.000 destinado a obras de mejoramiento de la ciudad de Viña del Mar”, y se estableció en su artículo 8° la posibilidad de crear un casino destinado a procurar pasatiempos y atracciones a los turistas, en base a diversos juegos de entretenimiento y de azar. Además, se establecía que el 30% de los ingresos al casino deberían destinarse directamente a un fondo para el mejoramiento público y urbano de Viña del Mar, pero también de la comuna de Valparaíso, en específico al sector de obras y hospitales³⁰.

Ese reglamento instituyó el antecedente de un límite de edad aceptable para jugar dentro de casinos, 18 años como mínimo, al mismo tiempo que reguló que tipos de aparatos o juegos se permitían dentro de los mismos, como los de cartas o máquinas electrónicas. Pero en concreto, el reglamento estableció por primera vez una diferencia entre lo lúdico de entretenimiento y lo lúdico de azar, siendo el factor económico el principal punto para ello, ya que únicamente en los juegos de azar se generaba la posibilidad de desplazar riquezas, y como condición necesaria para participar de ellos se tenía que jugar en base a dinero apostado; en cambio, los de entretenimiento no dependían del azar, sino de la destreza y habilidad, y no se requería que se jugara por una ganancia o que

29 Decreto de instalación y funcionamiento de locales de entretenimientos electrónicos. Valparaíso. 13 de abril de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2000. f. 1-2. En él se mencionan los antecedentes de reglamentación sobre juegos mecánicos de 1964, bajo los decretos n° 470 y n° 818, específicamente en la f. 1.

30 “Ley 4283, Autorizar la contratación de un empréstito hasta la suma de \$ 14.000.000 destinado a obras de mejoramiento de la ciudad de Viña del Mar” *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. Consultado 25 de noviembre 2016. En: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=24628>. En el art. 8° se menciona específicamente la creación del casino municipal de la ciudad, con una normativa para regular los juegos de entretenimiento y de azar.

se dependiera de la suerte y la fortuna, más bien se concentraban meramente en el ocio y la distracción, para consumir el tiempo. La última versión de ese reglamento, en cuanto a casinos municipales y juegos de azar, apareció en agosto de 1969.

Pero como se dijo, el primer reglamento municipal de Valparaíso que observó específicamente a la tecnología de videojuegos, como importantes elementos de la vida lúdica en la ciudad, se publicó el 13 de abril de 1987. El discurso manejado dentro de él se mostraba claramente como una forma de civilidad urbana, para regular a esos novedosos aparatos vistos como formas de ocio y entretenimiento, pero definitivamente no de azar. En cuanto a discurso, debemos recordar que muchas formas de dominación y/o sugestión son discursivas, como ocurre con los contenidos de la mayoría de los medios de comunicación, pero también los reglamentos, y sobre todo los institucionales y producidos por la autoridad son una forma de observar cómo se estructuraban las intenciones, normas e ideologías de las sociedades, y en consecuencia nos ayudan a comprender sus motivos para actuar. De igual forma, se puede percibir a las normativas como “estrategias” por parte de las autoridades para regular una práctica social y validarla como algo “correcto”, de acuerdo a su legitimidad para ejercer poder, o limitarla en la misma medida. Para realizar una descripción satisfactoria de ese contexto social y de las estrategias discursivas para la normativa de una práctica, se necesita identificar específicamente quién produjo los discursos, para quién lo hizo, cuándo, y dónde se hizo. Por supuesto, observando en el contenido de los diversos discursos la intencionalidad directa, lo dicho, lo no dicho, lo implícito y lo explícito³¹.

El reglamento municipal de abril de 1987 surgió a partir de un decreto alcaldicio, en donde se expresaba claramente, desde el primer párrafo, la autoridad de la figura del alcalde de la municipalidad, como una forma de legitimación para el documento; se debe mencionar que se estableció bajo el mandato del alcalde Francisco Bartolucci Johnston. En su introducción el texto hacía alusión a normativas anteriores para regular las máquinas electrónicas “antiguas”, lo cual nos habla de la apreciación sobre los videojuegos, ya que al ser una “novedad” surgía la necesidad de una nueva reglamentación; considerando que se les pensaba como algo distinto a los juegos como los *flippers* o *pinballs*, algo definitivamente más “moderno”. No fue casualidad que el reglamento se produjera poco después que la instalación de los primeros locales de juegos de video en la ciudad, ya que la autoridad tuvo que responder ante una práctica

