

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

LIBROS PRACTICOS DESTINADOS A LOS PADRES

KEYE, E.: *The Family Guide to Children's Television* (Nueva York, Random House, 1974).

Al igual que los demás libros destinados a los padres e incluidos en la presente lista, esta obra se centra en la TV en Estados Unidos.

MOODY, K.: *Growing Up to Television* (Nueva York, Times Books, 1980).

Se trata de un excelente resumen sobre los efectos negativos de la televisión.

INGER, D. G. y SINGER, J. L. y ZUCKERMAN, D. M.: *Teaching Television: How to Use TV to Your Child's Advantage* (Nueva York, Dial Press, 1981).

Destinado a la formación del niño como espectador dotado de sentido crítico e incluye asimismo una excelente lista de materiales relacionados con la televisión. Esta lista resulta igualmente válida para maestros.

LIBROS DESTINADAS A LOS PROFESORES

LOGAN, B, ed.: *Television Awareness Training* (Nueva York, Media Action Research Center, 1977).

Este libro, unido a información sobre películas y otras fuentes, proporcionada por el *Media Action Research Center*, podría constituir la base para cursos impartidos en institutos sobre formación del sentido crítico en el espectador de TV. Incluye materiales de lectura para estudiantes y profesores, procedentes de múltiples y diversas fuentes, así como hojas de trabajo y tareas a realizar en casa.

MASTERMAN, L.: *Teaching about Television* (Londres, Macmillan, 1980).

Utilizando ejemplos tomados de la televisión británica, MASTERMAN presenta los fundamentos y los planes pedagógicos de un curso de escuela secundaria sobre estudios de televisión. Estas lecciones tratan primordialmente de la televisión como literatura, como cultura y como comunicación verbal.

INVESTIGACION Y TEORIA

BERRY, G. y MITCHELL-KERNAN, C., eds.: *Television and the Socialization of the Minority Child* (Nueva York, Academic Press, 1982).

Se trata de la obra más esencial en este importante sector.

BRYANT, J. y ANDERSON, D. R., eds.: *Watching TV, Understanding TV: Research on Children's Attention and Comprehension* (Nueva York, Academic Press, 1983).

Refleja el estado actual de la investigación cognitiva sobre la relación existente entre los niños y la televisión.

HIMMELWEIT, H. T., OPPENHEIM, A. N. y VINCE, P.: *Television and Child: An Empirical Study of the Effect of Television on the Young* (Londres, Oxford University Press, 1958).

Estudio empírico clásico sobre los niños y la televisión. Utilizando el método de entrevistas, los investigadores realizan múltiples hallazgos que han sido confirmados actualmente mediante otras técnicas.

JOHNSTON, J. y ETTEMA, J.: *Positive Images: Breaking Stereotypes with Children's Television* (Beverly Hills, California, Sage, 1982).

Tiene especial interés por su exposición sobre el desarrollo de la serie *Freestyle*, que vale la pena leer.

LESSER, G. S.: *Children and Television: Lessons from Sesame Street* (Nueva York, Random House, 1974).

Una exposición de todos los aspectos de *Barrio Sésamo*, debido al principal asesor científico del programa.

MCLUHAN, M.: *Understanding Media: The Extensions of Man* (Nueva York, McGraw-Hill, 1964).

El origen de la idea de que "el medio es el mensaje". Hay versión española: "La comprensión de los medios como extensión del hombre", México, Diana, 1969.

NOBLE, G.: *Children in Front of the Small Screen* (Londres, Constable, 1975).

Un enfoque original y creativo de los efectos cognitivos y sociales de la televisión en los niños.

PALMER, E. L. y DORR, A., eds.: *Children and the Faces of Television: Teaching, Violence, Selling* (Nueva York, Academic Press, 1980).

Aportaciones debidas a personas representantes de una amplia variedad de disciplinas universitarias, y de los medios de comunicación.

PAPERT, S.: *Mindstorms* (Nueva York, Basic Books, 1980).

Se trata de la obra sobre niños y ordenadores que mayor influencia ha ejercido. PAPERT destaca, sobre todo, el papel de los niños como programadores, con ejemplos tomados de su experiencia en la enseñanza de LOGO.

PEARL, D., BOUTHILET, L. y LAZAR, J., eds.: *Television and Behavior: Ten Years of Scientific Progress and Implications for the Eighties*, vol. 2, *Technical Reviews* (Rockville, Md., National Institute of Mental Health, 1982).

