
LA INFORMACION DE LA ACTIVIDAD LUDICA INFANTIL

CARLOS E. COLINA

Los videojuegos tienen la ventaja que despiertan los reflejos, por lo menos los juegos activos . . . Cuando salgo después de haber jugado con ellos, manejo y tengo más reflejos al tirármese alguien en la calle (1).

Alvin Toffler (2), S. Nora y A. Minc (3), Jean Jacques Servan-Schreiber (4), Bruno (5), son autores archiconocidos de obras de divulgación que nos han descrito a sus maneras, el intensivo proceso de informatización a que están sometidas las sociedades desarrolladas, y el fenómeno novísimo de la microelectrónica, que afecta, como bien sabemos a los conglomerados humanos más diversos. Confundiéndose con esta "descripción" se evidencia la intromisión del discurso ideológico dominante sobre las nuevas tecnologías. En algunos casos nos encontramos en la flagrante contradicción de quienes nos detallan exhaustivamente algún aspecto de lo factual, agregan innumerables aditivos que tenemos que conjurar para poder realizar un análisis pertinente del asunto. En otros, recurrimos a trabajos cimentados en enfoques críticos, pero que son escasos, a decir verdad. Esta situación implica límites insoslayables, pero también la oportunidad de apelar por cuenta propia a teorizaciones generales sobre la tecnología y aplicarlas de forma heurística a este campo particular de estudio. El dato no existe en estado puro, el objeto se construye . . . son principios de la nueva epistemología que aquí adquieren plena vigencia, ya que, por una parte, las fuentes no son nada inocentes y, por la otra, la construcción se hace ineludible como meta.

La llamada revolución informática nos depara una serie de consecuencias actuales y potenciales en diversos campos. A ello ha contribuido sobremanera la transformación de los componentes electrónicos: su miniaturización y las continuas bajas en sus costos.

En el plano económico implica un incremento de la productividad, una acentuación de la división del trabajo, una profundización de la descualificación de amplios sectores de trabajadores, la eliminación de muchísimos puestos de trabajo, de ciertas tareas repetitivas y el desarrollo de un nuevo mercado. En el área productiva nos encontramos también con la atomización y el aislamiento social derivado de la posible (ya real, en escala reducida, en países como Gran Bretaña) reestructuración del trabajo administrativo canalizándolo a través de redes telemáticas que permitan obliguen a desarrollar el trabajo en casa, enfrentando al trabajador a un terminal que lo conecte con los ordenadores centrales. . .

En el plano político-social, hallamos los proyectos (y en Alemania, la puesta en marcha) de intensificación del control social, la elaboración de archivos electrónicos y fichas de "perfiles sociales" que definan las conductas normales a partir de comportamientos ideales establecidos

estadísticamente, y la consiguiente imposición de medidas preventivas sobre los sujetos desviantes. Se centralizaría la información sobre la vida de los ciudadanos, almacenándose algunas características personales recogidas desde la adolescencia, que posteriormente servirían de prueba penal. Un ejemplo minúsculo pero patentizador de esta tendencia a la sofisticación del control, lo constituye la utilización de un sistema computarizado para la fiscalización de las asistencias a clases de los estudiantes de cuatro Escuelas Secundarias del Estado de Maryland, de los Estados Unidos de Norteamérica:

La computadora, conectada al sistema telefónico, llama a los padres para anunciar que su hijo no ha asistido a la escuela y pedir una explicación de la ausencia por escrito.

Los directores de las escuelas secundarias de Glenelg, Milford Mill, Kenwood y North Carroll, cerca de la ciudad de Baltimore dijeron que los promedios de ausencia disminuyeron en un diez por ciento desde que utilizan el sistema computarizado . . . (6).

En el plano político-cultural vemos la progresiva acumulación y concentración de las fuentes de información. Es el caso del control por parte de las grandes potencias y por gigantes conglomerados, de redes telemáticas de transmisión y bancos de datos. Ello plantea los problemas de dependencia y la soberanía de los Estados, aún más cuando la información que circula por estos circuitos a veces es vital y estratégica,

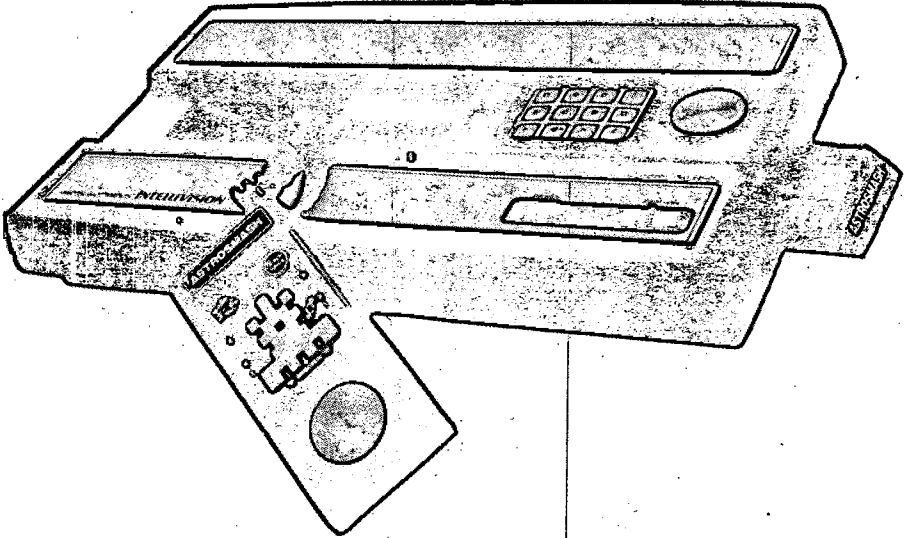
La adopción de nuevas tecnologías de comunicación y de información en los países subdesarrollados, tal como se está produciendo y se ha producido históricamente, viene a significar un mayor reforzamiento del control social y del poder monopolizador que ejercen los grandes consorcios transnacionales que tienen su asiento en los países capitalistas centrales . . . (7).

Los bancos de datos han cambiado las condiciones de recopilación, conservación y acceso de la información. La capacidad de manejo y tratamiento de la misma se ha potenciado como nunca antes. Hoy día, existen ámbitos donde el tratamiento de la información por métodos tradicionales resulta injustificado y sumamente engorroso, por no decir imposible. Con la aparición de los sistemas teleinformáticos se ha posibilitado el tratamiento de cantidades masivas de información, a grandes velocidades y distancias.

La telemática conjuga tres sectores de gran desarrollo y difusión en los países industrializados durante las dos últimas décadas: informática, telecomunicación y T.V. La materia prima común a estos dispositivos es la información. Se vislumbra un sistema masivo de información por computadoras. Actualmente, los sistemas de teledifusión (videotex, teletex) permiten el acceso a datos o informaciones solicitadas a la pantalla de T.V. o al terminal del computador. En el futuro competirían con la prensa escrita, con la posibilidad de obtener una copia impresa a voluntad.