31 Van Dijk, Teun, “Prologo”. Berardi, Leda (comp.). *Análisis crítico del discurso. Perspectivas Latinoamericanas*. Santiago, Frasis editores, 2003, pp. 9-1.

social nueva, y se vieron en la necesidad de regularla, no sólo para validarla y mediar la convivencia alrededor de ella, sino también se puede entender como una forma de autovalidación de la propia autoridad municipal al querer controlar las formas lúdicas de convivencia dentro de la urbe. El título del texto se denominaba como “Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos”, donde se puede notar que no se hacía referencia al azar en ningún momento, por lo cual la distinción entre ambos tipos de actividad lúdica era notoria y muy establecida; dando a entender que los lugares de entretenimiento debían contener máquinas para el ocio y la recreación, pero no para ningún tipo de ganancia monetaria producida por el azar o la fortuna. Nos habla también, implícitamente, de que la regulación y la propia actividad iba enfocada hacia niños, jóvenes y adultos por igual, al no haber referencias a edades en el título³².

En cuanto al contenido mismo del reglamento, era corto pero muy directo en cuanto a su intencionalidad. El artículo 1° se refería a la prohibición de ese tipo de locales cerca de zonas escolares, exactamente el límite de tolerancia era de 100 metros con respecto a cualquier lugar educativo; la regulación territorial de lo lúdico dentro de la ciudad se veía expresada bajo esa medida, ya que se preocupaba por la zonificación para no agravar otras actividades consideradas como correctas, como la escolar en este caso, lo que quería decir que existía una preocupación sobre ese tipo de máquinas de videojuegos, en cuanto a actividad ociosa, pero se le toleraba y se buscaba ponerle límites. El artículo 2° prohibía la entrada de niños o jóvenes con uniforme escolar a esos establecimientos en horarios de clases, de 8:00am a 12:30pm y de 14:00pm a 18:30pm; ello nos indica implícitamente que el principal público para esas máquinas eran justamente los grupos jóvenes, al buscar regularlos en su admisión, y resaltaba la intención discursiva de no mezclar lo lúdico con las prácticas de trabajo y educación, lo que nos muestra que efectivamente al momento de su introducción los videojuegos se percibían como una cuestión de ocio e improductividad, y resultaban sumamente sospechosos³³.

El artículo 3° establecía un límite de edad “recomendado” para la admisión de los jugadores, que debían ser mayores de 12 años; lo que nos indica que la práctica al momento de su introducción era tolerada, pero restringida, sobre todo al ser percibida como algo que no era productivo y por lo tanto los niños

32 Decreto de instalación y funcionamiento de locales de entretenimientos electrónicos. Valparaíso. 13 de abril de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2000. f. 1.

33 *Ibid.*

muy pequeños podían ser “corrompidos” por ella. El artículo 4º decía que los negocios de videojuegos no podían ejercer ningún otro tipo de giro comercial, y en particular se prohibía estrictamente la venta o ingreso de bebidas alcohólicas; ello quiere decir que los adultos también eran parte del público, al restringirles el ingreso de ciertos productos que sólo ellos podían consumir, y de manera específica el artículo se refería a que en locales de entretenimiento, al contrario que en los de azar, las prácticas relacionadas al alcohol no eran toleradas, lo que marcaba una fuerte línea de distinción entre los tipos de giro, y también se buscaba reafirmar una convivencia tolerable y adecuada para los niños y jóvenes, sin ese tipo de “tentaciones”³⁴.