Esta continuación del *1972 Report of the Surgeon General's Advisory Committee on Television and Behavior* es una excelente y amplia fuente de referencia.

SCRIBNER, S. y COLE, M.: *The Psychology of Literacy* (Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1981).

Una exposición de la primera investigación empírica destinada a comprobar los efectos psicológicos de la alfabetización, aparte de los efectos de la escolaridad formal.

SOFTWARE

Todo el *software* corresponde a Apple II, a no ser que se señale lo contrario, aunque parte del mismo puede utilizarse con otros ordenadores.

BUDGE, B.: Pinball Construction Set (Piedmont, Calif., Budge Co., 1982).

CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP.: *Taxi* (Fort Worth, Tex., Radio Shack, 1983).

DUGDALE, S.: *Green Globbs*, en *Graphing Equations* (CONDUIT, Universidad de Iowa, Iowa City, 1981).

GREENBERG, A. y WOODHEAD, R.: *Wizardry* (Ogdensburg, N. Y., Sin-Tech Software, 1981).

JAMISON, B. y KELNER, C.: *Lemonade Stand* (Cupertino, Calif., Apple Computer, 1979).

KLOTZ, L., SOBALVARRO, P. y HAIN, S.: supervisado por ABELSON, H.: *The Terrapin Logo Language* (Cambridge, Mass., Terrapin, 1981).

ROBINETT, W.: *Rocky's Boots* (Portola Valley, Calif., Learning Company, 1982).

WARNER, S.: *Castle Wolfenstein* (Baltimore, Muse Software, 1981).

— *Robot War* (Baltimore, Muse Software, 1981).

WIGGINTON, R.: *Animals* (Cupertino, Calif., Apple Computer, 1978).

BIBLIOGRAFIA ADICIONAL SOBRE TELEVISION

ALONSO ERAUSQUIN, M. A. y otros.: *Los teleniños*, Barcelona, Laia, 1980.

BAGGALEY y DUCK.: *Análisis del mensaje televisivo*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979.

CAZNEUVE, J.: *El hombre telespectador*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.

CIPRIANI, I.: *La Televisión*, Barcelona, del Serbal, 1982.

COHEN-SEAT, G., y FOUGEY ROLLAS, P.: *La influencia del cine y la televisión*, México, Fondo de Cultura Económica.

HALLORÁN, J.: *Los efectos de la televisión*, Madrid, Editora Nacional, 1978.

LEBERT, R. M., NEALE y DAVIDSON.: *La televisión y los niños*, Barcelona, Fontanella, 1976.

MANDER, J.: *Cuatro buenas razones para eliminar la televisión*, Barcelona, Gedisa, 1984.

PIEMME, J. M.: *La televisión: un medio en cuestión*, Barcelona, Fontanella, 1980.

RODRIGUEZ DIEGUEZ, J. L.: *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.

RODRIGUEZ MENDEZ, J. M.: *Los teledictos*, Barcelona, Estela, 1971.

TARRONI, E. y otros.: *Comunicación de masas, perspectivas y métodos*, Barcelona, Gustavo Gili.

WINN, M.: *La droga que se enchufa*, México, Diana, 1981.

INDICE DE MATERIAS

- Acción frente a violencia, 142.
— y selección de programa, 207.
(Véase también: Movimiento)
— en la televisión, 118, 137, 214.
- Adam-12*, 89.
- Alfabetización, 28, 29.
— Efectos de la, 118, 189.
— e interacción social, 110-111.
— y letra impresa, 43, 48, 106-110, 209-213, 218.
— Televisión, 32-61, 103.
- All in the Family*, 68, 69, 88.
- Altman, Robert, 151.
- Anderson, Daniel, 129, 140.
- Animación, 50, 53, 92, 136, 220.
(Véase también: acción.)
- Animals* (video-juego), 180.
- Aprendizaje y el cine, 217. (Ver también: educación.
— cognitivo, 175-176.
— social, 176.
— Televisión y, 25, 40-48, 131.
- Artificial Intelligence Laboratory*
(Laboratorio de Inteligencia Artificial) del MIT, 198.
- Audiovisuales. Técnicas, 33-37, 40-42, 43-44.
- Austin, Jan, 182.
- Bank Street College of Education*
(Nueva York), 184, 194, 200-220.
- Barrio Sésamo* y las capacidades visuoespaciales, 157.
— — y conocimiento de la TV, 40, 42.
— — Formato de, 45.
— — e imaginación, 125.
— — y los minusválidos, 71.
— — y los niños en situación de desventaja social, 69-70, 94-95.
— — Ritmo de, 129.
— — Versión española, 102.
- BASIC, 194.
- Batman*, 88.
- BBC, 57-58, 72, 82, 215.
- Beagles-Ross, Jessica, 93, 113, 120.
- Benn-Moshe, Miri, 113.
- Breakout* (video-juego), 141, 144.

