

APUNTES SOBRE ALGUNAS RELACIONES HISTÓRICAS ENTRE JUEGO Y MÁQUINAS

Rossi, Luis Sebastián

Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos

Becario doctoral de CONICET

Correo: luissebastianrossi@gmail.com

Cita: Rossi, L.S (2018) "**Apuntes sobre algunas relaciones históricas entre juego y máquinas**" en Revista *Lúdicamente*, Vol. 7, N°13, Noviembre 2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de diciembre de 2017 y aceptado para su publicación el 1 de febrero de 2018.

RESUMEN:

En este artículo seguiremos algunas de las vías por las cuales distintas prácticas lúdicas entran en íntimas relaciones con máquinas automáticas y artefactos tecnológicos.

Llamaremos a esas relaciones un proceso de estratificación o regularización que, como veremos en el primer apartado, comienza hacia fines del siglo XIX con la aparición de máquinas de amusement y penny arcades. Luego, en el segundo acápite, nos detendremos en la diversificación progresiva de las máquinas de juego y en la incorporación de un coeficiente de habilidad desde los juegos electromecánicos al pinball. Las palabras finales del presente artículo recorren la fructífera alianza entre juego y máquinas (electrónicas y cibernéticas) para observar brevemente las consideraciones teóricas que abrieron y su especial relación con los videojuegos. En cada apartado, este recorrido intentará ver las relaciones recíprocas entre el contexto internacional y la situación local.

Palabras clave: máquinas de amusement, penny arcades, juegos electromecánicos, Pinball

ABSTRACT:

In this article we will follow some of the ways in which different ludic practices enter into intimate relationships with automatic machines and technological artifacts. We will call these relations a process of stratification or regularization which, as we shall see in the first section, begins towards the end of the nineteenth century with the appearance of amusement machines and penny arcades. Then, in the second section, we will see the progressive diversification of game machines and the incorporation of a coefficient of skill from electromechanical games to the pinball. The final words of this paper cover the fruitful alliance between gaming and (electronic and cybernetic) machines to briefly explore the theoretical considerations they opened and their special relationship with video games. In each section, this tour will try to see the reciprocal relations between the international context and the local situation.

Key-words: : amusement machines, penny arcades, electromechanical games, Pinball



I. Introducción

Cuando se piensa en la perpetua relación entre juego y técnica no faltan sagaces reflexiones históricas que se remontan al tallado de la madera en los juguetes antiguos (como la vía iniciada por L. Becq de Fouquièrre), o a la eximia labor sobre tableros de grabadores dieciochescos (cuyo punto álgido lo representa el formalismo de D. Parlett). No obstante, es más habitual encontrarse con una asociación directa entre juego y máquina cifrada en los actuales videojuegos. Pero esta alianza abriga un peligro: si se confía demasiado en la historia oficial de las empresas transnacionales, se podría llegar a la paradoja de considerar la delicada avidez del maquinismo lúdico como un fenómeno reciente cuyo origen debería limitarse a los últimos cincuenta años. De allí el cúmulo de narraciones periodísticas y de ciencias sociales que se enfocan en la sucesión de consolas o, en sus mejores versiones, en la masificación de los ordenadores personales.

Si bien esas vías de análisis han sido fructíferas, para nosotros el vínculo entre juego, máquinas y automatismos comienza mucho antes. Por ello, ante la escasa o nula bibliografía en castellano sobre estas relaciones, presentamos a continuación una serie de apuntes cuyo objetivo último no es clausurar el debate, sino, por el contrario, despertar investigaciones más sistemáticas en el área. Así, sin pretender la prestancia documental del historiador, ni la destreza argumental del arqueólogo de los medios, evaluaremos algunas de las vías históricas por las cuales las prácticas lúdicas cobraron un cierto tipo de regularidad particular. Esta estratificación o racionalización se cifra en la centralidad, para el Capitalismo Mundial Integrado, del jugar con máquinas y con automatismos lúdicos. Intentaremos señalar someramente las relaciones entre el mercado global de las máquinas de juego y nuestra escena local en un arco temporal que comienza hacia finales del siglo XIX y se extiende hasta principios de la década de 1980. Así, pretendemos comprender los recovecos por los cuales la industria cultural de las amusement machines cobra importancia y con ella todo un conjunto de espacios sociales que cambian la faz de los encuentros de juego. Por ello, en el primer apartado, veremos cuáles fueron las formas de introducción de estas prácticas en el contexto local al detenernos sobre las estrategias de comercialización de los penny arcades así como en la red que trazaban junto con otras máquinas automáticas desde 1890 hasta la tercera década del siglo XX. Luego, en el segundo acápite, veremos la diversificación de las máquinas de juego que incorporan en la gameplay, progresivamente, un coeficiente de habilidad y se ejemplifican excepcionalmente en los juegos electromecánicos deportivos y los pinballs cuyo auge decae (sin desaparecer) al comienzo de la década de 1980. Allí terminaremos nuestro recorrido puesto que en este punto las investigaciones sobre maquinismo y prácticas lúdicas necesariamente tienen que encontrar otras líneas genéticas que incorporen la aparición de los videojuegos. Ahora bien, esa historia de los videojuegos, cuya incidencia en el ámbito local es insoslayable, se vuelve incomprensible si no entendemos que no sólo a nivel internacional sino también en nuestras propias tierras las prácticas lúdicas ya estaban inmersas en un proceso de racionalización y regularización que incluía al maquinismo y al automatismo como dinámicas esenciales.