El artículo 5º se refería a que ese tipo de lugares de entretenimiento no podían tener parlantes o música hacia el exterior que afectara sonoramente a los vecinos; lo cual nos habla del acondicionamiento de los locales como algo tolerado dentro de zonas de viviendas, pero de forma implícita sugería que efectivamente existían molestias por los ruidos de los videojuegos en la municipalidad. Al mismo tiempo este artículo, aunque de forma breve, mencionaba que no se tolerarían las agresiones de ningún tipo entre jugadores dentro de los locales, como las verbales o físicas; lo que nos refiere sobre la regulación de la convivencia, que debía ser cordial entre los sujetos, y cualquier conflicto podía producir que los jugadores fueran expulsados de los establecimientos, y esto nuevamente nos habla de un reforzamiento al juego “civilizado” y propio de la idea de urbanidad ordenada, al tratar de establecer límites en la violencia. Por último, el artículo 6º decía que cualquier violación al reglamento se sancionaría con una multa, emitida por un juzgado de la policía local, correspondiente a tres unidades tributarias mensuales, y en la tercera infracción se sancionaría con la clausura definitiva del local; ello marcaba la tolerancia en cuanto a esos establecimientos como algo muy regulado y vigilado, al menos desde la norma oficial, ya que en el texto se les calificaba constantemente como lugares de ocio, y siempre sospechosos, algo muy parecido a la percepción de vicio que se tenía sobre los bares.³⁵

La creación de ese reglamento, de forma implícita, también nos habla de una forma de adaptación de la ciudad alrededor de esa nueva tecnología, ya que como se ha observado su consumo a nivel internacional era muy extenso, por lo que ajustarse a ello resultaba sumamente necesario en la municipalidad sí

34 *Ibíd.*

35 Decreto de instalación y funcionamiento de locales de entretenimientos electrónicos. Valparaíso. 13 de abril de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2000. f. 1-2.

es que se quería estar a la vanguardia y en tonalidad con el mundo “moderno” y sus prácticas lúdicas. Y efectivamente, de acuerdo al contexto del Plan de Desarrollo Municipal de 1992 la ciudad quería ser parte del mundo globalizado a través de la modernización de diversos establecimientos mercantiles, empresas y lugares de esparcimiento. Además, de forma explícita la regulación marcó directamente a los sujetos válidos para jugar con esas máquinas de manera pública, y los limitó en cuanto a edades, horarios y consumos internos, para buscar la convivencia fuera de las agresiones, siempre como una forma de legitimidad de la autoridad alrededor del control de todo lo lúdico en la municipalidad.

Muchos de los dueños de establecimientos de entretenimiento basados en videojuegos consideraban que el reglamento se produjo como una forma de respuesta por parte de las autoridades para establecer controles no sólo en los locales, sino también en los jugadores, en buena medida porque la percepción alrededor de esas tecnologías era sobre el vicio y la pérdida de tiempo. Empero, en realidad se podría considerar que el control más marcado no fue únicamente por esas percepciones, sino que fue en buena medida debido a que ese tipo de máquinas eran una nueva fuente de recaudación de impuestos y, por lo tanto, su legitimidad como una forma “urbana y moderna” de jugar era algo importante para las autoridades municipales. Además, resulta muy importante mencionar que desde su introducción la práctica articulaba empleos, lugares de reunión y convivencia pública, y espacios de sociabilidad para amplios sectores de la población, ya que como se vio no se limitaba únicamente a niños o a adultos, sino a ambos. El discurso era pues de aceptación y tolerancia, al mismo tiempo que de limitación y vigilada constante hacia esos “novedosos” aparatos y sus jugadores, y para garantizar, a través del control, que no fueran peligrosos.

Sin embargo, las modificaciones hacia el reglamento de videojuegos de 1987 fueron sumamente rápidas, ya que apenas unos meses después dentro de ese mismo año se efectuaron tres reformas distintas al contenido del texto, y en un lapso sumamente corto; todas dirigidas a contrarrestar aparentes carencias o injusticias dentro de la normativa, percibidas así por los locatarios o por el público. La primera de ellas fue por el decreto alcaldicio n° 6143 del 02 de octubre de 1987, para modificar el artículo 4° referente a lo que se podía comercializar dentro de los locales y en que se prohibía cualquier otra actividad que no fueran los videojuegos. En concreto, a partir de entonces se permitía y toleraba dentro de los establecimientos la venta de confites y dulces, bebidas no alcohólicas, como gaseosas, y cigarrillos, pero bajo ninguna circunstancia

a los menores de edad (18 años)³⁶. Esa reforma en específico nos indica que el público “más adulto” también era frecuente, al buscar productos consumibles para ellos, y al mismo tiempo nos habla de un descontento por parte de los dueños de locales al no poder obtener ganancias económicas por la venta de dulces dentro de sus tiendas.