- Brooks, J. David, 133.
Brown, Dean, 170.
Bunker, Archie, 68, 69.
- Cable. Televisión por, 23, 222-223.
Canadá. Investigación en, 125, 128.
Capacidad audiovisual, 32-48, 49, 113, 126, 136, 207, 230.
- de explicación verbal, 108, 131.
- física, 50, 54.
- de lectura, 96, 113.
- y los programas de ordenador, 172, 193-200.
- y la realización de películas, 226.
- y vídeo-juegos, 134, 145-161.
- Capacidades de crítica, 25, 91.
- espacial, 154-161, 192.
- Capital Cities Television Reading Program*, 211.
- Castle Wolfenstein* (vídeo-juego), 156-157.
- Char, Cynthia, 220.
- Children's Computer Workshop*, 144.
- Children's International Newsreel*, 72.
- Cl. Influencia sobre la lectura, 210.
- Cine, 27.
- y acción, 214.
- comparado con la TV, 76-77.
- Comprensión del, 32-40.
- en las escuelas, 209, 217, 224.
- Impacto del, 73-74.
- y letra impresa, 28.
- como literatura, 224-225.
- y novelas, 29.
- Uso terapéutico, 79.
- Cohen, Akiba, 37.
- Cole, Michael, 107, 109, 112, 117.
- Coloquio en clase, 66, 99, 100, 202, 204, 216.
- Comportamiento, 77-78, 140, 144, 184, 223.
- Computer-Assisted Instruction* (CAI) (Instrucción Asistida por Ordenador), 172-175.
- Comunicación cara a cara, 106, 109, 114, 116, 118, 214, 217.
- - - Estilos de, 118, 131, 228.
- Consumidores. Niños como, 81-82.
- Contenido, 24, 49, 60-61, 62, 63, 68, 103, 140, 208.
- Coordinación ojo-mano, 145, 221.
- Cuatro argumentos para eliminar la televisión*, 26.
- Darts* (vídeo-juego), 142.
- Defender* (vídeo-juego), 152.
- Desde la semilla, hasta el poste de teléfono* (filme sueco), 51.
- Di Sessa, Andrea, 198.
- Diálogo, 45, 120, 123, 130.
- padre-hijo, 57, 84, 131.
- profesor-alumno, 89, 101-102, 103, 108, 166, 202.
- Dinamismo, 170.
- Donkey Kong* (vídeo-juego), 144.
- Dorr, Aimée, 84, 90.
- Dragons, Lair* (juego con vídeo-disco), 222.
- Draw* (vídeo-juego), 136.
- Educación y juegos con ordenador, 177. (Ver también: Vídeo-juegos.)
- y letra impresa, 28-29, 107-108, 214-215.
- "multimedial", 29-30, 202-205.
- Televisión frente a libro, 25 92-93.
- en el tercer mundo, 99-102, 103.