II. Un mundo de monedas: la industria cultural de máquinas de juego desde finales del siglo XIX

Como ha sido muchas veces abordado la creciente automatización de las sucesivas revoluciones industriales, además de aplicarse a la productividad y al trabajo, dio nacimiento, paralelamente, a una nueva concepción de juegos más rápidos y rentables (Reith, 1999). Así, la proliferación de las máquinas automáticas será correlativa al desarrollo del capitalismo en una incipiente industria cultural conocida a menudo como amusement. De acuerdo con Huhtamo (2005) hacia el último cuarto del siglo XIX, al universo de máquinas que iban ganando las fábricas y oficinas, se le sumó un conjunto de artefactos que eran utilizados de modo voluntario, fuera del horario de trabajo. Aparecieron en todos los lugares públicos imaginables, en las ciudades norteamericanas, pero también en Europa y en nuestras tierras, para finalmente encontrar su sitio en las galerías de juego o penny arcades.

Algunas de esas máquinas estarían en estrecha relación con la industria juguetera, e inaugurarían, como vimos en un artículo anterior junto con Alexis Chausovsky (2015), un hilo genético ligado, pero diferente, a las crecientes indagaciones cinematográficas. No obstante, para que esta masificación de las máquinas de juego haya comenzado a tener peso fue fundamental la aparición de mecanismos de operación por monedas (coin-op). Si bien esta vía de comercialización tiene antecedentes desde la primera mitad del siglo XIX en Gran Bretaña, será en suelo norteamericano, desde mediados de la década de 1880 y hasta finales de la de 1910, que la industria de las atracciones automatizadas verá su primer y sostenido auge.

Quizás la pieza tecnológica que más destaca entre las primeras máquinas de diversión automática haya sido el fonógrafo automático de T.A. Edison. Sólo hacia 1889, dos compañías diferentes (C. A. Randall y L. Glass) adaptarían estas máquinas sonoras para funcionar con slots. El éxito fue inmediato, por lo que al comenzar la última década del siglo XIX, los fonógrafos automáticos habían sido instalados en bares, salas de espera de ferries y de ferrocarriles, en hoteles de verano, en tiendas departamentales, en exhibiciones y en galerías. No obstante, en Estados Unidos, muchos de los bares y salones, aunque perfectos para máquinas robustas (como los testers o balanzas), eran peligrosos para estos aparatos delicados, pues a menudo eran forzados y golpeados para que funcionen. Además, se trataba de ambientes ciertamente hostiles a clientes potenciales como mujeres y niños. Por ello luego, del primer año de negocio, hacia 1890, comienzan a aparecer locales exclusivos con docenas de fonógrafos dispuestos al frente del negocio, con buena iluminación y con publicidades en las que figuraban gentiles caballeros escuchando apaciblemente (símbolos de la domesticidad victoriana de acuerdo con Nasaw (1993)).

Estos negocios estadounidenses serían llamados arcades y en Gran Bretaña se los denominaría Automatic shops. Pero la práctica no tardará en llegar a nuestra región. En un ejemplar de "Caras y Caretas" de 1901, E. Lepage y compañía publicitan un "Grafófono Automático" que "funciona únicamente cuando se deposita en el aparato una moneda de 10 o 20 centavos" y es un artefacto "especial para confiterías, almacenes, cafés, peluquerías, etc. etc. [sic.]". El precio del Grafófono con seis cilindros, comercializado de la misma forma por G. Bell, era de casi el triple del hogareño, se entiende que comenzaba a ser un buen negocio.

Así, en paralelo a la apertura de locales especializados y su localización en bares y comercios, las exposiciones y ferias, entre las que se cuentan las más importantes como las de Chicago y París (en la década de 1890), comienzan a presentar espacios llamados midways (Ashby, 2006). En ellos se presentaban atracciones de comediantes, cantos,

vaudevilles y, en lo que nos interesa a nosotros, gabinetes con maravillas automáticas. Además de las clásicas galerías de tiros (shooting galleries), que ya habían sido convertidas en coin-operated, al lado de los fonógrafos, se encontrarían novísimas máquinas que podían mostrar imágenes en movimiento. En 1893, el Kinetoscopio es presentado en sociedades científicas y exhibiciones, y un año después sus réplicas serían instaladas en arcades de Broadway. Entre quienes habían contribuido al desarrollo del aparato, estaba W. Dickson que crearía la columna vertebral del negocio de las máquinas automáticas, el Mutoscopio. El nuevo aparato contenía fotografías montadas sobre rodamientos que el observador giraba con una manivela. Esto le daba cierto control sobre la velocidad de la ejecución. Ambos penny arcades tienen antecedentes directos en los juguetes ópticos y de acuerdo con Huhtamo (2005) representan, según sus modos de reacción, una división en el seno de las máquinas de slot: por un lado, automáticas (Kinetoscopio) y, por otra, proto-interactivas (Mutoscopio). Aprovechando el éxito del Grafófono, del Kinetoscopio y del Mutoscopio, los dueños de los salones los rodearon con otras diversiones automáticas (testers de fuerzas, máquinas de choque eléctrico, básculas, tiros al blanco, etc.), así como por máquinas que expendían chicles, caramelos, periódicos, pañuelos y medicinas milagrosas (fabricadas y distribuidas por los mismos agentes (Keck, 1933)). El beneficio de estas diversiones en Estados Unidos y Gran Bretaña, por un lado, respondía al auge del concepto de entretenimiento familiar por lo que atraían a las capas urbanas de población más acomodada. Pero pronto el negocio se mostraría mucho más rentable al apuntar a los sectores de más bajos recursos y a precios mucho más accesibles. También, de acuerdo con Nasaw (1993), muchas de estas diversiones automáticas eran exhibidas por los concesionarios como maravillas científicas para contrarrestar la mala reputación que se había tejido alrededor de entretenimientos con los que se emparentaban (como los vaudevilles baratos y los abarrotados nickelodeons). Así, penny, nickel, dime, quarter describirían cada una de estas máquinas tanto por el valor económico de la práctica lúdica, como por la clase social que los operaba. La concurrencia de la clase trabajadora y de los inmigrantes crecía considerablemente cuando el precio era de un centavo de dólar. De allí, el nombre que adquirirán masivamente como Penny Arcades.

