



Influència dels videojocs en els xiquets i jòvens



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSELLERIA D'EDUCACIÓ



Índex

↳ Consideracions prèvies	3
↳ Objectius	4
↳ Metodologia	5
↳ Fitxa tècnica.....	5
↳ Resultats.....	6
↳ Aspectes a destacar de l'anàlisi dels videojocs i de les revistes especialitzades.....	16
↳ Conclusions.....	18
↳ Recomanacions per a la compra i ús de videojocs.....	22

La introducció dels videojocs com a forma d'oci i diversió entre xiquets i jòvens provoca hui en dia una preocupació lògica en pares i en educadors, ja que molts tenen un contingut violent i el control que se'n fa és limitat i de vegades nul.

Consideracions prèvies

Triar un videojoc no sempre és fàcil. És prou coneguda la influència dels videojocs en xiquets i jòvens, d'ací ve la importància de saber elegir-los i emprar-los.

Estes pàgines pretenen ajudar els pares en este aspecte, a fi de dotar-los de criteris de selecció i de valoració, i presentar-los les pautes que poden seguir en l'elecció d'un videojoc.

Els videojocs no tenen per què ser perjudicials; si l'elecció és adequada, ajudaran a la formació de xiquets i jòvens.

Ja l'any 2001, segons un estudi realitzat per AVACU (Associació Valenciana de Consumidors i Usuaris), es constatava que el 90% dels xiquets havia jugat alguna vegada a un videojoc, el 70% tenia consola portàtil a casa i, a més, els videojocs representaven el 25% del volum total de venda de joguets.

Al juny de 2003, l'Associació Espanyola de Distribuïdors i Editors de Software d'Entreteniment (ADESE) i el Ministeri de Sanitat i Consum van presentar el nou codi d'autoregulació PEGI (Pan European Game Information), que estableix una classificació per edats per a videojocs. Este codi, de caràcter voluntari, s'utilitza en 16 països de la UE, inclosa

Espanya, i el seu objectiu és que pares, educadors i consumidors en general, tinguen informació suficient, a l'hora d'adquirir un videojoc, per a evitar l'exposició dels xiquets a continguts inadequats.

El codi PEGI substituï el codi ADESE, vigent des d'abril de 2001, al qual va millorar quant a les categories de classificació dels videojocs per edats així i també perquè va incorporar una sèrie d'icones que permeten identificar-ne millor el contingut i ofereixen més informació i més completa per als compradors i usuaris.

No obstant això, a pesar que actualment formen part d'ADESE més del 80% de les unitats de videojocs distribuïdes en el mercat espanyol, el 20% restant continua fora de control.

Així mateix, cal destacar la col·laboració feta per la Comissió Europea de Recomanacions i Certificacions Audiovisuals (CERCA) en l'estudi de les revistes d'informació i de publicitat de videojocs.

Objectius

L'objectiu de l'estudi fet per AVACU ha sigut conèixer la influència dels videojocs en xiquets i jòvens de la Comunitat Valenciana per a poder previndre actituds violentes i discriminatòries en els jòvens.

A més, tracta d'analitzar el contingut de les revistes especialitzades del sector per a dotar els pares i educadors, i per descomptat els usuaris jòvens, de criteris selectius que els ajuden a l'hora d'elegir i d'utilitzar un videojoc. Però també té l'ànim d'intentar aconseguir la col·laboració dels distribuïdors d'estos materials audiovisuals perquè no es distribuïsquen videojocs que, pels continguts, puguen ser considerats perjudicials per a la formació i la salut mental de xiquets i jòvens.

Metodologia

L'estudi s'ha dut a terme per mitjà d'una metodologia quantitativa, utilitzant l'estratègia de l'enquesta. L'enquesta permet obtenir informació sobre un tema concret a través d'una sèrie de preguntes prèviament establides.

La utilització de la tècnica de l'enquesta ha comportat diversos passos:

- Definició d'objectius i d'hipòtesis.
- Elaboració del qüestionari.
- Aplicació del qüestionari.
- Tractament estadístic dels resultats.
- Elaboració de l'informe.

Fitxa tècnica

Dimensions de la mostra: 1562 enquestes.

Àmbit geogràfic: Comunitat Valenciana.

Univers: escolars d'ambdós sexes de 7 a 16 anys, residents a la Comunitat Valenciana.