- Educación. Uso de los medios en, 130, 201.
- El nacimiento de una nación*, 73-74.
- El ratón de la ciudad y el del campo* (espacio infantil de la TV alemana), 37.
- El Salvador, 104.
- Eliza* (vídeo-juego), 136.
- En busca del arca perdida*, 47.
- Entretimiento y acción, 54
- y aprendizaje, 60, 177, 213-214, 217.
- y realidad social, 68, 85, 91.
- y vídeo-juegos, 229.
- Escandinavia, 86, 126. (Véase también: Suecia, Investigación en,)
- Escritura, 24, 107, 109-110.
- y ordenadores, 181-192, 209.
- y pensamiento, 192.
- Referencia vaga en la, 114-116.
- y revisión, 181, 182, 185, 189, 190.
- y TV, 116, 209.
- Escuelas y capacidades verbales, 108.
- y educación "multimedial", 202.
- y ordenadores, 168.
- y televisión, 67, 90, 95, 96, 99, 130, 204, 224.
- Espacios publicitarios, 24, 64-65, 82, 87, 208.
- Esteriotipos étnicos, 73, 91, 203.
- Papel sexual, 63-66, 87, 203.
- Estudios comparativos entre los medios, 28, 92-93, 112-114, 122, 124-125, 218.
- E.T.*, 32, 47, 123.
- Etnocentrismo, 72.
- Experimento de laboratorio, 179, 219.
- Ferguson, E. S., 229.
- Formatos, 44-48, 58, 65.
- Freestyle*, 65-67, 68, 203, 204.
- Friedman, Philip, 185.
- Garfield High School* (Los Angeles), 201.
- Gerbner, George, 63.
- Gibbon, Samuel, 220.
- Gold* (vídeo-juego), 136.
- Gompers Secondary Center* (San Diego), 179.
- Gran Bretaña. Educación "multimedial", 215.
- - Efecto de la televisión en, 25, 26, 75, 82, 88, 95, 120, 127, 213.
- - Programas infantiles, 57-58, 62, 72.
- Green Globs* (vídeo-juego), 164.
- Grupos minoritarios, 69-71, 78, 86-87.
- Guiones. Redacción de, 226-227.
- Harpon* (vídeo-juego), 174, 176-177.
- Hill Street Blues* (telefilme), 46-47, 151.
- Himmelweit, Hilde, 103.
- Holocausto*, 207.
- Hosney, James, 76, 224.
- Identificación, 76-77, 85.
- Imaginación, 123-127, 130, 169.
- Imprenta y procesos intelectuales, 106-108, 130, 214.
- Impulsividad, 128-130.
- Inducción, 150.
- Información, 49, 106, 120.

- Interacción en juegos de ordenador, 140, 152-153, 170, 180, 221, 228.
 — social, 200, 205, 214.
- Israel. Investigación en, 37-38, 94, 157.
- ITV (emisora privada británica), 215.
- Jennings, Diane, 120.
- Jones, James Earl, 56.
- Kareev, Yaakov, 164, 170, 221.
- Kohl, Herbert, 171.
- Kosinski, Jerzy, 129.
- Kurland, Midian, 184.
- La guerra de las galaxias*, 209.
- La Masa*, 53.
- Lectura. Enseñanza de la, 96-99, 172.
 — y explicación verbal, 108.
 — y pensamiento, 107, 130.
 — y televisión, 209-213. (Véase también: Letra impresa.)
- Lehman, Rosemary, 206-207.
- Lehrer, Ariella, 112-113.
- Lemonade Stand* (simulación con ordenador), 178, 180.
- Lenguaje y desarrollo infantil, 121. (Ver también: Alfabetización.)
 — Enseñanza del, 100-101.
 — hablado, 109-110.
- Letra impresa. Capacidades para, 33, 95, 229.
 — — comparada con la radio, 112-118, 125.
 — — con la televisión, 25, 29-30, 46-47, 80, 85, 103, 105, 113, 206, 209-213.
 — — y discusión en clase, 202.
 — — Estilo verbal, 114-118, 219.
 — — e imaginación, 126, 228.
- — e interacción social, 110-111.
 — — como medio de información, 130, 215, 219.
 — — y pensamiento reflexivo, 128, 228.
 — — y procesamiento de palabras, 193.
- Levin, James, 164, 174, 186, 187-188, 221.
- Levinson, Elias, 210.
- Liberia. Investigación en, 107. (Ver también: Vai.)
- LOGO, 194, 195, 196, 197, 199, 200, 220.
- Los ángeles de Charlie*, 207.
- Los Angeles. Investigación en, 172-173. (Ver también: UCLA.)
- Lundgren, Rolf, 215.
- Lyon Township High School* (Illinois), 185.
- Macbeth*, 127.
- Malone, Thomas, 135, 139, 141-142, 144, 164.
- Mc Gee, Julie, 185.
- McLuhan, Marshall, 26, 28, 33, 72, 105, 111, 120, 121, 228.
- Meringoff, Laurence, 118.
- México. Investigación en, 102.
- Microordenadores, ver: Ordenadores
- Mindstorms*, 188.
- Mission* (vídeo-juego), 141.
- Mitchell, Edna, 133, 138.
- Modelos. Enseñanza con, 174.
- Moon Lander* (vídeo-juego), 152.
- Movimiento, 49-54, 56, 60.
 — y aprendizaje, 44-54.
 — como captador de la atención, 44, 54, 135.
- Mr. Rogers*, 58, 125.
- Mr. Trimble* (BBC), 58.