Con las nuevas tecnologías de información (los sistemas de teletextos, los bancos de datos y la capacidad potenciada por la transmisión vía satélite) ha crecido la información disponible en progresión geométrica, mientras se acentúa la concentración de la propiedad de los medios. A nivel internacional, esto se concreta con el monopolio o cuasi-monopolio del poder de informar y del poder de comunicar en manos de las corporaciones multinacionales,

La industrialización creciente ha estimulado la concentración a través de la formación de monopolios y oligopolios en el sector de acopio, almacenamiento y difusión de la información, así como también de la integración tanto vertical como horizontal de las



diversas industrias informativas y recreativas que no sólo controlan niveles de producción y distribución en un solo sector, sino en diversas ramas de producción . . . (8).

La "informática de masas" reintroduce con nuevos bríos a la máquina en la cotidianidad. Ciertos cambios técnicos han hecho posible que científicos, militares y oficinas de investigación, sociedades y firmas importantes, pequeñas empresas y, por último, el público en general, se hayan hecho usuarios sucesivos del ordenador.

En cuanto al modo de vida hay quienes sostienen la hipótesis de un virtual desplazamiento de formas de comunicación interpersonal. La casa sería el espacio del trabajo de oficina, el ocio y la recreación. Por ahora, el proceso de innovación tecnológica nos ha invadido con artefactos electrónicos de reproducción y transmisión de signos e imágenes: video tapes, video recorders, video-fonos, sistemas electrónicos de impresión rápida, microfiches con acceso electrónico, satélites de comunicaciones, nuevas versiones de "televisión por cable", etc. Nuestro objetivo es indagar los efectos sociales y culturales que tiene uno de estos nuevos aparatos sobre el juego infantil.

El juego desarrolla las funciones latentes y las potencialidades del ser infantil. Es una especie de propedéutica de las actividades y ocupaciones futuras; realiza un adiestramiento involuntario, ignorado o de nulo interés para el niño. Es un rodeo que conduce finalmente a la vida adulta, "un proyecto de vida que la bosqueja de antemano" (9). Empero, sería absurdo atribuirle un papel en el desarrollo de la persona, porque el juego en definitiva es multifuncional.

El juego es reproducido por la praxis infantil a través de generaciones, con la mediación u oposición de instituciones como la familia y la escuela. En este caso se convierte en un instrumento de adaptación sociocultural. Los juegos y los juguetes, al prefigurar el universo de las funciones adultas, intentan que el niño las acepte, reafirman los comportamientos aceptados, unifican las conductas generan ciertas expectativas y excluyen otras. Los procesos ideológicos y de tipificación sexual los incluyen como instrumentos privilegiados.

El juego llega a cumplir una función primordial en el aprendizaje social, elemento crucial del proceso de socialización. Mediante esta actividad, el niño internaliza pautas de comportamiento y aprende roles que le serán útiles para su integración en la sociedad. En estos procesos juegan un papel importante la imitación y la identificación.

El juego se realiza con figuras, objetos, en suma, con juguetes que tienen el papel de inspiradores, de accesorios o de productos de la actividad. Ellos han "acompañado" al hombre en todos los tiempos y culturas y están sometidos a las influencias del medio socioeconómico, lo cual explica sus mutaciones. El juguete es significativo de una época y supone un modo de vida. En los primeros años del presente siglo, con el advenimiento de la energía eléctrica y de las máquinas de combustión interna, las fábricas comenzaron a invadir el mundo de los juguetes. Luego, la revolución científico-técnica nos invadió con juguetes automáticos, lo cual planteó el problema de la creatividad y la participación en la actividad lúdica.

En nuestras sociedades el juguete tecno-industrial se ha convertido en el compañero inseparable del juego. Esto tiene una significación especial ya que la tecnología es esencialmente política, característica que deviene de su capacidad para transformar y adaptar objetos animados o inanimados, con miras a coordinarlos con las estructuras y los procesos técnicos. En realidad, el orden socio-técnico es un modo de vida; la tecnología ordena, organiza y legisla. Hoy día, la concepción instrumental no es válida para todos los casos.

En repetidas oportunidades el juego ha sido definido como una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, carente de objetivo económico, es decir, ha sido conceptualizada como actividad autónoma. No obstante, esta definición no abarca todas sus categorías. Además, la sociedad tecnológica heterodetermina (10) en gran parte, y con gran fuerza, la actividad lúdica. La publicidad más mediatizadora y la moda impuesta por ella, entre otros elementos, han sido contribuyentes de ese proceso. El juguete promovido es el producido en ese momento por el sistema sociotécnico.

A pesar de todo lo expresado anteriormente, con respecto a la relación entre la actividad lúdica y el entorno sociocultural, la integración social del juego no ha sido completa, por lo que continúan existiendo categorías y espacios claramente autónomos. Por cierto, que ahora la informática viene a catalizar los ímpetus infiltracionistas y heterodeterministas de la tecnología moderna en la esfera lúdica, reduciendo aún más esos escasos espacios de indeterminación, autonomía y libertad presentes en el mundo lúdico.

En los países industriales avanzados el desarrollo de la tecnología microelectrónica ha hecho aparecer el nuevo mercado del consumismo electrónico constituido por artículos como las calculadoras de bolsillo, relojes digitales, juegos electrónicos, etc., y destinado a relevar aquél sobre el que se cimentó el crecimiento capitalista de los años sesenta: consumo de electrodomésticos, automóviles, etc.

La proliferación de las tecnologías digitales y comunicacionales tienen su explicación en el dinamismo económico adquirido por la industria electrónica y aeroespacial en los países de alto desarrollo industrial (con economías flácidas y de crecimiento lento), vitalidad que proviene de la íntima relación mantenida con el sector bélico.

Las tecnologías comunicacionales o informacionales están estructurando un ocio específico. Los individuos se han convertido en consumidores privados de informaciones y programas comerciales, en usuarios de objetos que tienen necesidad de adquirir pero que no comprenden en su forma íntima de funcionamiento.