Al comenzar el siglo XX, las galerías de diversiones automáticas, habían asegurado su rol como entretenimiento complementario de los espectáculos de vaudeville. Estos locales abrirían una nueva fase en la historia de las diversiones urbanas, acurruándose en los distritos comerciales de la ciudad y ofreciendo entretenimiento en paquetes compactos medidos no en horas sino en minutos y hasta segundos. Una experiencia que junto con el gambling de medidas modestas alterará la disposición del de las dinámicas del juego (gameplay). De acuerdo con Smith (2015) el auge de estas diversiones haría crecer y concentrar a los manufactureros que, para la década de 1900, ya habían quedado reducidos a cuatro firmas consolidadas. De todas ellas, la más pujante y la que sobreviviría en el negocio hasta 1970, sería la Mills Novelty Company instalada en Chicago (núcleo fundamental de la industria estadounidense).

Estos datos parecerían no tener importancia para nuestra región si no fuese que entre 1908 y 1910, justo cuando la industria cultural norteamericana comenzaba su sostenido proceso de exportación, uno de los principales operadores, distribuidores y, ulteriormente, emprendedores del rubro, trabajando como representante de la Mills, visita América del Sur para ampliar el negocio. Su nombre era Walter Tratsch y en 1909 llega “a Buenos Aires (...) para establecer conexiones [y] para operar máquinas en la “Feria Sudamericana”” (Vetterick, en *Automatic Age* de 1934:29). Lo que el autor denomina de esa forma son los

festejos del Centenario y lo que el artículo biográfico muestra es que las conexiones con distribuidores en la región se vuelven cada vez más frecuentes. Algo que queda reflejado, por ejemplo, en un ejemplar de "Caras y Caretas" de 1909, donde tiendas porteñas como Teichmann ofrecerán "Orquestrones automáticos" que, como los Grafófonos al comenzar la década, funcionaban a monedas y dejaban gran rédito a dueños de bares y hoteles (aunque ahora con el estilo más habitual de los gabinetes de arcade). Pero, este comercio no era unitario sino que como indica el "Trade directory of South America" (publicado por el Departamento de Comercio de los Estados Unidos en 1914) en Buenos Aires había al menos seis negocios que importaban máquinas coin-op y expendedoras automáticas. Además, no sólo en Capital Federal sino también en Chile y en Perú existían importadores de la misma clase.

En añadidura a las ferias, exhibiciones y locales específicos, en nuestra región, los parques de diversiones configuraron vectores comerciales que permitieron el ingreso sostenido de máquinas de juego. F. Rodríguez (2011) destaca en el Parque Japonés la presencia del "Nóumeno", una serie de Mutoscopios que funcionaban por 20 centavos y que Bioy Casares recuerda en el cuento homónimo. Al mismo tiempo, el parque contaba también con al menos dos testers de fuerzas y máquinas de choque (un mítico boxeador y una cornamenta).

El caso es que Argentina tendrá un mercado muy prometedor para las nuevas formas de la relación entre prácticas lúdicas y maquinismo. De hecho, su importancia se refleja en la revista más importante del sector, "Automatic Age", que dedica a nuestro país varios artículos entre 1925 y 1945. El primero de ellos, de enero de 1928, es un diagnóstico de la situación de las máquinas que utilizaban monedas. Si bien destaca que aún los molinetes de los subtes porteños no eran operados por monedas, apunta la existencia de máquinas expendedoras y grúas (cranes). Además señala que en subtes, estaciones de trenes y cafeterías se pueden ver expendedoras de caramelos, sándwiches, y chocolates que funcionaban por 10 centavos. Las mismas máquinas de ranuras eran puestas allí para llamar la atención de los clientes, volviéndose una modalidad usual de los comercios. Junto a ellas, "[e]xiste el surtido habitual de máquinas de entretenimiento (amusement) con monedas, máquinas de imágenes (pictures series), máquinas de choques eléctricos y juegos en centros turísticos de bajo calibre y en locales como zapaterías (...)" (Automatic Age, 1928:49). En los años subsiguientes, la mención a nuestro país se extiende y confirma la estrategia, sugerida en el mismo artículo, centrada en enviar a distintas regiones argentinas vendedores con catálogos de vending machines (término que, dada las sistemáticas prohibiciones, incluía a las máquinas de juego).

Por otra parte, la visita del representante de la Mills Company no se reduce sólo al penny arcade, pues el momento de la misma se da cuando la compañía y toda la industria del amusement, sentía la presión de los nickelodeons y de los incipientes cines que desplazaban a los penny arcades de su lugar en el entretenimiento audiovisual y los relegaban a lo que se conoció como peep shows (Ashby, 2006). Como su nombre lo indicaba, supuestamente, las máquinas ópticas permitían ver un contenido atrevido rápidamente a un solo individuo (como las odaliscas del "Noúmeno"). Ello motivaría una nueva condena moral de estos espacios, asociándolos a lugares sucios, poco ventilados y envueltos en tinieblas (como boceta R. González Tuñón en "Eche veinte centavos en la ranura"). Pero, al mismo tiempo, la visita del comerciante señala la ampliación de una rama de los juegos operados por monedas que hasta ese momento no había tenido demasiada pujanza: las máquinas de juego de azar. Como ha sido señalado en diversas oportunidades, los fabricantes de equipamientos para casinos, durante la segunda mitad del siglo XIX,

comenzarían a realizar refinadas máquinas de apuestas. Pronto estos primeros inicios de mecanizar el dispositivo de azar se convertirán en las famosas máquinas tragamonedas que se popularizarían en toda Europa y Estados Unidos a finales del siglo XIX (Reith, 1999). Hacia 1880, se aceleraría la producción y distribución de otros aparatos que iban más allá de los casinos. Se los llamaría “estimuladores del comercio” porque se disponían cerca de las cajas registradoras y allí tentaban a los clientes a jugar a juegos automatizados, similares a la ruleta o al póker. Si la suerte acompañaba a los jugadores podían obtener desde un caramelo hasta un múltiplo importante de la moneda apostada. Así, el mismo principio dieciochesco de la estimulación del consumo ligado a los juegos de azar se replicaba, pero esta vez ahorrándose los gastos de celar a jugadores profesionales o mantener la seguridad en el curso del envite. A decir verdad, el principio de regulación de las apuestas había impregnado de tal suerte a estos aparatos que compartían con otros artefactos de juego de la época el hábito de tragar monedas de valores relativamente pequeños.