- Muñecos, 35, 56.
- Música, 220, 223.
- My Dinner with André*, 123.
- Nashville*, 151.
- Neuwirth, Sharon, 212-213.
- Noble, Grant, 76.
- Ordenadores, 24, 25, 27, 111, 168-201, 229.
 — y actividad en cooperación, 176, 183, 184, 188, 200.
 — combinados con la observación, 179.
 — y composición musical, 220.
 — y cultura, 229. (Véase también: programación, simulación en ordenador).
 — Diferencias sexuales, 143.
 — y educación, 172-174, 177, 193-194, 201, 221, 228.
 — Efectos sobre la escritura, 181-189.
 — Efectos sobre el pensamiento, 189-192, 228.
 — y la letra impresa, 194.
 — y televisión, 168-172, 192.
- Pac-man* (vídeo-juego), 145-152, 162.
- Padres, 25, 30, 58, 68, 82, 88-90, 130, 131, 205, 209
- Papert, Seymour, 181, 194, 195, 199.
- Participación activa, 57, 102, 137-138, 180, 217.
- Pasividad, 23-24, 28, 48, 60, 105, 227
- Payne Fund Studies*, 73.
- Persistencia, 128-129, 163.
- Petball*, (vídeo-juego), 135, 141.
- Peterson, R. C., 73.
- Pezdek, Kathy, 112-113.
- Piaget, Jean, 53, 56, 145, 155, 189, 190.
- Pinball Construction Set*, 159.
- Playschool*, (BBC), 58.
- Polanski, Román, 127.
- Poltersgeist*, 47.
- Potter, Rosemary Lee, 211.
- Predicción, 77.
- Procesamiento de palabras, 171-172, 181-192, 201.
 — y la letra impresa, 220, 228.
 — paralelo, 46-47, 150, 166, 214, 228.
 — seriado, 46, 150, 166, 214, 228.
- Productor. El niño como, 225-227.
- Profesores y educación "multimedial", 215.
 — e importancia de la letra impresa, 229.
 — y ordenadores, 188.
 — y registro en vídeo, 224.
 — y televisión, 25, 30, 66-67, 90, 99, 100-101, 209, 211.
- Programa de televisión, 24, 41, 44-48, 59, 90, 103, 131, 223.
- Programación de ordenadores, 170-171, 193-200, 221, 225, 228.
- Radio, 27, 28.
 — comparada con la letra impresa, 112, 113, 118.
 — con la televisión, 46, 55, 92-93, 106, 112, 118, 120, 124, 216.
 — Estilo verbal de la, 114-118.
 — e imaginación, 123-127, 131, 228.
 — Influencia sobre la lectura, 211.