En una sociedad caracterizada por la subordinación de todas las actividades a la economía (paneconomismo) la industrialización, en medio de programas informáticos consumibles a do-

micilio, tiene por racionalidad la rentabilización capitalista de las actividades aún abandonadas a la fantasía individual:

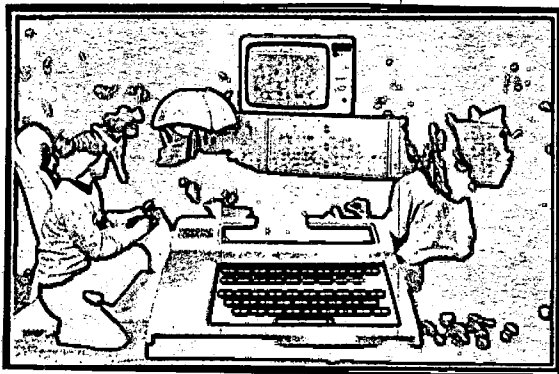
Esta socialización informática de la esfera de las actividades autónomas, sometería las actividades constitutivas de esta esfera a los criterios productivistas de rendimiento, celeridad y conformidad con la norma" (11).

Es así como la comercialización y la programación se extenderían a los últimos restos de la vida autogestionada y autodeterminada.

Nos hallamos inmersos en un proceso de maquinización e informatización de las actividades de tiempo libre que ha hecho aparecer un novedoso compañero e intermediario del juego; el ordenador. Este último a veces puede aprender como son los casos de las máquinas de jugar ajedrez o damas:

Así escapan definitivamente del control del hombre. Con todo lo rígido que puedan ser el repertorio de datos que están en capacidad de considerar, las máquinas muestran una incuestionable originalidad . . . no sólo en sus tácticas, que pueden ser por completo imprevisibles, sino por el peso detallado de su estrategia (12).

La mayoría de las computadoras, entre ellas las "personales" o los "Home Computer", pueden tener un empleo lúdico. Sin embargo, nuestro objetivo no consistió en el estudio de los efectos que han tenido esas máquinas sofisticadas, sino la que ejercen artilugios más simples pero de mayor difusión sobre la manera de jugar de amplios sectores de la sociedad y en particular de los niños.



I.- EL VIDEOJUEGO DENTRO DEL PROCESO DE INFORMATIZACIÓN

Como producto del empuje de la microelectrónica y el desarrollo de los chips o circuitos integrados surgen en los Estados Unidos los videojuegos. En 1971 Nolan Bushnell, ingeniero de computación de ese mismo país, fabricó el primer juego electrónico de video, cuyo funcionamiento era muy rudimentario si lo comparamos con las novedades de hoy. Se trataba de una versión del ping-pong: unos controles manuales permitían dirigir un punto luminoso a través de la pantalla. Ante el fracaso sufrido al ofrecer su aparato "pong" a varios fabricantes de juguetes, comercializó la idea por cuenta propia. En 1972 fundó su firma Atari con un capital propio,

irrisorio, que al poco tiempo se le tradujo en ganancias millonarias. En 1976 vendió su firma en veinte y ocho mil millones de dólares a la empresa Warner Communications, definida en el mundo comercial como la compañía de más rápido y espectacular crecimiento de la economía norteamericana. Otras empresas se dedicaron también a reproducir con algunas variantes el exitoso aparato. Poco tiempo después de la aparición de "Atari" (V.C.C.), Matell Electronics de Hawthorne, California, saca su equivalente, el "Intellivision".

La industria norteamericana vendió alrededor de tres millones de videojuegos en 1977. En el período 1978-1981 los productores de juegos (japoneses y norteamericanos) exportaron unos 5 millones de aparatos. En 1981 ganaron 2,8 mil millones de bolívares sólo con sus seis modelos más exitosos (13).

El negocio fructífero del "videogame" ha operado sobre dos flancos: la venta de los aparatos monederos dirigidos a los salones de juegos y los equipos destinados a ser utilizados en la pantalla de T.V. En estas transacciones comerciales, tanto fabricantes como distribuidores han sido los beneficiados con las ingentes ganancias.

Estos juegos audiovisuales se han expandido mundialmente, popularizándose con intensidad en Japón, Europa (sobre todo en Alemania Federal) y Estados Unidos. En este último país se han difundido los campamentos de computación de verano, en donde los niños aprenden a programar con ciertos lenguajes como el Basis, Pascal, entre otros. Pero el aprendizaje obtenido en estos campamentos no será para aplicarlo en los equipos exclusivos de videojuegos sino en computadoras personales.

En los últimos años los diseñadores se la han ingeniado para producir numerosas y complejas variantes de teleguegos. Una parte de las ganancias recabadas con los "primitivos" juegos se ha invertido en la investigación y creación de versiones más sofisticadas.

Atari es la compañía de "videogame" número uno a nivel mundial, y como tal está distribuida internacionalmente. Esta industria vendió durante 1981 alrededor de 3 millones de aparatos para acoplar al televisor (Video Computer System-V.C.S) y unos 18 millones de cassettes de juegos (14). Existen numerosas empresas grandes e independientes dedicadas con exclusividad a producir "Software" (cartuchos o cassettes de juegos) para el equipo de Atari V.C.S. Entre ellas se podrían mencionar a Parker Brother, Activision, Matell, SpectraVision, Tigervision, etc. Esta tendencia, hoy generalizada, la comenzó la Activision Inc. de Sunnyvale, California. Como en otros dominios del video-doméstico, los productores independientes de las compañías que producen el hardware deciden con cual de los sistemas prefieren a linearse y fabrican aplicaciones para tales sistemas (15).

Como ya hemos señalado, los equipos de Intellivision son fabricados por la compañía norteamericana Mattels Electronics. Pero la fabricación de los componentes se realiza en Taiwan, Hong Kong y Japón, porque es más económico, acción muy común en estos casos. Los equipos de los juegos Odyssey² son confeccionados por la Macnavoz en U.S.A., filial de la Philips. Los juegos Intelligentgame son producidos en Japón. Cada uno de los equipos se nutre con un "software" propio, incompatible con el de los otros. A pesar de los títulos diferentes, los contenidos son la más de las veces idénticos. Literalmente, entre las diferencias técnicas superficiales tenemos la calidad de la imagen y el sonido, la variedad y la nitidez de los colores, las dimensiones ofrecidas y el número de elementos que se mueven simultáneamente en la pantalla, entre otros. Las distintas compañías compiten buscando mayor sofisticación técnica en sus equipos.

El software es continuamente renovado, de acuerdo a las sucesivas modas impuestas. La mayoría de los primeros juegos eran competencias de tipo deportivo. Después vino la eclosión de múltiples variantes, destacando en popularidad "mundial" los invasores del espacio y el famo-

so Pac-man. La mayor parte de los juegos poseen varios niveles de dificultad. En el nivel más fácil, puede haber menos obstáculos y peligros o las acciones se desenvuelven a menor velocidad. Un mismo juego se puede hacer gradualmente más difícil si la puntuación obtenida crece.