Les revistes analitzades (exemplars de diferents mesos de l'any 2006) han sigut:

- Març 2006: PSM2, Nintendo, Computer hoy juegos, Hobby consolas, Play Manía, Superjuegos, Playstation 2.
- Abril 2006: Micromanía núm. 135, Computer hoy juegos núm. 61, Hobby Consolas núm. 175, Nintendo Acción núm. 162, PSP núm. 2, Play Manía, Superjuegos núm. 163, PSM2 núm. 48.
- Juny 2006: Computer hoy juegos núm. 63, Playstation 2 núm. 65, Nintendo Acción núm. 164, Play Manía núm. 90, Superjuegos núm. 165, PSM2 núm. 50, Hobby

Consolas núm. 177, Micromanía núm. 137.

- Juliol 2006: Playstation núm. 67, 67, Play Manía núm. 91, Superjuegos núm. 166, Nintendo Acción núm. 165, Hobby núm. 178, Micromanía núm. 138, Computer hoy juegos núm. 65.
- Agost 2006: Hobby Consolas núm. 179, PSM2 núm. 52, PC juegos núm. 93, Micromanía núm. 139, Computer hoy juegos núm. 65.
- I, finalment. al setembre de 2006: Play Manía núm. 92, Nintendo Acción núm. 166, Hobby Consolas núm. 180, PSM2 núm. 53, Micromanía núm. 140, Playtrucos núm. 19, Computer hoy juegos núm. 66, PC Life núm. 17.

Els videojocs estudiats han sigut: Tekken: Dark Resurrection, Dexter, Grand Theft Auto: Vice City Stories, Gangs of London, Pro Evolution Soccer 6, Singles 2, Los Sims 2 Todo Glamour (Accesorios), Medal of Honor, Devil May Cry 3, Resident Evil 4, Grand Theft Auto: San Andreas, Need for Speed: Most Wanted, The Simpsons: Hit & Run, Canis Canem Edit.

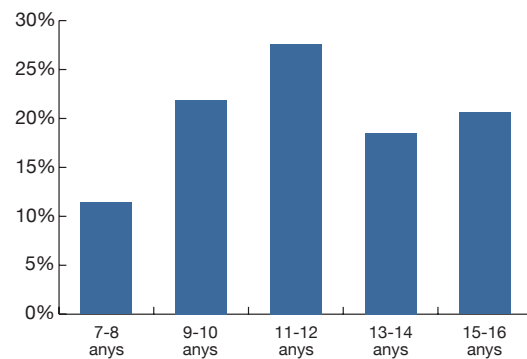
Resultats

SEXE

Del conjunt dels enquestats, un 48,46% correspon a xics i un 51,54% a xiques.

EDAT

Els xiquets entre 11 i 12 anys representen el percentatge més gran d'usuaris amb un 27,59%, seguits pels xiquets de 9 i 10 anys, que representen el 21,90% de la mostra. Els jòvens entre 15 i 16 anys són el 20,61%; els jòvens entre 13 i 14 anys, el 18,50%; i, finalment, els xiquets entre 7 i 8 anys, l'11,40%.



EQUIPS EN EL DOMICILI

El 89,36% té ordinador, a més el 67,38% té consola i el 51%, consola portàtil.

El 62,91% disposa de connexió a Internet, el 41,30% té TV en el dormitori, i el 61,35% disposa de telèfon mòbil propi.

És significatiu l'augment en el cas dels ordinadors (66,20% en 2001), i especialment de les connexions a Internet (26,1% en 2001).

🎮 **Ordinador:** el percentatge més alt es concentra entre els jòvens de 15 a 16 anys (95,95%), el qual descendix progressivament a mesura que es reduïx l'edat dels usuaris: entre 13 i 14 anys (92,03%), d'11 a 12 anys (89,78%), de 9 a 10 anys (84,79%) i 80,33% (de 7 a 8 anys).

Queden àmpliament demostrats els beneficis que l'ús d'Internet té en l'àmbit educatiu. No obstant això, és una activitat que també comporta certs perills si no s'utilitza de manera responsable.

🎮 **Consola:** el percentatge més alt es registra en la franja de 13 a 14 anys (74,46%), seguit pels xiquets d'11 a 12 anys (71,69%), pels jòvens de 15 a 16 anys (71,42%), pels xiquets de 9 a 10 anys (62,55%), i, finalment, pels xiquets de 7 a 8 anys (46,62%).

🎮 **Consola portàtil:** el percentatge més alt es registra en la franja dels xiquets d'11 a 12 anys (57,54%). La resta dels resultats són els següents: xiquets de 9 a 10 anys (51,45%), els de 13 a 14 anys (50,18%), els jòvens de 15 a 16 anys (47,84%) i, finalment, els xiquets de 7 a 8 anys (41%).