- Radio. Influencia sobre el lenguaje, 110.
 — y música, 29, 106.
 — Producción, 226.
 — y programación infantil, 105.
 — Uso en las escuelas, 216.
- Rainbow*, 69.
- Reconocimiento, 76-77, 85.
- Reder, Stevan, 110.
- Reflexión, 128-130, 166.
- Registro acústico, 225, 229.
- Repetición, 56-57.
- Ritmo de los programas, 128, 129.
- Roadrace* (vídeo-juego), 221.
- Robot Wars* (vídeo-juego), 161.
- Rocky's Boots* (vídeo-juego), 164.
- Rosenfeld, Sherman, 194.
- Rubik. Cubo de, 157.
- Salomon, Gavriel, 37, 40, 43, 113, 226.
- Scarborough, Michael, 213.
- Schauble, Leona, 144.
- Scribner, Sylvia, 107, 109, 112, 117, 189.
- Sentidos. Los medios de comunicación y los, 119-123.
- Sentimientos, 79-80, 216, 217.
- Sheingold, Karen, 166.
- Simulación con ordenador, 165-167, 203, 219-220.
- Sin Novedad en el Frente*, 73.
- Sinatra, Rick, 149.
- Singer, Dorothy, 124, 204.
- Snake 2* (vídeo-juego), 135.
- Snoopy*, (vídeo-juego), 136.
- Socialización y ordenadores, 176, 183, 184, 188, 200.
 — y televisión, 26, 90, 130-131.
- Software*. Aprendizaje de, 171, 172-181, 220, 263.
- Sonores. Efectos, 45, 56, 65.
- Space Construction Task*, 38-40.
- Space Eggs* (vídeo-juego), 162.
- Space Invaders* (vídeo-juego), 140, 144, 166.
- Spielberg, Steven, 47.
- Star Raiders* (vídeo-juego), 154.
- Star Wars* (vídeo-juego), 142.
- Stars* (vídeo-juego), 136.
- Suecia. Investigación en, 50, 51, 71-72, 75-76, 215.
- Suiza. Investigación en, 54.
- Takagaki, Rick, 204.
- Taxi* (vídeo-juego), 144.
- Teleníger (Níger), 100-102.
- Televisión. Accesibilidad de la educación, 103, 203.
 — y aislamiento, 112.
 — y alfabetización, 209-213.
 — y aprendizaje, 49-61, 62.
 — y CI, 29.
 — combinada con otros medios, 215-216, 220.
 — como fuerza positiva, 25, 30, 59-60.
 — como medio democrático, 92, 203.
 — — medio pasivo, 23-24, 25, 30, 48, 60.
 — — de información, 130.
 — y comunicación cara a cara, 114-116.
 — Conexión con ordenadores, 168-172, 193, 220.
 — Conexión con los vídeo-juegos, 135-138.
 — y creatividad, 124.
 — y curso escolar, 202, 205-209, 215.
 — y deportes, 225. (Véase también: televisión por cable; letra impresa; radio).

- y desarrollo infantil, 34-40, 119-120.
 — y educación de niños desaventajados, 92-104.
 — educacional, 60, 208.
 — Efecto acumulativo de la, 75.
 — Efectos sobre el comportamiento, 77-81.
 — Gran Bretaña, 64.
 — e imaginación, 123-127.
 — Influencia sobre el lenguaje, 110.
 — y lectura, 112.
 — y radio, 29, 92-93, 112-118, 125.
 — y realidad, 62-90.
 — Referencia vaga, 116-117.
 — y los sentidos, 119-123.
 — vista en casa, 203-204.
- Tercer mundo, 28, 92, 99-102, 103.
- The Big Blue Marble* (ITT), 72, 73.
- The Electric Company*, 45, 96-98, 209.
- The Plug-Inn Drug*, 26.
- The Jeffersons*, 91.
- The red balloon*, 122.
- The Video Master's Guide to Pac-Man*, 146.
- The Voyage of the Mimi*, 220.
- Thurstone, L. L., 73.
- Tidhar, Chava, 226.
- Tikhominov, O. K., 201.
- Tranquility Base* (vídeo-juego), 152, 155.
- Transferencia de conceptos, 153, 165.
- Transformación, 53.
- UCLA (Universidad de California Los Angeles). Investigación en, 83.
- Understanding Media*, 119.
- Universidad de Kansas. Investigación en la, 64.
- Vai (grupo cultural liberiano), 107, 115, 117.
- Vargas, Margarita, 201.
- Vídeo-disco, 221-222.
- Vídeo-juegos, 24, 25, 27, 28, 132-167.
 — — Atracción ejercida por los, 132, 135-139, 140, 163, 229.
 — — y educación, 219. (Véase también: ordenadores).
 — — Efectos aislantes de, 111.
 — — y fantasía, 158-161.
 — — frente a TV, 133, 135, 137-138, 169.
 — — del futuro, 164-167, 221.
 — — Gastos en, 134.
 — — Interacción de los, 170, 228.
 — — y niños con dificultades de aprendizaje, 163.
 — — y programación, 194-195, 221.
 — — y televisión, 105.
- Vídeo. Registro en, 128, 223-225.
- Violencia en los libros, 127.
 — en televisión, 29, 81-82, 88, 127.
 — en la televisión por cable, 223.
 — en vídeo-juegos, 24, 139-144.
- Wanner, Eric, 161.
- Williams, Michael, 154.
- Wober, Mallory, 110-111.
- Wyzardry* (vídeo-juego), 158.
- You and Me* (BBC), 58.
- Zaxxon*, (vídeo-juego), 154.