A pesar de haber incluido al uso del "videogame" dentro del proceso de informatización del juego, no consideramos a estos equipos como verdaderos ordenadores. Sus estructuras no se acoplan a la definición básica de las computadoras. Estas últimas son sistemas que tienen unidades de entrada y salida de información, una unidad de almacenamiento formada por la memoria principal y las unidades de almacenamiento auxiliar, una unidad central de proceso o centro de control del procesamiento de datos subdividida a su vez en una unidad lógica-aritmética (encargada de operaciones como suma, resta, multiplicación, división, desplazamiento, comparación, etc.) y la unidad de control que dirige y coordina a todo el computador. El videojuego carece de una unidad lógico-aritmética, de la capacidad de tomar decisiones, no es programable, ni imprime sus resultados.

No obstante, tal como lo señalan los distribuidores, estos juegos pueden actuar como un estímulo a la incursión en el mundo de la computación. El software de cada equipo cuenta con un cassette especialmente diseñado para permitir la iniciación del niño en la programación. Cuando actúan de esta manera están preparándolo para la sociedad y el mundo laboral donde les tocará desempeñarse, sin duda, mucho más informatizados que los actuales.

Los videojuegos se han convertido en un gran éxito de venta. Millones de americanos han descubierto una auténtica pasión por artilugios que convierten una pantalla de T.V., en una mesa de ping-pong, un campo de jockey o una pista de tenis. Puede que esto parezca irrelevante a los analistas políticos o sociales ortodoxos. Sin embargo, representa una oleada de aprendizaje social, un premonitorio entrenamiento, por así decirlo, para la vida en el entorno electrónico del mañana. Estos juegos no sólo desmasifican más a la audiencia y reducen el número de quienes contemplan los programas en un momento dado, sino que por medio de ingenieros aparentemente tan inocentes, millones de personas están aprendiendo a jugar con el aparato de T.V., a responderle y a interactuar con él. Y durante el proceso están cambiando de ser meros receptores pasivos, a ser también transmisores de mensajes. Están manipulando el aparato, en vez de dejar que el aparato les manipule a ellos (16).

Luego de haber apreciado la grosera apología que Alvin Toffler hace de estos artefactos, de la que disentimos en forma clara, conviene analizar detalladamente los condicionamientos que realmente imponen soterrada o abiertamente al juego.

1.1.- Los condicionamientos presentes en la práctica lúdica con los videojuegos.

Con respecto a este tópico, lo primero que hay que decir es que la impronta del modelo societal no está ausente en estos artefactos. El videojuego no es neutral, impone una recepción pasiva de contenidos ideológicos y obstaculiza la plena inteligibilidad del objeto lúdico. En cierto sentido, es un artilugio rígido para el cual no tiene cabida ni factibilidad técnica hablar de "otro uso". La participación en el juego se ve menoscabada por el uso de un medio autoritario.

Unido a otros medios de difusión (videocassette, T.V.), el "videogame" conlleva a un ocio escasamente participativo, privatizado y sedentario. Los usuarios son simples receptores o emisores de mensajes muy dirigidos por canales preestablecidos. Prevalece la máxima del empleo del mínimo de esfuerzo físico, configurante del actual concepto de confort. En efecto, al compararlos con otras expresiones lúdicas, los videojuegos deben ser incluidos dentro de esta tendencia.

Pero también es verdad que al cotejarlos con la T.V., se observa a todas luces que estos equipos ofrecen la posibilidad de mayor "actividad". Mal que bien, el usuario interviene en lo que está sucediendo en la pantalla.

Tanto el "hardware" como el "software" de estos equipos dicen mucho de la creatividad de sus diseñadores pero obliteran el surgimiento de la misma en la actividad lúdica del niño. La escogencia de alternativas reales no está a su alcance, a menos que entendamos por esta la elección de un cartucho dentro del software de juegos ofrecidos a nivel comercial. La invención de juegos es un camino truncado en estos equipos (17).

Con estos juegos no tiene cabida la discusión colectiva sobre la forma y oportunidad de aplicar cierta norma. La subjetividad de los videojugadores no cuenta para nada. En los cartuchos yacen preestablecidas las reglas del juego, cuya veracidad no se puede discutir ni poner en duda. En realidad, ni siquiera está planteado este problema. Un programa evalúa los aciertos y fallos de los jugadores. Las reglas se imponen así como algo indiscutible. El aparato electrónico se transforma en juez objetivo y parte del juego.

El niño es predominantemente un consumidor de mensajes empaquetados en cassettes. Estos últimos tienen grabados programas mayoritariamente recreativos y lúdicos, que establecen los límites entre los cuales puede variar un juego. Cada uno de los cassettes contiene diversas variantes sobre un mismo tema de juego, pero lo importante es que las fronteras a esa variabilidad no son establecidas por el videojugador.

La mayoría de los juegos están diseñados para el juego entre dos individuos A sus consolas se le pueden conectar fácilmente dos controles, cuando no lo traen adheridos fijamente. Se establece así un juego competitivo de una persona contra otra, o contra la máquina, imposibilitándose técnicamente el juego en equipo, lo que podría incidir, en el caso de un uso adictivo, en contra del desarrollo de la capacidad de cooperación y el aprendizaje social del niño. Además, al producirse el exclusivo enfrentamiento de destrezas individuales (la habilidad de un videojugador contra la de su oponente) se está estimulando el individualismo.

El sistema sociotécnico requiere participantes humanos precisos, intensivos, en suma productivos. El videojuego tiende a estimular esas características, si no como habilidades adquiridas al menos como parámetros de conducta. En el juego se procura un conocimiento exacto de su grado de dificultad, de su duración en minutos y segundos, de los aciertos y fallos (que tienen que ver con el tiempo empleado), contabilizándose estos últimos con puntajes diferenciales según el juego practicado y el tipo de dificultad enfrentada.

El videogame estimula los reflejos del videojugador, su rapidez, acoplándolo de esa forma al modo de vida de la sociedad tecnológica.

1.2. La integración de la industria del videojuego y la industria del cine.

La llamada integración de las industrias culturales, dentro de una macroestrategia comercial-publicitaria, se evidencia aquí como en ningún otro campo y esto lo decimos sin la intención de utilizar un lenguaje hiperbólico. Un conglomerado como la Warner Communications es, al mismo tiempo la productora cinematográfica más grande del mundo y la fabricante gigante de videojuegos. Ello le permitió obtener fabulosas ganancias de películas como La Guerra de las Galaxias y promocionar simultáneamente un software para sus equipos de videojuegos que poseía los mismos títulos (18). En la película Tron fue ostensible la intencionalidad publicitaria no sólo de un determinado cartucho sino también del nuevo artefacto. La trama central de este film se desarrolla al interior de un "videogame".