La segunda reforma se efectuó inmediatamente el 15 de octubre de 1987, bajo el decreto alcaldicio n° 6410, nuevamente al artículo 4° del reglamento, para agregar la posibilidad de venta de helados dentro de los locales de videojuegos. Ello nos habla de que la tolerancia tuvo que ajustarse también para niños pequeños, lo que indicaba de manera implícita que su asistencia era constante o por lo menos sumamente significativa, como para ofrecerles esos servicios alternos de confort, pese a que por cuestiones de horario se supone que no debían estar en ese tipo de lugares en forma frecuente³⁷.

Por último, el decreto alcaldicio n° 7355 del 30 de noviembre de 1987 modificó el artículo 3° del reglamento de videojuegos, que establecía el límite de ingreso a una edad mínima de 12 años, y lo abolió para permitir que a partir de entonces públicos mayores de 6 años pudieran ingresar a ese tipo de locales sin ninguna restricción. El cambio en la tolerancia de edades nos refiere nuevamente a la enorme popularidad del público infantil alrededor de los aparatos de videojuegos, y de forma no dicha explícitamente que su ingreso era frecuente a pesar de las restricciones establecidas en horarios, por lo que se les buscó legitimar en un mayor rango de edad para así tener un control aparentemente más abierto, pero al mismo tiempo más efectivo, ya que en el texto se aludía un incremento al número de inspectores para ese tipo de diversiones. Se debe mencionar que para el momento de las reformas el alcalde de la municipalidad de Valparaíso también cambió, y era Arturo Longton Guerrero³⁸.

El cambio en el discurso fue muy notorio, ya que la autoridad tuvo que reconocer a los grupos de consumidores de esas tecnologías lúdicas, y adaptarse a sus aparentes necesidades, lo que nos indica que existieron

36 Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos. Valparaíso. 02 de octubre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 6143. f. 1.

37 Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos. Valparaíso. 15 de octubre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 6410. f. 1

38 Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos. Valparaíso. 30 de noviembre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 7355. f. 1.

resistencias socioculturales alrededor de la práctica para legitimarla, por parte de sus consumidores, no sólo como una forma de jugar dentro de una ciudad moderna, sino como algo que trascendía edades. Además, desde la autoridad municipal se reconocía de forma implícita que esos nuevos espacios lúdicos se convirtieron en verdaderos lugares de sociabilidad e intercambio entre diversos sujetos, ya que al reformar lo tolerado se ampliaba el consumo y la convivencia, por lo que los reglamentos se adaptaron no para limitar, sino para garantizar la civilidad y el orden.

Se debe marcar que el discurso era totalmente pensado para lo público, ya que no se hacían consideraciones para la regulación privada de los videojuegos dentro de los hogares de los fanáticos; y en realidad no existió ningún reglamento para mediar el consumo de esos productos de forma individual hasta el año 2014, en que se crearía un reglamento nacional de clasificación de videojuegos en Chile, basado en las normas ESRB producidas para Estados Unidos, México y Canadá en 1994, y que en términos generales era muy parecido a establecer límites de edades por contenidos (para niños, jóvenes y adultos), bastante similar a lo que se hace en el cine.

Lo que es perceptible es que el reglamento de 1987 expresaba sin dudas muchos de los posicionamientos sobre el medio, al ser aceptado pero controlado, y resistido para ser modificado en tan sólo unos meses, vigilando de manera pública los espacios y locales para la convivencia correcta alrededor de esas máquinas, observado como ocio, pero al mismo tiempo como modernidad. El reglamento estuvo vigente en la ciudad durante toda la década de 1990, e inclusive durante buena parte de la primera del siglo XXI. Sin embargo, la llegada en escala masiva de las consolas caseras de videojuegos al mercado chileno, durante el final de la década de 1980 e inicios de la de 1990, produjo un declive paulatino, pero importante, en los lugares públicos de máquinas de videojuegos, al producir aparatos capaces de jugar a lo mismo y en las mismas condiciones, pero de forma individual y en el confort del hogar. Lo que se tradujo en la progresiva caída del sector en la municipalidad, que tuvo que transformarse para poder seguir siendo un negocio rentable, y ello produjo que para el año 2009 se modificara el reglamento de máquinas de entretenimiento, pero de forma distinta, al hacer notoria su tolerancia a elementos de azar.

