



Civilización

Los invasores electrónicos

¡Tenis, fútbol, batallas de tanques, los "juegos TV" llegan a nuestras pequeñas pantallas! ¡La guerra por la posesión del nuevo mercado ya ha comenzado!

UN puntito blanco que atraviesa la pantalla rebota, se acelera, pasa a la izquierda para saltar de nuevo a la derecha. Depende de su rapidez de reflejos el que usted logre colocar su raqueta o su pie imaginarios frente a esa pelota igualmente imaginaria. Es el tenis, la pelota vasca y el fútbol electrónicos. Una manera futurista de enfrentarse dos jugadores y divertirse: el deporte ciencia-ficción que hasta ahora sólo podía practicarse en algunos bares.

Hoy, sin embargo, gracias a la solicitud de los grandes industriales de la electrónica, estos juegos marcianos llegan masivamente a las salas de estar. Ni siquiera hay ya que meter un duro por la ranura. Los importadores o fabricantes de televisores comienzan a lanzar con gran refuerzo publicitario los juegos "video" integrados o acoplados a su aparato receptor.

Desde comienzos de año se viene tanteando el terreno cara a la gran ofensiva. Varios miles de aparatos vendidos ya a particulares. La opinión pública está ya preparada gracias a la publicidad.

Se acabó el papel de la televisión de dirección única, del emisor hacia el receptor, del espectáculo hacia el público. Por unas 15.000 pesetas, usted puede convertir su pequeña pantalla en pista de tenis o frontón de pelota. Basta con enchufar un cable unido a una consola electrónica. Sirviéndose de un mando manual, los adversarios se lanzan mutuamente la pelota. Hay varios dispositivos que permiten modificar la velocidad de la pelota, reducir la superficie o la longitud de las raquetas, provocar rebotes con o sin efecto y utilizar alternativamente el servicio automático o manual. Las posibilidades técnicas pueden combinarse.

Por el momento, tres cuartas partes de los "juegos de TV" vendidos en Europa se importan de Hong-Kong, Taiwan, Singapur y sobre todo de los Estados Unidos. Pero las "multinacionales" europeas no están dispuestas a perder la ocasión, sino que ya han entrado o se disponen a entrar en danza. ITT-Oceanic ha sido el primero en proponer televisores en color con juegos electrónicos incorporados. Grundig se dispone a lanzar dos modelos equipados con un módulo de juegos. Philips ha optado por una caja independiente que se conecta con el receptor "standard".

Desde hace un año, más de una treintena de sociedades a través del mundo, pero dos tercios de las cuales son norteamericanas, fabrican "máquinas para jugar en casa". Tres millones y medio de aparatos se han vendido ya en Estados Unidos. Casi vírgenes en este terreno. Europa en general y Francia en particular poseen un poder de seducción irresistible. Los aparatos en cualquier caso tendrán que adaptarse a las exigencias complejas de las redes de TV y de los receptores de cada uno de los países: número de líneas, número de imágenes por segundo, modulación del sonido, etcétera. Pero estas minucias técnicas no bastan para arredrar a las grandes compañías.

Lejos de dejarse intimidar, los grandes fabricantes americanos ponen a punto un nuevo arsenal. A comienzos de 1978, la Sociedad General de Instrumentos lanzará aparatos de seis juegos, y en una segunda fase, de ocho. Anuncia también, para eliminar cualquier resistencia indígena, las combinaciones "batallas de tanques" y "juegos de naves".

Los europeos están decididos a plantarles cara a los norteamericanos. Intentan dotar a sus receptores de una toma normalizada plurifuncional a la que podrá adaptarse una caja electrónica fácilmente modificable, a tenor de las más recientes innovaciones, técnicas. Así, para beneficiarse de los últimos descubrimientos y multiplicar las combinaciones, bastará con cambiar el circuito electrónico de la caja, que se presenta como una sencilla plaquita metálica. Esa toma abre mil posibilidades. Cualquiera podrá conectar con su receptor una terminal de ordenador unida a todas las memorias del mundo, "cassettes" audiovisuales especiales para aprender idiomas, en una palabra, todo aquello que puede materializarse mediante signos o símbolos.

La pantalla de TV familiar se convierte así, para el "big business" internacional en campo de la competencia electrónica. Más allá de los juegos simples, de un interés relativamente limitado, se estudian actualmente sistemas aún más elaborados que permitirán materializar, por ejemplo, el presupuesto familiar, el control diario de la cuenta bancaria, el equilibrio de tal o cual régimen dietético, la lectura de un periódico registrado en "cassettes".

La TV clásica y sus programas no tienen que temer, según parece, la competencia de los "juegos de TV". Por el contrario: más que nunca, el receptor, con sus funciones infinitamente multiplicadas, se transformará en omnipresente encrucijada de la vida familiar. Su papel, ya hegemónico, saldrá considerablemente reforzado. ■ ALAIN CHOUFFAN (© "Le Nouvel Observateur").

"RASQUE" SU SUERTE!



**MOTOS
TRIAL**

BULTACO

SHERPA-74 y 125

y MILES DE CASSETTES GRATIS

al comprar las cassettes LH (amarillas)



BASF

lo más cerca del sonido perfecto!