La transferencia e importación indiscriminada de tecnología a Venezuela ha permitido que toda la nueva panoplia tecnológica-comunicacional estén presentes en el mercado local algunos de los últimos adelantos en el video, el sonido estéreo, alta fidelidad, la microcomputación, los minicomponentes, y que se hayan adelantado significativos procesos de informatización en el sector servicios.

Como ya es vox populi, la economía petrolera y la coyuntura de los años 70 (alza de los precios de hidrocarburos decretada por la O.P.E.P.) configuraron sectores de clase media con un poder adquisitivo elevado y una mentalidad "nuevorriquista". Los "Mayameros" serán los primeros en traer a Venezuela los novedosos juegos. Luego serán distribuidoras las encargadas de colocarlos en el mercado local. En la llamada "Venezuela Saudita", entre otras cosas, se desataron las importaciones, no siendo la de los juguetes una excepción. Según las informaciones suministradas por los representantes de las distribuidoras, los juegos de video son más populares en Venezuela que en cualquier otro país de América Latina e inclusive del Tercer Mundo.

Antes de la implementación de las nuevas medidas cambiarias (18-2-1983) se incorporaron paulatinamente nuevas firmas a competir. Por sus respectivas compañías, los juegos de Atari (V.C.S.), Odyssey2 e Intellivision, se importaban desde 1981. Los juegos Intelligentgame se traían al país desde 1982. Uno de los últimos equipos incorporados al mercado fue el Colecovision.

Los telejuegos llegaron a adquirir un verdadero auge. El bajo costo de los equipos fue un factor que influyó en su amplia difusión. Según las estimaciones de los representantes de las distribuidoras, para fines de 1982 se habían vendido un total aproximado de 150 equipos de videojuegos. Todo ello configuró una infraestructura que hace de la problemática de su uso un hecho trascendente más allá de los incidentes coyunturales.

El marasmo actual de la economía venezolana ha golpeado a estas compañías, haciendo que algunas abandonen el negocio y otras redefinan sus políticas comerciales. Desde el 20-12-84 la importación de estos artefactos dejó de ser libre, por lo que ahora tienen que solicitar licencias de importación y pagarlos al precio del dólar libre porque, paradójicamente, hasta esa fecha, habían recibido de RECAD1 (19) la autorización para la adquisición de los mismos al dólar preferencial de 7,50 bolívares.

Actualmente observamos la aparición de salones de juegos en los Centros Comerciales de la Capital, que en un pasado cercano no existían por prohibición legal expresa, ¿qué ha ocurrido?

Más allá de toda disquisición posible sobre el futuro de estos juegos en nuestro país, tenemos una investigación sobre un fenómeno con dimensiones espaciales y temporales determinadas, que requirió la instrumentación de cierta metodología y arribó a unas conclusiones específicas, aspectos que explicaremos en los subsiguientes apartes.

**El Video-juego con
talento que cambian
tu forma de vida.**

III.— ASPECTOS TEORICO-METODOLOGICOS DE LA INVESTIGACION

El trabajo de investigación (tesis) se planteó como objetivo genérico la visualización de las implicaciones generales de las nuevas tecnologías comunicaciones y/o informáticas en el tiempo de ocio infantil y, en particular, las que provenían de la utilización de los videojuegos por los escolares caraqueños de los sectores medios y altos de la población.

Los objetivos específicos fueron los siguientes:

1.- El examen del papel cumplido por los videojuegos en la socialización del niño y de las capacidades y potencialidades que desarrolla.

2.- La verificación del modo como se ejerce la actividad lúdica con los videojuegos: ¿juego solitario o juego colectivo?

3.- Inquirir si existía o no un desplazamiento de otros juegos, poniendo especial atención en los juegos que son, grosso modo, característicos de los niños en edad escolar: los juegos colectivos (20).

4.- La exploración de las actitudes y opiniones de los niños hacia el "software" de juegos.

5.- Averiguar sobre los hábitos de uso de los equipos por parte de los niños, entendiendo por ello la continuidad en su utilización (virtual abandono, total o parcial) y la frecuencia en su uso diario, semanal, etc.

6.- La investigación de las actitudes y opiniones sustentadas por los padres en torno a esos juegos electrónicos, para inferir sobre un posible reforzamiento positivo a la práctica recreativa con los mismos dentro del subsistema familiar.

En cuanto a su naturaleza y alcance, esta investigación tuvo un carácter exploratorio. No obstante, constituye una fuente de documentación importante.

Entre sus primeros pasos estuvo el establecimiento de un sistema de hipótesis (que tradujeron la mayoría de los objetivos específicos planteados):

1.- "El uso de los juegos de video por los niños en edad escolar de los sectores medios y altos del Area Metropolitana de Caracas se realiza de manera preferentemente individual".

2.- "El uso de los juegos de video por los niños en edad escolar, de los sectores medios y altos del Area Metropolitana de Caracas ha producido un desplazamiento de los juegos colectivos".

3.- "La utilización de los videojuegos por los niños en edad escolar de los sectores medios y altos de la población del área en estudio disminuye y mediatiza la comunicación interpersonal".

4.- "El uso de los juegos de video por los niños en edad escolar de los sectores estudiados ha privatizado en gran parte la actividad lúdica".

4.- "Los equipos exclusivos de videojuegos obstaculizan el surgimiento de la creatividad infantil en la actividad lúdica" (21).

Luego se procedió a la operacionalización de las hipótesis y de los objetivos (operacionalizables) en un conjunto de técnicas como la encuesta, la conversación libre y la entrevista. La primera de ellas se dirigió a los niños usuarios de los videojuegos y a los padres de esos niños. Los cuestionarios incluyeron preguntas que intentaban ser transparentes y posibilitaran una multiplicidad de alternativas de respuesta, para lo cual se efectuaron las respectivas pruebas piloto y se contó con el asesoramiento de un psicólogo. Como técnica de apoyo a los cuestionarios dirigidos a los niños se empleó la conversación libre con dos grupos de escolares.

Se entrevistaron a diversos especialistas: 4 psicólogos, 2 comunicólogos, 2 técnicos en informática y distribuidores, con guías pre-establecidas de preguntas orientadas hacia la problemá-

tica abordada y con la finalidad de nutrir a la discusión teórica, dándole así visos de un enfoque integral que tomó en cuenta también las variables de tipo psicológicos, económico —comerciales, técnicas y comunicacionales.

En cuanto a la perspectiva global, se asumió un eclecticismo explícito, con el riesgo intrínseco y extrínseco a que conlleva esa postura.

La multiplicidad de "factores" (22) intervinientes en un "efecto" (23) de los mass-media y la gradación de las influencias de los mismos fueron elementos metodológicos claves. Otro pilar fue el concepto de probabilidad, más no el de principio causal, a sabiendas de que la ciencia desde hace tiempo reemplazó el concepto de efecto inevitable por el de tendencia probable. Los efectos de los medios de difusión masiva nunca serán ciento por ciento ineluctables. En determinadas circunstancias acaece lo contrario a lo esperado, verbigracia, los efectos boomerang.