La nueva normativa que se aprobó fue bajo el decreto municipal n° 1289 del 24 de julio del 2009, en donde se cambió el nombre del reglamento a "Derechos por tenencia de máquinas de juegos electrónicos de habilidad o destreza". La especificación en el nombre expresaba un cambio en el discurso muy evidente, ya que ponía en relieve la distinción entre los tipos de juego,

considerando que a partir de entonces se tenía que hacer clara la diferencia entre los aparatos de videojuegos y las máquinas de azar; ya que, aunque el soporte fuera el video y la interacción con imágenes a través de un monitor, no era lo mismo jugar para el afán de la diversión y el entretenimiento por medio de la mera habilidad o destreza, que jugar para el azar y la ganancia en aparatos que ofrecían recompensas. Lo que nos ayuda a percibir que efectivamente muchos de los locales de videojuegos se transformaron consiguientemente en establecimientos de juegos de azar desde inicios del siglo XXI, muy similares a los casinos, al otorgar premios monetarios o recompensas por las victorias, pero buscaban distanciarse discursivamente de ser casinos propiamente dichos; aunque lo eran en todo menos en nombre³⁹.

A consecuencia de esa distinción entre ambos tipos de negocios se produjo un conflicto entre los locales de entretenimiento y la autoridad municipal, debido a que el juego de azar estaba estrictamente prohibido fuera de los lugares designados para ello por la Superintendencia de Casinos Municipales desde 1928, y al momento de su introducción se consideraba que los videojuegos eran aparatos enfocados al ocio y no a la fortuna, pero al comenzar a dar premios o recompensas monetarios el panorama cambió. La reglamentación de 1987 dejó muy en claro que los videojuegos de diversión no eran, ni son, lo mismo que los juegos de azar, al no dar premios monetarios o de ningún tipo.

A raíz de esa problemática muchos de los locatarios de Valparaíso se aglutinaron en una sociedad civil en el año 2011, con el nombre de “Asociación de Operadores, Fabricantes e Importadores de Entretenimientos Electrónicos” (FIDEN A.G.), y bajo una declaratoria pública, enviada a la autoridad municipal de rentas y patentes, expresaron una defensa contra la prohibición de las máquinas para poder dar premios en los tragamonedas. El texto era breve y expresaba que, bajo su consideración, las máquinas de entretenimiento con la capacidad de entregar premios no eran de azar, debido a que eran aparatos programados por medio del computador, y el azar no puede ser programado, y en cambio la habilidad de los jugadores para distinguir y vencer a las distintas variables de la programación de las máquinas era lo que determinaba la entrega de premios, por lo que se pedía que no se les llamara juegos de azar,

39 Decreto de Derechos por Tenencia de Máquinas de Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 24 de julio de 2009. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 1298. f. 1-2.

sino tragamonedas de destreza⁴⁰.

La reglamentación del 2009 tuvo que derogarse debido a esos conflictos, y por el decreto alcaldicio n° 2175 del 26 de agosto del 2011 se modificó nuevamente la normativa de máquinas de entretenimiento en la ciudad. Reiteradamente existía la definición de máquinas de entretenimiento de habilidad y destreza, para con ello separarse de cualquier enunciación al azar, y se estableció la condición de que todos los locales debían entregar una lista de sus máquinas, para determinar si eran o no aparatos de entretenimiento programados bajo la habilidad, ya que si se valían de la fortuna no se permitirían, y se establecían vigilancias municipales por medio de inspectores. Sin embargo, en términos generales el resto de lo contenido en la reglamentación se mantuvo de la misma forma que la normas de 1987, en cuanto a normas de conducta no violenta, límites en zonas delicadas (como las escolares), edades y horarios adecuados, y la venta de productos diversos. Lo único se que modificó tajantemente fue esa cuestión de distinción entre el azar y la habilidad, para tratar de prohibir los sitios de apuestas⁴¹.