Junto con estos mecanismos, aparecieron máquinas, durante el último lustro de la centuria, que entregaban sus premios también automáticamente: las slot machines. Mills Company replicaría el modelo de C.Fey, Liberty Bell, y agregaría, de acuerdo con Pursell (2015), un elemento fundamental: campanadas y timbres eléctricos que servirían para atraer a los jugadores y generar excitación. La sonoridad era el elemento clave para generar sensación de éxito y para mostrar cuánto se había ganado.

Asimismo con estas máquinas la velocidad del juego se multiplicaría. En un rango de cinco a veinte segundos toda la operación lúdica se dispara casi sin pausa entre tiradas, lo que las convertirá en artefactos con grandes rentas. A su vez, por un lado, la presencia de otros jugadores se vuelve, en cierta medida, superficial para el juego (o lo que E. Goffman llama *playing a game*) y, por otro, el contacto directo con la máquina hace que la naturaleza del juego sea en cierto modo común en el encuentro de juego (o lo que el sociólogo denominaba *gaming encounter*). Por ello, los penny arcades y las slot machines (luego concebidas como “tragamonedas”), entretenimientos baratos de principios del siglo XX, apuntarán a una clientela que atraviesa las diferentes clases y se volverán especialmente populares entre los jóvenes. Según G. Reith (1999) lo que ha sucedido es que se pasa del jugar excesivo aristocracia a prolongadas experiencias de juego, primero de la burguesía y luego de las clases populares.

Durante años funcionaron las máquinas de azar con toda normalidad en bares y establecimientos públicos tanto de Europa como de Estados Unidos y Argentina. No obstante, en las primeras décadas del siglo pasado, las regulaciones prohibitivas se incrementan abarcando un universo de prácticas lúdicas con máquinas que no se reduce a los tragamonedas, sino que extiende la sospecha a todo el maquinismo (acompañado, como señalan Cosgrave et al. (2006) de una progresiva patologización del gambling). Ana Cecchi (2012) ha encontrado en los archivos de los Talleres de la Policía Federal de 1912, el secuestro de elementos de juego. Allí aparecen como parte de la redada tanto una máquina expendedora como una máquina de juegos de azar que los porteños comenzarían a llamar “La Lechuza”; y un tercer artefacto que se trata, según el pie de foto, de un “billar internacional”. Posiblemente es una bagatela usada para las apuestas, en todo caso subraya la diversidad de las prácticas lúdicas que comenzarían a caer bajo la lupa del control estatal. Muchos de estos juegos y sus fichas serían ingresadas por casas comerciales como Catello Aitro y Fontán & Cairo.

Pero, como puede suponerse, la clandestinidad de los juegos de azar, que excede a este conjunto de máquinas y está inscripta en el corazón mismo de los garitos ilegales porteños, no dejará de incidir sobre la concepción de estos artefactos. A partir de la década de 1910,

serían prohibidas en varias partes del mundo como España o Estados Unidos (Fontbona, 2008). De hecho, en la tierra que las vio florecer, la popularidad de estas máquinas adquiere una creciente respuesta negativa pues eran concebidas como verdaderas estafas a los usuarios. En la mayoría de las ciudades norteamericanas fueron prohibidas aquellas que pagaban en cash y a partir de los años 20, serían asociadas con el crimen organizado (en conjunto la ley seca, el cierre de bares y salones). Ante la prohibición y la persecución constante, aparecerán cambios notables. Primero, las máquinas truecan el resultado del juego, ya no entregando dinero, sino premios en especias (chocolates, chicles, etc.), segundo comienzan a enfatizarse los elementos de juego basados en la habilidad del jugador. Este último punto será central para que la gameplay de los penny arcades resurja como un negocio rentable (Smith, 2015).

III. La expansión de las prácticas lúdicas con maquinismos: de las lechuzas al Pinball

Así, a mediados de la década de 1920, reviven viejos juegos de arcade como los que intentaban introducir elementos de habilidad en el desarrollo de la partida y que habían aparecido en la industria desde 1890. Una de las formas replicará las condiciones de las galerías de tiro al blanco (Target Skill de la compañía de W. Tratsch) incorporando al shoot'em up como género fructuoso. A este tipo de juegos se le sumaron grúas y lectores de la fortuna, diversiones habituales de ferias y parques de diversiones.

Pero el verdadero nuevo concepto vendría de la mano de dos tipos de juego. Los deportivos y el pinball. Los primeros estuvieron liderados por la Chester-Pollard Amusement Company. Entre los gabinetes que crearían se presentarían juegos que replicaban el fútbol (1926) e incorporaban como variante de la partida tanto al tiempo como a la habilidad señalada por el manejo de los muñecos con una perilla y manivelas. Además, le siguieron juegos de carreras de caballos controlados por manivelas giratorias y diferentes variantes del golf, hockey, bolos, etc.