Nos oponemos a aquella idea que establece una relación de igualdad entre la necesaria contextualización histórica de un problema y el enfoque dependientista tomando a éste último no como un hito importante —con aspecto de pso y otros dignos de omisión hoy, en el desarrollo investigativo-interpretativo de América Latina—, sino como la realidad en su "estado puro" y "esencial". En suma, estamos hablando de la conversión de la "categoría dependencia" en un obstáculo epistemológico. La noción de dependencia se ha convertido en una categoría omni-explicativa y en una especie de varita mágica que ayuda a rellenar los reiterados baches de este tipo de praxis. Es lo que Bachelard denomina supradeterminación, la cual enmascara a la determinación, . . . "la seducción por la unidad de explicación mediante un solo carácter es todopoderosa" (24).

Pero volvamos a los mecanismos puramente operativos. Con la intención de lograr una buena muestra representativa de su universo, utilizamos el método mixto de muestreo. Para determinar el tamaño de la misma nos orientamos por una tabla donde sus dimensiones varían, manteniendo constantes el error máximo admisible ($e=0,05$) y el coeficiente de confianza ($k=2$). (25). Siguiendo estos lineamientos, al universo principal de esta investigación, es decir, el constituido por todos los niños escolares usuarios de los videojuegos entre 3o. y 6o. grado (año lectivo 1982-1983) pertenecientes a las "clases" (26) sociales media (C), alta y rica (A/B) del Area Metropolitana de Caracas (UA= 83.338), le correspondía una muestra de 160 niños. Pero, tomando en cuenta el número de preguntas sin contestar que siempre se encuentran en este tipo de trabajos, decidimos elevar su tamaño a 192 elementos (27).

Las características del universo UA2 a partir del cual se escogió la muestra principal son:

a) Homogeneidad: los niños pertenecientes a esas categorías tienen igual acceso potencial desde el punto de vista económico y cultural a los equipos de videojuegos.

b) Finitud: es un universo potencialmente cuantificable en magnitudes bastante aproximadas.

c) Localizable: las grandes unidades de investigación o conglomerados —los colegios— son localizables física, espacial y geográficamente. Esto se refiere al menos a los colegios típicos a donde asisten los niños pertenecientes a los sectores sociales A/B y C.

La población muestral se repartió con proporcionalidad entre los estratos A/B y C (2 y 4 colegios respectivamente). Las "submuestras" por colegio incluyeron a 32 niños, considerando las facilidades de trabajo y buscando dispersión y representatividad de la muestra global (28). Las escuelas constituyentes de esta última muestra fueron elegidas a partir del total de escuelas privadas de educación primaria ubicadas en las áreas geográficas correspondientes a los estratos A/B y C. Se aplicó el método de azar denominado selección por sorteo, teniendo como elemento auxiliar el Directorio de Planteles de la Región Capital (Caracas, Junio, 1981, Ministerio de Educación). Como resultado de la puesta en ejecución de estos procedimientos quedaron elegi-

dos los Colegios Santa Rosa de Lima, Federico Froebel, Manuel Muñoz Tebar, Marino Picón Salas, San Pedro y La Salle.

El universo B2 (UB2) está constituido por los padres de los niños del universo A2. se extrajo una muestra que estuvo supeditada a los criterios de selección aplicados al escoger la fracción o muestra de UA2. A cada niño encuestado se le entregaba un cuestionario dirigido a sus padres o representantes para que fuese contestado en el hogar (29).

Entre las tareas de relevancia para la consecución de nuestros objetivos estuvo una revisión exhaustiva de las formas de funcionamiento y manejo de los equipo de videojuegos que han penetrado en el mercado venezolano. Además, efectuamos una inspección minuciosa del software del equipo "Video Computer System" (Atari) ya que es el aparato más difundido dentro de la población infantil y adulta de Venezuela.

Después de realizar el análisis y la descripción pertinente de los datos muestrales, y con ello haber cumplido con los procedimientos metodológicos y mecanismos operativos propuestos, arribamos a un conjunto de conclusiones específicas que expondremos a continuación.

IV.- CONCLUSIONES ESPECIFICAS DE LA INVESTIGACION.-

a.- La mayoría de los escolares juegan y prefieren jugar en grupo. Entonces, podemos decir que este artefacto se está usando como un juego preponderantemente agonal (30). No obstante, la presencia de ludus (31) es notoria en el mismo ya que para los videojugadores es crucial y satisfactorio la superación en sí misma de los obstáculos de cada uno de los distintos cassettes.

b.- El mayor porcentaje de usuarios de videojugadores está constituido por niños varones. En general, el mayor contingente de usuarios lo conforman personas del sexo masculino.

c.- En el tiempo libre infantil, tanto el correspondiente al período escolar como al vacacional, existe la tendencia a combinar diversas actividades.

Durante el tiempo de ocio infantil correspondiente al período escolar, el centro recreativo tiende a localizarse en el hogar. La actividad predilecta de la mayoría de los niños sigue siendo la observación de T.V., ocupando el uso del videojuego un lugar importante dentro del tiempo disponible de un grueso considerable de niños. **Las dos terceras partes de los niños tienen un tiempo diario promedio de uso del videojuego durante toda la semana que oscila entre media, una y dos horas, lo que representa una cuota temporal significativa.**

Para el período vacacional, las actividades de tiempo libre de los niños tienden a trasladarse, como era de esperarse, fuera del hogar.

d.- En cuanto a los juegos colectivos, no se puede decir que ellos hayan sido desplazados por los juegos de video. En este sentido lo que se observa es el desplazamiento de los juegos colectivos tradicionales, debido a una multiplicidad causal, y la relevancia que han adquirido los deportes y los juegos deportivos. (32)

e.- La mayor parte de los niños (más del 50%) no ha alterado su hábito de observación de T.V. como consecuencia de la utilización de los videojuegos. Por el contrario, para un grupo minoritario de niños el uso del nuevo artilugio ha significado el desplazamiento parcial del hábito mencionado.

f) El uso del nuevo artefacto electrónico ha contribuido al proceso de privatización del ocio. En una tercera parte de los niños ha transpuesto su lugar de juego ubicándolo en el hogar. Para la mayoría podríamos hablar de un reforzamiento del espacio lúdico privado.