Por la persistencia del conflicto, y bajo el decreto alcaldicio n° 377 del 8 de febrero de 2013, se aprobó un nuevo “Manual de Procedimientos de la Sección de Patentes en la municipalidad de Valparaíso,” con una sección específica referente a juegos de habilidad y de destreza, haciendo alusión que bajo supervisión de inspectores especializados se determinaría de una vez por todas si las máquinas de un local eran programadas o se valían únicamente del azar, lo que establecería si un local podía o no funcionar⁴². Posteriormente bajo el decreto alcaldicio n° 2699 del 5 de octubre de 2015 se derogó el artículo 1° del reglamento de máquinas de entretenimiento vigente desde 1987, referente a la prohibición de ese tipo de locales a menos de 100 metros de zonas escolares, lo que permitía que se establecieran sin distinción alguna en cualquier espacio; lo que nos indica que la tolerancia se modificó de manera

40 Declaración pública de la FIDEN sobre tragamonedas populares. Valparaíso. 20 de enero de 2011. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2175. f. 3-5.

41 Decreto de Máquinas de Entretenimiento y Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 26 de agosto de 2011. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2175. f. 1-2.

42 Manual de Procedimientos de la Sección de Patentes. Valparaíso. 08 de febrero de 2013. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 377. f. 28-29.

muy marcada, al eliminarse cualquier tipo de límites espaciales⁴³. De acuerdo a la Superintendencia de Casinos Municipales bajo su informe de máquinas electrónicas de habilidad y destreza de 2016, el número de salas de juego en la comuna ascendía a 24, con un total de 795 máquinas, y la vigilancia para que no fueran directamente de azar era una de sus preocupaciones constantes, bajo un amplio número de inspectores vigilándolas frecuentemente⁴⁴.

Es importante mencionar que el conflicto por los juegos de azar continua hasta la actualidad dentro de la comuna de Valparaíso, y muy probablemente no se resolverá de forma decisiva hasta que se legisle de forma adecuada y contundente, preferentemente a nivel nacional, sobre una distinción mucho más clara y precisa entre habilidad y azar; al mismo tiempo, sería valioso incorporar estudios de carácter económico, social e informacional, y que quede marcado en forma definitiva que las máquinas de ocio y diversión difieren de las máquinas de apuestas por su intencionalidad, y no únicamente su funcionalidad.

Lo que queda claro es que la tecnología de videojuegos efectivamente impactó en la formación de espacios públicos en la ciudad de Valparaíso desde su introducción a finales de la década de 1980, y que la autoridad municipal buscó desde ese mismo momento monitorear y regular la práctica, con la respuesta de la creación de una normativa en 1987 para garantizar sus usos “correctos”, lo que ocasionó que se les legitimara como una forma moderna y urbana de jugar dentro de las sociedades integradas a la “era digital”; esos aparatos también ayudaron a la formación de espacios de convivencia, como las múltiples tiendas de barrio especializadas y la generación de un amplio público de jugadores. Empero, debido a la popularidad de los aparatos de entretenimiento casero y al advenimiento masivo del internet se tuvo que cambiar la naturaleza de muchos de esos locales desde inicios del siglo XXI, para incluir juegos con premios monetarios o de otro tipo de recompensas, lo que produjo un cambio en las percepciones sobre el propio juego digital en espacios públicos, que pasó del entretenimiento y se volvió más orientado al azar, al entregar estímulos monetarios o físicos; pese a la insistencia de que es de destreza.

43 Reforma al Decreto de Máquinas de Entretenimiento y Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 05 de octubre de 2015. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2699. f. 1-2.

44 Informe respecto de máquinas electrónicas en salas de juego en la comuna de Valparaíso, que se explotan fuera de casinos de juego autorizados bajo la ley de amparo 19.995. Valparaíso. 18 de julio de 2016. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Ordenanza n° 0744. f. 1.