Como sostiene Huhtamo (2005) tanto a nivel de la simulación como del juego vehiculizarían la transferencia de acciones a jugadores en miniatura (especie de "proto-avatares") que operaban en el reino del juego. Al mismo tiempo, estos juegos comenzaban a incorporar paulatinamente a las mujeres y a los niños, aunque de forma muy lenta pues, primero, se trataba de máquinas que continuaban siendo situadas en los bares (ámbito mayormente masculino) y, segundo, la interfaz de las mismas era poco amigable (testers muy pesados, manijas duras difíciles de mover, controles y visores a alturas inalcanzables para el infante promedio, etc.).

Argentina se haría eco del éxito de estas diversiones. Al menos eso atestigua una de las publicidades de la compañía Chester en Automatic Age para 1929 (71). Allí se anuncia que nuestro país contaba con una organización distribuidora que estaba "familiarizada con todas las locaciones beneficiosas para establecer los juegos" y (...) "mecánicamente calificada para realizar service a los aparatos y equipados con automóviles y camionetas." Así, a sólo unos meses del Crack, el crecimiento de los penny arcades y galerías tomaba impulso, pues como señala Wolf (2008) se trataba de una de las pocas actividades de ocio y diversión que podía permitirse la clase trabajadora.

Concomitantemente, el comercio de máquinas de juegos de habilidades y de azar con América Latina crece considerablemente en estas décadas bajo el direccionamiento de los industriales y distribuidores norteamericanos. Claras pruebas de ello se encuentran en diferentes artículos de la revista Automatic Age. En 1932 una nota destacaba que los parques de diversiones de Buenos Aires y Montevideo, habían gastado importantes sumas

en máquinas coin-op y en expendedoras. En 1933, un viajante ligado al sector, O. C. Lightner, cuenta su experiencia sobre una estadía en Chile y Ecuador sosteniendo que los fabricantes norteamericanos que quisieran tener bonanza no deberían dejar de mirar a América del Sur. Para el vendedor, entre las ventajas de la región, se contaban la gran cantidad de monedas y “la importante masa de inmigrantes europeos que conocían cómo jugar con máquinas”. Lightner, conocedor de la zona, sostiene que a diferencia de los países que visitó, Rio de Janeiro y Buenos Aires tenían juegos del tipo pinball (1933: 27 y ss.). Tres años después distintos artículos dan cuenta de la gira por la región del jefe de ventas de Seeburg y de la entrada de Genco en el territorio sudamericano, compañías, huelga decirlo, fundamentales del sector (Automatic Age, 1936).

Estas impresiones y consejos se sostienen en un fluido comercio exterior entre América Latina y Estados Unidos. Una estadística que computa sólo las máquinas expendedoras confeccionadas por la Oficina de Comercio norteamericana y reproducida por Keck (Automatic Age, 1933:24), muestra que la importación latinoamericana entre 1929 y 1931 estaba liderada por Argentina seguida de México, Cuba, Chile, Colombia, Panamá, Brasil y Costa Rica. Hay que recordar, que gran parte de las máquinas de juego, para evitar quedar detenidas en los controles aduaneros, eran catalogadas como “Vending Machines”. Clasificación que no era del todo falaz pues, como vimos, muchas de ellas entregaban un premio en especias.

Entre 1932 y 1935, las exportaciones de máquinas operadas por monedas muestran un crecimiento continuo y Argentina se destaca como el importador más importante de la región. Sólo en el último año, nuestro país es el comprador de mayor envergadura a nivel global significando más del 60 % del total de dicho comercio, con un valor cercano a los 35 mil dólares y un volumen total de casi 400 aparatos (Automatic Age, 1936). La tendencia se repite en la segunda mitad de la década en Argentina, Brasil y Colombia (Automatic Age, 1937). De hecho entre 1938 y 1939, nuestro país importa 232 expendedoras y 152 de un rubro que se comenzaba a catalogar como “otras máquinas operadas por monedas”; la nueva clasificación oficial para los juegos de azar y de habilidad (Pennington, 1939: 58; Automatic Age, 1940: 66).

Aunque no hemos encontrado datos certeros respecto a la década de 1940, es probable que estos niveles de importación en Argentina y en la región se hayan mantenido relativamente estables. De hecho el coronel prohibicionista José María Sarobe comenta que, a diferencia de los cafés europeos, nuestros bares, clubes y centros sociales, hacia mediados del siglo XX, no cuentan con distracciones suficientemente dignas (orquestas o números de variedades) para alejar a sus clientes del juego. A decir verdad, todo lo contrario:

“En los negocios de esa clase de los barrios populares y zonas suburbanas de la Capital se han instalado aparatos que los parroquianos en su lenguaje típico denominan “lechuzas”. Estas máquinas, a pesar de contravenir la ley de juegos prohibidos, funcionan a vista y paciencia de las autoridades respectivas. Se trata de aparatos que se mueven a electricidad, mediante la introducción de una moneda de veinte centavos y simulan las maniobras de dos equipos de football [sic.], que hacen sus pases y marcan sus puntos; o bien de unos pequeños bolos que según el impulso dado, merced a una manija accionada por el jugador caen en cavidades que marcan los tantos obtenidos. Estos aparatos, como se deducirá de esta somera descripción, se prestan a la formalización de las apuestas mutuas entre los individuos concurrentes a esos negocios” (Sarobe, 1944: 25).

Evidentemente, el término “Lechuza” se extiende por esta época más allá de los tragamonedas y denomina a todo un universo maquínico que incluía a los penny arcades

como los de Chester. El proceso que ve Sarobe es el mismo que advertirá Roger Caillois unos años más tarde ([1958]1987:304): “en los cafés, la multiplicación de esas máquinas sustituye casi por completo a los juegos que en ellos florecían hace cincuenta años y atraían a una clientela asidua: la baraja, el chaquete, el billar.” Es que como señalará González Alcantud (1993), la sociabilidad naipesca y de los juegos de mesa que inundaba las pulperías y tertulias decimonónicas, comienza a ser progresivamente reemplazada por los juegos de azar controlados por el Estado o por las máquinas tragamonedas concentradas en la nueva modalidad comercial de los juegos. Ello para el historiador redefine la naturaleza del azar, asocial y anónimo.