Podemos decir que conjuntamente con otras tecnologías comunicacionales estaría estimulando un ocio sedentario.

g.- En los que respecta a los hábitos de uso de los equipos y cassettes de juegos podemos decir que aproximadamente el 50% de los niños utilizan el equipo de videojuego de forma cuasi-continua, alrededor del 38% de los niños lo hacen de manera intermitente. Los niños que han dejado de ser usuarios conforman un grupo muy minoritario.

h.- Para la mayoría de los niños (más del 60%) el hacerse diestros en un cassette de juego hace que la frecuencia de su uso aumente, siguiéndole el grupo de niños para los cuales este aspecto (el dominio del juego) no incide en su actividad lúdica.

i.- La mayoría de los niños (alrededor del 60%) acepta totalmente el software de juegos de los equipos. Un grueso importante de niños (aproximadamente el 40%) aceptan con objeciones el haber de cartuchos existentes. Para ellos, algunos juegos resultan ser tediosos por diversas razones, entre ellas su monotonía, falta de variedad y "poca acción"; su extremada facilidad y su uso continuo.

j.- Los juegos más populares son los estrictamente recreativos: los juegos de acción, los juegos deportivos, y los juegos espaciales y navales.

k.- La lógica y el contenido de muchos de los cassettes de juegos gira en torno a la agresión, la destrucción y la guerra, estando impregnados de elementos ideológicos. Ello podría contribuir a la aceptación acrítica del armamentismo de los estados modernos. La salida para esta situación sería la creación de un software distinto.

l.- Efectivamente, tal como lo plantean los distribuidores y confirman psicólogos y psiquiatras, los juegos electrónicos de video contribuyen a la coordinación óculo-manual del niño, al desarrollo de ciertas destrezas psicomotoras (33) y al estímulo de la percepción, el pensamiento rápido, la concentración y la atención. Con estos juegos el niño aprendería o desarrollaría ciertos reflejos coordinados. Además, pueden ser utilizados en niños con problemas de motricidad, concentración y atención.

m.- La mayoría de los niños (alrededor de un 86%) tiene un solo equipo de videojuego en su hogar.

n.- Alrededor de un 80% de los niños tiene con sus equipos menos de dos años, lo que expresa diáfamanamente que la experiencia del escolar caraqueño con estos artefactos es muy reciente.

o.- Atari de Venezuela C.A. (34) es la compañía multinacional que tiene controlado la mayor parte del mercado local, acaparando aproximadamente el 70% del mismo.

ACOTACIONES FINALES

La mencionada integración de la industria del videojuego con la industria del cine ha provocado la reedición de una serie de contenidos idénticos, transformando al temario de los juegos en un blanco importante para un análisis semiológico, sistemático y exhaustivo, al suscitar interrogantes sobre la fuerza adquirida por esos mensajes. Ello no fue realizado en la investigación por las limitaciones temporales, de recursos humanos y materiales (35).

Un equipo interdisciplinario hubiese podido investigar con rigurosidad los efectos estrictamente psicológicos de los videojuegos, verbigracia, los señalados por los entrevistados y que aparecen mencionados en la conclusión (1).

A un nivel de profundidad mayor hubiésemos constatado el tipo y la forma de recepción de los mensajes por los sujetos y la virtual formación y/o reforzamiento de estereotipos, valores, etc.

Tomando en cuenta la dificultad que tienen los niños para expresarse con prolijidad y soltu-

CUADRO DE DATOS

EQUIPOS DISTRIBUIDOS EN LOS HOGARES VENEZOLANOS POR

LAS DIFERENTES COMPAÑÍAS

NOMBRE DEL EQUIPO	Hasta Agosto -Sept. 1982	Para cubrir para fines de 1982	Fecha a partir de la cual se importan.
Atari V.C.S.	Colocados por la campaña Atari de Venezuela: 25.000 Total: 40.000	50.000	1981
Intelligentgame	12.000	13.000 - 18.000	1982
Intellivision	10.000 - 15.000	10.000	1981
Odyssey2	6.000	2.000	1981
TOTALES	58.000	80.000	

FUENTE: Datos del Estudio. Caracas, julio 1983. Notas: Algunos de estos aparatos han sido traídos al país por comerciantes y particulares con anterioridad a las fechas señaladas.

**CATEGORIAS, SUB-CATEGORIAS, ITEMS Y SUB-ITEMS DE LOS OBJETIVOS
DEFINICIONES DE LAS DIFERENTES CLASES DE JUEGOS**

JUEGOS	DEFINICION
ESPACIALES Y NAVALES	Son juegos de guerra que se desarrollan en el espacio o en el océano.
DEPORTIVOS	Son simulaciones de los deportes existentes.
DE ACCION	Esta categoría incluye una amplia diversidad temática, carreras automovilísticas, juegos que se basan en películas taquilleras o comics y juegos cuyos contenidos fueron creados especialmente para estos aparatos (excluyendo, naturalmente, a los juegos espaciales y navales).
EDUCATIVOS	Están conformados por juegos de memorización, concentración, de matemáticas, de aprendizaje de programación y juego de ortografía.
DE MESA	Son los conocidos juegos de mesa, pero que en este caso son llevados a la pantalla.
DE ESTRATEGIA E INTELIGENCIA (29)	Requieren razonar más que el común de los juegos. La mayoría no son a tiempo real.

FUENTE: Datos de la investigación. Caracas, julio 1983.

NOTA: Estamos utilizando, en líneas generales, una clasificación simple que se basa en los contenidos de los distintos juegos:

CATEGORIAS	SUB - CATEGORIAS
FORMAS DE UTILIZACION DE EQUIPOS Y CASSETTES DE VIDEO-JUEGOS.	USO CONTINUO (diario)
	USO CUASI-CONTINUO (casi todos los días)
	USO INTERMITENTE (pocas veces al mes)
	USO DISCONTINUO (el juego es totalmente abandonado después de cierto tiempo).

FUENTE: Datos de la Investigación. Caracas, Julio de 1983.