COMENTARIOS FINALES

La creación del primer reglamento especializado únicamente en videojuegos para la comuna de Valparaíso en 1987 implicó una serie de cuestiones. En primer lugar, el reconocimiento oficial por parte de la autoridad municipal de una nueva tendencia en prácticas lúdicas, ya que los videojuegos efectivamente se posicionaron como medios tecnológicos sumamente exitosos en América Latina desde la década de 1980, al tener grandes cantidades de consumidores. Eso significó que la ciudad tuvo que adaptarse para la ordenación de esos nuevos aparatos, lo que se tradujo discursivamente en la regulación, con la clara intencionalidad de ejercer control para garantizar la convivencia y civilidad en torno a esos nuevos espacios de juego. En segundo lugar, que consecuentemente se construyeron una serie de resistencias a esas formas de control expresadas por la autoridad municipal, debido a que la normativa se modificó el mismo año en que se creó, gracias a la influencia de los vendedores y los consumidores, para hacerla más flexible en cuanto a consumos y convivencia dentro de los locales, ampliar rangos de acción en venta de productos y disminuir límites de edad tolerada para su uso.

En tercer lugar, la reglamentación en sí misma reforzó de manera implícita la noción de lo que se jugaba en una “ciudad moderna”; ya que no sólo se les reconocía plenamente, sino que existía la intención de ser parte de las denominadas ciudades lúdicas; caracterizadas por la incorporación de sistemas de información y entretenimiento como puntos nodales de su funcionamiento. Esto se tradujo en la creación de nuevos y diversos espacios de juego, como los establecimientos de barrio, que se convertían en los sitios por excelencia para la diversión, el ocio y múltiples intercambios de sociabilidad en el mundo urbano; para amplios y diversos sectores de la población.

En suma, la necesidad de reglamentar una práctica y de validar los espacios de juego para su funcionamiento “correcto”; efectivamente denotaban la intención de la ciudad por integrarse al mundo globalizado, que desde las últimas décadas del siglo XX estaba cada vez más relacionado con nociones como las de “digital” e “información”. De igual forma, la importancia de la tecnología se puso claramente de manifiesto en la vida social, reforzando la cultura de masas e industrial en que vivimos hasta hoy en día, y la globalización comenzó a influir en la vida diaria tanto como los acontecimientos de escala mundial, al estandarizar muchas modas, prácticas, productos y dinámicas para funcionar

de manera conjunta⁴⁵. La reglamentación de 1987 estuvo vigente hasta el año 2009, momento en que el giro de esos establecimientos de entrenamiento y ocio cambió para enfocarse más en el azar y la destreza (al entregar diversos premios), y con ello la normativa también tuvo que modificarse, para nuevamente tratar de ejercer un control eficaz sobre esas prácticas, en cuanto a civilidad, orden y convivencia. Empero, el conflicto de distinción entre el azar y el ocio continúa siendo una constante hasta hoy en día en prácticamente todas las salas de juego de Valparaíso, y no se resolverá hasta que exista una diferenciación mucho más precisa entre la intencionalidad de los múltiples sitios de videojuegos y máquinas tragamonedas.

Antes de concluir este trabajo se debe mencionar que claramente no se buscaba agotar la temática, sino hacer notar la necesidad de más estudios referentes a las tecnologías lúdicas de las últimas décadas, y enfocados directamente en el espacio de América Latina, para entender como esos artefactos han influenciado en lo cultural, social, económico y urbano de nuestros escenarios; y en cierta medida nos han colocado en una posición subalterna de consumidores de ese tipo de productos respecto de las potencias del mundo capitalista-globalizado, y al mismo tiempo que ha denotado la aparente dependencia de los sistemas tecnológicos en una forma mucho más marcada. Por lo tanto, esperamos que este breve texto pueda servir, al menos, como una provocación para ello.

45 Giddens, Anthony, *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México, Santillana Ediciones, 2000, pp. 4-5.

FUENTES

“7,7 millones de chilenos juegan algún videojuego”. *La Tercera*. Consultado 26 de septiembre 2016. En: <https://www.latercera.com/noticia/estudio-revela-que-77-millones-de-chilenos-juega-algun-tipo-de-videojuego/>.

“Ley 4283, Autorizar la contratación de un empréstito hasta la suma de \$ 14.000.000 destinado a obras de mejoramiento de la ciudad de Viña del Mar”. *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. Consultado 25 de noviembre 2016. En: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=24628>.

Declaración pública de la FIDEN sobre tragamonedas populares. Valparaíso. 20 de enero de 2011. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2175. f. 3-5.

Decreto de Derechos por Tenencia de Máquinas de Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 24 de julio de 2009. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 1298. f. 1-2.

Decreto de instalación y funcionamiento de locales de entretenimientos electrónicos. Valparaíso. 13 de abril de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2000. f. 1-2.