El otro gran éxito de los años 30 que revitalizaría la industria es el pinball. Las raíces de este juego se remontan a las transformaciones que se darían del billar hacia el siglo XVIII. No obstante será en Estados Unidos hacia en 1898, donde se registre la primera bagatela operada por monedas, con un vidrio de orientación horizontal, un resorte en el lanzador y campanillas sonoras (DeLeón, 2012). Una de esas máquinas, como vimos acápite anterior, estará entre las requisas de la policía porteña. Durante la década de 1940 la manufactura tomará escala industrial y el sistema de distribución se masificará a partir de la aparición de empresas como Gottlieb, Rockola, Seeburg, Genco, Bally, Williams, Keeney, etc. (Flanagan, 2009). Además aparecerán cambios sustantivos que, de acuerdo a Pursell (2015) y De León (2012), pavimentarán la vía a los videojuegos de arcade.

La mayoría de estos cambios se basaron en el aprovechamiento de la electricidad y del electromagnetismo, como la aparición de bumpers y spinners electromecánicos, flippers, botoneras, sistemas de destellos de luces y sonidos (a veces música); contadores de puntos, así como otros elementos de aleatoriedad y de control de inclinación (tilt). Los primeros enfatizaron los componentes de habilidad en el pinball, integrando como parte fundamental de su funcionamiento semióticas lúdicas intensivas que permitían prolongar las partidas. Para ello hacían de la interacción la característica más importante, pues el jugador debía presionar un botón en el momento correcto y la cantidad de elementos respondientes en el campo de juego aumentaba la dificultad de los jugadores para predecir los eventos. Así también el tilt se enraíza en los movimientos de mágicos de control que El Turco de Von Kempelen efectuaba sobre el tablero, siendo una de las muestras más claras de la incorporación de dinamismos operatorios en la ejecución automática del juego que, junto con F. Guattari (2000), podríamos denominar semióticas a-significantes (señales y diagramas que, sin pasar por niveles representacionales, constituyen, a un tiempo, el funcionamiento de los maquinismos y nuestra relación con ellos).

Con el automatismo y el maquinismo como vía de la racionalización, las técnicas se naturalizan como operadoras (árbitros) y hacen aparecer una autorregulación de los sistemas de juego. De acuerdo con DeLeón (2012) el juego como operador entiende y actúa tanto en referencia específica a la disposición inicial, a sus estados, como al recomienzo de la partida. Pero además el operador provee de un cierto feedback compuesto de campanadas y aliento al jugador; entrega algún tipo de premio y controla el acceso a los elementos de juego a partir de una suma dineraria. En último término, registra el score, característica fundamental del perfil del jugador. Por añadidura, la ornamentación de los gabinetes (cuya tradición se remonta a los autómatas) pasa de ser meramente decorativa, a señalar elementos importantes para el juego: ella no sólo era una superficie de juego sino que actuaba como una suerte de publicidad que pronto se vería completada con la emulación de las partidas para “invitar a jugar”.

Con todos estos componentes las máquinas se convierten en oponentes, engullendo la función de operador humano y demandando del jugador una reacción rápida sincronizada

con las temporalidades abreviadas de los arcades. Pero hay que comprender que lo que se abre con esta incorporación es la confluencia entre dos semióticas lúdicas (intensivas y a-significantes) no del todo separadas, pero ahora completamente entrelazadas en un mismo proceso de juego: el jugador está soldado a la interfaz mediante la incidencia directa que puede tener sobre los eventos del campo de juego. La interfaz vuelve al campo del pinball una suerte de tablero dinámico, donde las leyes de la física, las relaciones espaciales, los movimientos, las colisiones, comienzan a ser determinantes para el juego.

Así para De León (2012) muchos de los elementos de diseño que a menudo damos por sentado en los primeros videojuegos coin-op (incluyendo automatización de las reglas, accionar los botones en tiempo real y la ficción como tema estático) fueron originados como innovaciones de la industria del pinball. Al mismo tiempo la fórmula de la gameplay alcanza un alto valor de re-juego con poco contenido y requiere sólo de mínimas instrucciones (aspectos redescubiertos en casual games modernos y los juegos móviles). De hecho, muchos de los elementos de los pinballs serán indispensables para que los primeros jugadores de videojuegos se acerquen a los mismos y comprendan las dinámicas funcionales. Nada extraño es que N. Bushnell, desarrollador del exitoso Pong, haya trabajado en la industria de las amusement machines antes de fundar Atari (Kent, 2001). El negocio de los pinballs y bagatelas durante la primera mitad del siglo XX era próspero, pues, comparados con los juegos deportivos (como los de Chester), su costo era más económico, sus gabinetes eran más pequeños (por lo que se adaptaban a diferentes locaciones) y su mantenimiento era más fácil de realizar (Flanagan 2009, Smith, 2015). En particular, estas máquinas de juego podían encontrarse en arcades, parques de diversiones, estaciones de trenes y colectivos, estaciones de servicios, cafés, drugstores, tiendas, peluquerías, etc.