NOTAS DE REFERENCIA

- (1) Raimar Forteza: **Entrevista número 2 de la investigación citada**, Caracas, 24-8-82, técnico de la oficina "Home Computer", Atari de Venezuela.
- (2) Alvin Toffler: **La Tercera Ola**, Barcelona, Plaza & Janes S.A., 1.982.
- (3) Simón Nora y Alainc Minc: **Informe Nora-Minc** (La informatización de la sociedad), Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1982.
- (4) Jean Jacques y Servan Schreiber: **El Desafío Mundial**, Barcelona, edit. Plaza & Janes, 1.982
- (5) Bruno Lussato: **El Desafío Informático**, Barcelona, editorial Planeta S.A., 1982.
- (6) "Vigilancia", United Press Internacional, Baltimore, Estados Unidos, **El Nacional**, Caracas, 3 de febrero de 1984, Cuerpo A, página 10.
- (7) Elizabeth Safar: **Video Tape, Cultura Nacional y Subdesarrollo**, Caracas, material mimeografiado, ININCO, Universidad Central de Venezuela, 1984, p. 3. (Ponencia presentada en el Seminario sobre "Video Tape, Cultura Nacional y Subdesarrollo" celebrado del 8 al 18 de diciembre en la ciudad de La Habana, Cuba).
- (8) Ibidem, p.9
- (9) Jean Chateau: **Psicología de los Juegos Infantiles**, Buenos Aires, Editorial Kapeluz, S.A., 1958, p. 15.
- (10) Las actividades heterónomas están definidas por las "necesidades exteriores" y no por los objetivos que los individuos se fijan por sí mismos. Son actividades, funciones o trabajos que se determinan en función de las exigencias práctico-inertes de la sociedad en tanto sistema material o aparato. Se parte así de la idea de la existencia de **dualismo** (esfera autónoma/esfera heterónoma) en la sociedad capitalista. Estos conceptos provienen en lo esencial de las obras siguientes:
 - Andre Gorz: **Adiós al Proletariado**, París, Ediciones 2.001, S.A., El Viejo Topo, 1982
 - Landong Winner: **Tecnología Autónoma**, Barcelona. Editorial Gustavo Gili S.A., 1979.
- (11) André Gorz, Op. cit., p. 90.
- (12) Norbert Wiener y otros: **El Hombre y las máquinas**, (Algunas consecuencias morales y técnicas de la automatización), Caracas, Monte Avila Editores, C.A., 1974, p. 17.
- (13) "Los juegos electrónicos. El entretenimiento se paga caro" (Investigación), **Der Spiegel**, **El Diario de Caracas**, Caracas 22 de septiembre de 1981, p. 27.
- (14) Ibidem, p. 26.
- (15) Empresas independientes productoras de software producen programas para computadoras como Sinclair 2 X 81, Apple, A.P.I. Imagination Machine, TRS-80 (de Tandy Radio Shack), Texas Instruments 99/4m y tantas otras más.
- (16) Alvin Toffler: Op. cit., p. 194.
- (17) En las computadoras personales esta posibilidad si está abierta, ¿cuáles son sus límites?, sería un aspecto a indagar. Según los técnicos no existiría ninguno.
- (8) "Las últimas y más sofisticadas películas, desde el punto de vista de la tecnología y los efectos especiales, serán adaptadas para alimentar la Home Computer 400, entre ellas: Los Cazadores del Arca Perdida, Galaxia Odisea del Espacio, Gran Pris, etc." (Ejecutivo de la compañía Atari de Venezuela, C.A.). Sonido, Video y Computación, 2do. cuerpo del **DIARIO DE CARACAS**, edición especial, 28-9-1982.
- (19) Régimen de Cambio Diferencial.
- (20) Utilizamos el concepto piagetiano de juego colectivo. J. Piaget: **La conformación del símbolo en el niño**. México, F.C.E., 1966, p.p. 194, 5, 6.
- (21) Estas hipótesis están debidamente explicadas en la tesis original.
- (22) Esta categoría es atomizadora de la realidad, admitida hasta cierto punto por razones metodológicas y operacionales.
- (23) La tesis de grado citada incluye un aparte donde se discute el concepto.
- (24) Gastón Bachelard: **La Formación del Espíritu Científico**, Buenos Aires, Siglo veintiuno editores, 1979.

- (25) Esta tabla vale "para poblaciones cuyos tamaños varían entre 50 y 10.000.000 millones de elementos y con varianza igual 0,10 en cada una ($\neq 0,10$)". Néstor G. Mejía: **Algunos conceptos de muestreo**, Caracas, Universidad Central de Venezuela, 1981, p. 44.
- (26) Es conveniente dilucidar que si retomamos la clasificación socioeconómica sustentada por las agencias de publicidad, sólo lo hicimos por fines operativos y prácticos. Asumimos esas categorías como reflejadoras de ciertos niveles de ingresos y no como una estratificación social adecuada. Empero, para nuestro trabajo, dicha clasificación resultó de mucha utilidad.
- (27) Muestra total efectiva = 191 niños.
 Estrato A/B = 65 niños.
 Estrato C = 126 niños
- Cantidad de varones = 114 — 60%
 Cantidad de niñas = 77 — 40%
- (28) Se escogieron al azar una o más secciones por cada grado. Luego, se pidió dentro de estos la información sobre el número total de usuarios en dichas secciones y dentro de estos subgrupos (de usuarios-propietarios) se eligieron aleatoriamente las cuotas correspondientes (8 alumnos de ambos sexos por grado).
- (29) Debido al procedimiento empleado para la distribución de los "cuestionarios de padres", resultó una muestra que si bien no era nada desdeñable (total = 106), no era representativa del marco de referencia preestablecido. Ello no afectó el resultado global del trabajo, porque la muestra principal si fue representativa y ésta muestra de padres funcionó como estaba determinado: como fuente de datos de apoyo.
- (30) Agon: son juegos que se presentan en forma de competición en donde las aptitudes, habilidades y destrezas de los jugadores cumplen un papel fundamental. Roger Callois; "Sobre la Naturaleza de los Juegos y su Clasificación", en el texto: **Sociología del Deporte**, G. Luschen y K. Weis, edición española Miñón S.A., Capítulo II.
- (31) Ludus: hace alusión a la satisfacción interior provocada por la superación de dificultades más allá & de la rivalidad que se tenga con otro. Roger Callois, Op. Cit, capítulo II.
- (32) Como se podrá haber notado, las conclusiones "a", "c" y "d", nos indican que los datos empíricos refutaron a las hipótesis 1 y 2.
 Por el contrario, las hipótesis 3, 4, y 5 fueron corroboradas por el trabajo investigativo.
- (33) Sin embargo, pensamos que no hay que sobrevalorar las habilidades o destrezas desarrolladas por los video-juegos, ya que ellas están muy condicionadas por el tipo (marca) de equipo utilizado. La "técnica" aprendida para el manejo certero de un aparato no es garantía de que se podrá utilizar otro modelo con igual éxito. Los niños que se hacen expertos en un determinado equipo, no lo son de inmediato al comenzar a jugar con otro modelo, por el contrario, se les dificulta su uso.
- (34) Según fuentes comerciales, esta compañía cambió de nombre y ahora se llama Transamérica.
- (35) El tiempo utilizado en la investigación original fue de dos años (1982-1983).

NUEVA DIRECCIÓN

Comunicación

ESTUDIOS VENEZOLANOS DE COMUNICACION
 PERSPECTIVA CRITICA Y ALTERNATIVA

**CENTRO COMUNICACION SOCIAL, ESQUINA LUNETAS,
 EDIF. "CENTRO VALORES", MEZZANINA, OFIC. 2,
 APARTADO 4838 - Tlf. 563.50.96, CARACAS 1010-A
 VENEZUELA**