Decreto de Máquinas de Entretenimiento y Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 26 de agosto de 2011. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2175. f. 1-2.

Informe respecto de máquinas electrónicas en salas de juego en la comuna de Valparaíso, que se explotan fuera de casinos de juego autorizados bajo la ley de amparo 19.995. Valparaíso. 18 de julio de 2016. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Ordenanza n° 0744. f. 1.

Informe respecto de máquinas electrónicas en salas de juego en la comuna de Valparaíso, que se explotan fuera de casinos de juego autorizados bajo la ley de amparo 19.995. Valparaíso. 18 de julio de 2016. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Ordenanza n° 0744. f. 1.

Manual de Procedimientos de la Sección de Patentes. Valparaíso. 08 de febrero de 2013. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 377. f. 28-29.

Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos

Electrónicos. Valparaíso. 30 de noviembre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 7355. f. 1.

Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos. Valparaíso. 15 de octubre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 6410. f. 1.

Reforma al Decreto de Instalación y Funcionamiento de Locales de Entretenimientos Electrónicos. Valparaíso. 02 de octubre de 1987. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 6143. f. 1.

Reforma al Decreto de Máquinas de Entretenimiento y Juegos Electrónicos de Habilidad o Destreza. Valparaíso. 05 de octubre de 2015. I. Municipalidad de Valparaíso. Departamento de Rentas y Patentes. Fondo Ordenanzas. Vol. Único. Decreto Alcaldicio n° 2699. f. 1-2.

PERIÓDICOS

El Mercurio. Santiago. 1975. 2001.

BIBLIOGRAFÍA

Ávila Fuenmayor, Francisco, "El concepto de poder en Michel Foucault". *A parte Rei. Revista de Filosofía*. N° 53. Septiembre 2007.

Barthes, Roland, *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós, 1990.

Burke, Peter, *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona, Paidós, 2006.

Caillois, Roger, *El juego y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Cardoso, Fernando H. y Faletto, Enzo, *Dependencia y desarrollo en América Latina*. Buenos Aires, Siglo XXI editores, 1977.

Castells, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. I La sociedad red*. Madrid, Editorial Alianza, 2005.

Castells, Manuel, *Globalización, desarrollo y democracia: Chile en el contexto mundial*. Santiago, Fondo de Cultura Económica, 2006.

Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*. París, Ediciones Naufragio, 1967.

- Donovan, Tristan, *Replay. The History of Video Games*. Sussex, Yellow Ant. Edit., 2010.
- Elias, Norbert, *El proceso de la civilización, Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México, Fondo de Cultura Económica, 2016.
- Gérard, Dominique y Duménil, Lévy, *Capital Resurgent: Roots of the Neoliberal Revolution*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 2004.
- Giddens, Anthony, *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México, Santillana Ediciones, 2000.
- Gómez Mendoza, Oriel, "Historia de la tecnología. Disrupciones y perspectivas" Martínez Ayala, Jorge Amós y Gutiérrez López, Miguel Ángel (coord.). *Las costumbres de Clío. Algunos métodos para la historia*. Morelia. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. 2012.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial, 2000.
- Ilustre Municipalidad de Valparaíso, *Plan de Desarrollo Comunal de Valparaíso. Tomo I. Diagnóstico Comunal*. 2002.
- Instituto Nacional de Estadísticas de Chile, *Censo Nacional de Población y Vivienda de Chile*. 1992.
- Mendizábal, Iván Rodrigo, *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 2004.
- Penix-Tadsen, Phillip, *Cultural Code. Video Games and Latin America*. Cambridge, MIT press, 2016.
- Pereyra, Nelson, "La historiografía de la subalternidad y la historiografía peruana: un necesario balance". *Summa Humanitatis*. Vol. 4. N° 1. 2010.
- Van Dijk, Teun, "Prologo" Berardi, Leda (comp.). *Análisis crítico del discurso. Perspectivas Latinoamericanas*. Santiago, Frasis editores, 2003.
- Vargas Llosa, Mario, *La civilización del espectáculo*. Madrid, Ediciones Alfaguara, 2012.

Recibido el 19 de marzo de 2019. Aceptado el 20 de enero de 2020.