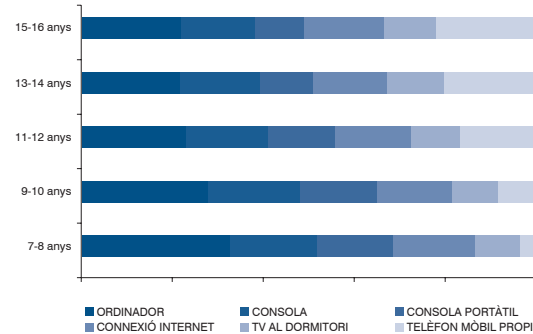
🎮 **Connexió a Internet:** el percentatge més alt es registra entre els jòvens de 15 a 16 anys (77,31%), seguits en progressió descendent pels jòvens de 13 a 14 anys (68,51%), els d'11 a 12 anys (65,68%), els de 9 a 10 anys (50,59%), i, finalment, els xiquets de 7 a 8 anys (44,39%).

📺 **TV al dormitori:** el percentatge més alt es registra en els jòvens de 13 a 14 anys (53,29%), seguit dels jòvens de 15 a 16 anys (49,69%), els d'edat entre 11 i 12 anys (42,24%), entre 9 i 10 anys (30,98), i, finalment, els xiquets entre 7 i 8 anys (24,16%).

Segons diversos estudis, els xiquets que veuen massa TV sofreixen més risc de:

- Obtindre pitjors resultats acadèmics en l'escola.
- Llegir menys llibres.
- Fer menys exercici.
- Tindre problemes de sobrepés.

📱 **Telèfon mòbil:** la pràctica totalitat de jòvens entre 15 i 16 anys (97,54%) en tenen, seguits pels jòvens entre 13 i 14 anys (86,5%), i pels xiquets d'11 a 12 anys (66,34%). Els xiquets entre 9 i 10 anys en tenen en un 26,02%, i, finalment, els xiquets de 7 a 8 anys, en un 8,99%.



A cada edat corresponen uns determinats elements que ajuden al desenrotllament evolutiu del xiquet, i un telèfon mòbil, en este sentit, no beneficia gens el creixement dels més menuts.

📅 HORES I DIES DE JOC

En este apartat distingim tres tipus de preguntes:

Hores de joc entre setmana: el 40,42% afirma que no juga entre setmana, mentres que el 31,34% afirma jugar menys d'una hora. El

16,97% juga d'1 a 2 hores, el 6,22% diu que juga més de 3 hores, i el 5,04%, de 2 a 3 hores.

Els que més juguen són els xiquets d'edat compresa entre 13 i 14 anys (quasi el 21%), i dins d'estos, els xics (16%) tripliquen el percentatge de xiques (5%).

Els caps de setmana, el 4,75% diu que no juga, mentres que el 32,42% afirma jugar menys d'una hora. El 27,43% juga d'1 a 2 hores, el 18,66% diu que juga més de 3 hores, i el 16,73%, de 2 a 3 hores.

Els que més juguen són els d'edat compresa entre 13 i 14 anys (quasi el 21%), i dins d'estos, els xics (16%) tripliquen el percentatge de xiques (5%).

Novament, els que més temps juguen en este tram són els jòvens entre 13 i 14 anys (quasi el 50%), i, també de nou, els xics més que les xiques (7,2% enfront de 2,85%).

Quant als dies que juguen a la setmana, el 17,62% afirma que juga tots o quasi tots els dies; el 14,24%, tres o quatre dies; el 15,24%, 1 o 2 dies.

Diuen que juguen només els caps de setmana el 25,57%, i, en un grau menor, de tant en tant, el 26,83%.

Novament, els xics (22,24%) superen les xiques (11,69%) quan diuen jugar tots els dies; el tram d'edat d'entre 13 i 14 anys és el que registra percentatges majors.

JUGAR SOL O AMB COMPANYIA

La majoria afirma jugar d'ambdós formes (72,24%). El 16,88% afirma jugar normalment sol, mentres que el 10,88% diu fer-ho habitualment acompanyat.