No obstante, aunque los pinballs se volvieron populares entre las tropas militares, sobre todo en Estados Unidos, Gran Bretaña y Francia (cfr. Ariès y Duby), será con el fin de la Segunda Guerra Mundial que la industria coin-op entra en una suerte de boom a medida que la demanda de nuevas máquinas se dispara. Firmas que antes habían estado en la industria bélica ingresaron al mercado con mejor equipamiento y mayor capacidad de manufactura y reemplazaron casi el 90 % del parque de los cinco millones de máquinas instaladas (Smith, 2015). Además, con la progresiva incorporación de la electricidad, aparecerán versiones electromecánicas y electrónicas de las bagatelas que incorporarán motores, switches, relays, luces, campanillas, etc. (Wolf, 2008). En conjunto con estos últimos, los penny arcades evolucionarían sensiblemente entre 1930 y 1940, incorporando tecnología vanguardista (como el reemplazo de las municiones en las shooting galleries por rifles y placas sensibles a la luz).

Durante la posguerra, la principal voz de la industria norteamericana de máquinas operadas por monedas pasaría de la revista Automatic Age a Billboard. En sucesivos números de comienzos de la década de 1950 se destacarán períodos en los que las importaciones de Argentina, como del resto de América Latina caen sensiblemente. No obstante, a partir de mediados del citado decenio, se produce una sostenida recuperación del comercio. En un ejemplar de octubre de 1955, se sostiene que las restricciones de importaciones del mercado argentino, el más grande en Sudamérica junto con Brasil, han cesado y que nuestro país ofrece posibilidades incomparables para el mercado de los juegos mecánicos. En las tablas de Billboard puede leerse que Argentina, para noviembre de 1962, ha vuelto al mercado de las amusement machines (que desplazaban al boom de las Jukeboxes), posicionándose entre los diez principales importadores de estas máquinas a nivel mundial.



Pero el crecimiento de las importaciones en Argentina estará estrechamente ligado al aumento del comercio en todo Latinoamérica confirmando la confianza de los redactores de la revista en que “no existe país alguno que pueda desafiar en la calidad el producto americano” [de las amusement machines]. En los años subsiguientes, Argentina junto con Brasil se afirman como sólidos mercados, al punto de figurar (para 1963 y 1964) entre los principales importadores de máquinas de juego, por ello no será extraño que los parques diversiones como el flamante Itaipark cuenten entre sus atracciones, además de juegos mecánicos, con todo un universo de máquinas de diversión electrónicas y electromecánicas (Rodríguez, 2011). Aunque como destaca un artículo de Billboard de 1966 tanto la balanza de pagos desfavorable como las prohibiciones sucesivas mermarían, sin detenerla, la masiva importación de máquinas de juego.

La mala fama de estos juegos, en especial del Pinball, no tardaría en convertirse en lugar común y se volcará sobre todos los juegos mecánicos, primero, por estar ligados a redes de distribución controladas por el crimen organizado; y luego, por incitar a la delincuencia juvenil y canalizar las apuestas que no podían llevarse a cabo en las máquinas de slot (Fontbona, 2008). Un artículo de opinión de 1964 del diario “El Litoral” de la ciudad de Santa Fe, aboga por prohibir, como lo hiciera una ordenanza porteña, el problema de los recientes “Salones de juegos mecánicos”:

“(A)l igual que Rosario desde hace unos meses, [Santa Fe] cuenta con locales céntricos destinados a esta clase de explotaciones que atraen a la juventud y la sumen en el vicio, en la práctica del juego de azar, pues aunque los dueños de esos establecimientos no premien la destreza de quienes se entretienen con esos aparatos, es público y notorio que entre los participantes se formulan apuestas por dinero.” Parece además que se trata de un negocio rentable para quienes alquilan estos juegos que el autor anónimo llama “tragamonedas”. Pues afirmará seguidamente “que los jóvenes (...) invaden estos locales de modernos entretenimientos, tan nocivos como los antiguos (...) [e] interrumpen la disciplina del estudio y del trabajo” (El Litoral, 1964:4).

Independientemente del tono conservador que recuerda a Sarobe, el artículo es una pieza clave para comprender, por un lado, la aparición a nivel local de salones exclusivamente dotados de juegos electromecánicos y, por otro, el aforo masivo que tenían, lo que despertará las objeciones de varios prohibicionistas. Estos locales derivarían, una década más tarde, en los receptores naturales de las máquinas que reemplazarían a los pinballs: los videojuegos. Señal de este reemplazo se encuentra en la progresiva acuñación de un término del lunfardo que se popularizaría durante la década de 1980; los salones de juegos mecánicos adoptarían el nombre de “fichines” que, como el anglicismo arcade, denominaría, a un tiempo, a la máquina de juego y al espacio del encuentro.

IV. Coda: el camino hacia los videojuegos

Durante la Guerra Fría y en particular hacia mediados de la década de 1950, el predominio norteamericano en la industria de las máquinas operadas por monedas había llevado a una concentración de los fabricantes en un puñado de empresas en Chicago y a una relativa falta de nuevos productos. Sin embargo, durante el mismo decenio, Japón, que hasta 1945 tenía bajas importaciones de estas máquinas, comenzará a ver surgir un núcleo de compañías dedicadas a su producción, comercialización y distribución.

Luego de finalizada la Segunda Guerra Mundial, por un lado, la ocupación norteamericana hizo resurgir el tránsito de mercancías desde ese país a las bases militares y por otro, el levantamiento de la prohibiciones al juego del Pachinko, una bagatela japonesa, harán cada vez más pregnante la afición nipona por este tipo de prácticas lúdicas. Afición que se

acelerará cuando, hacia mediados de la década de 1950, al tiempo que la economía japonesa comienza a mostrar signos de crecimiento, algunas de las empresas importadoras (con objetivos militares) viran hacia el mercado interno japonés. Entre éstas, se cuentan dos compañías, Sega y Taito, de dueños estadounidenses y soviéticos respectivamente. Estas empresas además de importar, reparan y luego producen máquinas operadas con monedas, desde expendedoras hasta jukeboxes así como juegos, al tiempo que abren, a partir de 1960, locales exclusivos de diversiones automáticas. En fin, como han señalado Smith (2015) y Wolf (2008), el resurgente Japón, sobre la ola su milagro económico, descubre las diversiones operadas por monedas y las fabrica impulsando vías de innovación tecnológica que sostendrán la incorporación de efectos visuales y sonoros. Con ello el centro de producción de maquinismos lúdicos comienza a desplazarse y a desafiar la seguridad de los fabricantes estadounidenses.

Pero ese desafío no expresa en menor medida las tendencias del capitalismo mundial. Por ello, no será extraño que la efervescencia del juego en Japón llame la atención de los intelectuales que lo visiten. R. Barthes, hacia 1970, esbozaría algunas famosas reflexiones sobre Pachinko diferenciándolo del Pinball. Caillois tampoco pasará por alto el éxito “espantoso” del Pachenco [sic]. En él vería vértigo, no obstante se trataría de un ilinx inferior y vano, domesticado por la contemplación fija y la mera fascinación. El sociólogo señala que el Pachenco y “los demás pasatiempos” (probablemente los arcades) como todas las máquinas tragamonedas (slots machines) eran un grado menor de práctica lúdica que iba contra la fecundidad cultural de los juegos; actividad vacía, mero consumo de entretenimientos: “[l]iteralmente matan el tiempo sin fecundarlo, en cambio los verdaderos juegos lo hacen fértil.” (Caillois, 1986: 308). Por último, también F. Guattari verá en Tokio que las prácticas lúdicas albergarían un modo de producción de subjetividad propio del capitalismo cognitivo, los yonkis maquínicos. Jugadores de los nuevos maquinismos lúdicos que ahora comenzaban a tener a sus máximos representantes en los videojuegos operados por monedas.

Así, el sistema de los arcades, revitalizado por la inventiva japonesa, estaría llamado a un estrepitoso auge durante los decenios venideros. Para la década de 1980 los arcades electromecánicos dejarían su lugar a los videojuegos. No obstante, la preeminencia histórica de los videojuegos, además de ajustarse a la evolución de los fichines, se enraizará fuertemente en vías que, por su extensión, sólo podremos mencionar: por un lado, en el nacimiento de los grandes laboratorios cívico-militares de electrónica y cibernética; y por otro, en la expansión de los mercados domésticos de consolas y ordenadores personales abrigados por el crecimiento de la domesticidad televisiva (Wolf, 2008; Kent, 2001). Con este escenario complejo por delante quisiéramos subrayar la necesidad de más trabajos con perspectivas históricas que, por un lado, exploren las relaciones entre prácticas lúdicas y maquinismos y, por otro, presten atención al ámbito local. Pues no debería ser una sorpresa que en nuestro país, siguiendo las tendencias del capitalismo mundial, el jugar con máquinas tenga una presencia cada vez más importante. Ahora sabemos que hace más de un siglo que nuestras prácticas lúdicas comenzaron a estratificarse en ese sentido. Cuando esos trabajos históricos sean más comunes, estos apuntes habrán cumplido su tarea de señalar un camino a seguir y nuevos objetos de investigación por construir.

Bibliografía

- ASHBY, L, (2006) *With Amusement for all*, Lexington: University Press of Kentucky.
- CAILLOIS, R (1986 [1967]) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México: FCE.
- CECCHI, A, (2012) *La timba como rito de pasaje. La narrativa del juego en la construcción de la modernidad porteña (Buenos Aires 1900-1935)*, Buenos Aires: Teseo.
- DELEON, C, (2012) *Arcade-Style Game Desing*, Tesis Master of Science. Georgia Institute of Technology.
- DELEUZE, G, y GUATTARI, F, (1997) *Mil Mesetas*, Valencia: Pretextos.
- FLANAGAN, M, (2009) *Critical Play. Radical Game Design*, Nueva York, The MIT Press.
- FONTBONA, M, (2008) *Historia del juego en España*, Barcelona: Flor del viento.
- GUATTARI, F, (2000) *Cartografías esquizoanalíticas*, Buenos Aires: Manantial.
- HUHTAMO, E, (2005) "Slots of Fun, Slots of Trouble", en Raessens y Goldstein (2005) *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge: The MIT Press.
- KENT, Steven (2001) *The Ultimate History of video games*. California, Prima.
- NASAW, D, (1993) *Going Out*, Nueva York: Basic Books.
- PURSELL, C, (2015) *From Playgrounds to PlayStation*, Baltimore: John Hopkins University Press.
- REITH, G, (1999) *The Age of Chance. Gambling in western culture*, Londres: Routledge..
- RODRÍGUEZ, F, (2011) *La vereda del recuerdo*, Buenos Aires: OLMO Ediciones.
- SAROBE, J M, (1944) *El juego, grave problema nacional*, Buenos Aires: Estrada.
- SMITH, A, (2015) *They create worlds*. Libro en formato blog:
<https://videogamehistorian.wordpress.com/> Consultado: enero de 2016.
- WOLF, M, (2008) *The video game Explosion*, Westport: Greenwood Press.

Fuentes

- Revista Automatic Age. Chicago (1925 - 1945). Números referidos: enero de 1928, junio de 1929, octubre de 1932, mayo y agosto de 1933; noviembre de 1934, enero y julio de 1936; octubre de 1937, mayo de 1939, mayo de 1940.
- Revista Billboard. Nueva York (1894 - presente). Números referidos: 17 de enero de 1953, 22 de enero de 1955, 29 de octubre 1955, 23 de marzo 1960, 7 de marzo 1964 y 3 de septiembre de 1966.
- Revista Caras y Caretas. Buenos Aires (1898 - 1941). Números referidos: 6 de abril de 1901 y 25 de diciembre de 1909.
- Artículo de opinión "Salones de juegos mecánicos" en Diario El Litoral 8 de abril de 1964. Santa Fe.