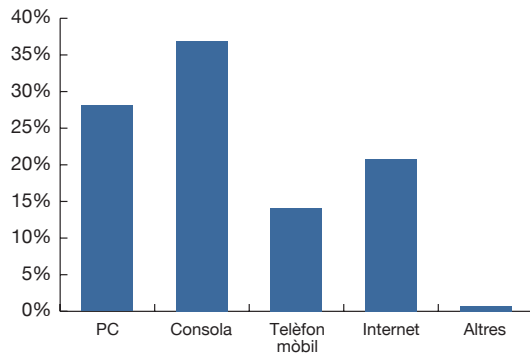
El fet de jugar sol pot provocar en els xiquets situacions d'aïllament a mitjà termini, per la qual cosa és important que compartisca esta distracció amb xiquets de la seua edat o altres familiars.

📄 AMB QUINA COMPANYIA ES JUGA?

La majoria juga amb amics (42,34%), seguits dels que juguen amb els germans (33,97%) i amb el pare o la mare (15,66%). Juguen amb altres persones, no compreses en els apartats anteriors, un 8,03% dels enquestats.

📄 TIPUS DE PLATAFORMA PREFERIDA PER A JUGAR

La majoria dels enquestats (36,88%) utilitza la consola, que és seguida pel PC (28,1%); Internet és utilitzat pel 20,75%; el telèfon mòbil, pel 14,09%, i un 0,18% utilitza altres sistemes.



Especialment rellevant és que quasi el 21% dels jòvens accedix als jocs a través d'Internet, amb la falta de control que això suposa.

📄 VIDEOJOCOS PREFERITS

Els videojocs preferits són els d'aventures (47,38%), seguits pels d'esports (38,29%) i els d'acció (37,77%). Els de simulació són preferits per un 28,43%; els d'estratègia, pel 23,36%, i els denominats de "àrcade", pel 16,39%.

📄 VIGILÀNCIA DE L'ADEQUACIÓ DEL VIDEOJOC

El 34,08% dels enquestats diu que mai comprova si el videojoc és adequat o no a la seua edat; el 28,82% diu que ho comprova sempre, mentres que el 23,96% diu que ho comprova a vegades, i el 13,14% no ho comprova quasi mai.

Entre els que diuen que mai comproven la idoneïtat del joc a la

seua edat, el 78,38% són els jòvens entre 15 i 16 anys, seguits pels jòvens entre 13 i 14 anys (74%).

És fonamental conèixer i exigir el codi PEGI per a orientar-nos en la compra i adequació dels videojocs a les edats i característiques dels xiquets i jòvens.

QUÈ ÉS EL CODI PEGI

El codi PEGI estableix una classificació per edats per a videojocs i jocs d'ordinador: 3+, 7+, 12+, 16+ i 18. A més, inclou una sèrie de pictogrames informatius:



Discriminació:

El joc conté material que pot afavorir la discriminació.



Drogues:

El joc fa referències o mostra l'ús de drogues.



Llenguatge groller:

El joc conté grolleries.



Violència:

El joc conté representacions violentes.



Sexe:

El joc conté representacions de nuesa o comportaments sexuals o referències sexuals.



Por:

El joc pot espantar o fer por a xiquets.

VIDEOJOCOS PIRATEJATS

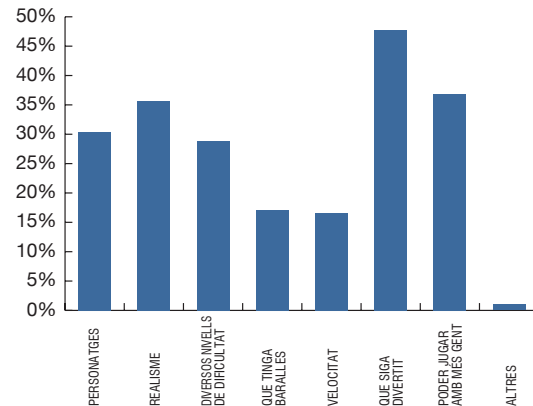
Preguntats els jòvens sobre la possessió de jocs piratejats, el 55,32% va respondre que no en tenen, mentres que el 25,22% manifesta tindre'n algun, i el 19,46%, tindre'n molts. D'entre els que diuen tindre'n uns quants o molts, un 60,99% estan entre els enquestats de 13 i 14 anys, i més d'un 65% en els de 15 i 16 anys.

Els jocs adquirits per mitjà de descàrregues o còpies il·legals no tenen tot tipus d'etiquetatge i regulació; a més, és una pràctica penada per la legislació vigent.

ASPECTES PREFERITS DELS VIDEOJOCOS

Les característiques que destaquen dels videojocs per a la seua elecció són variades: El 47,70% diu que preferix que siga divertit, seguit dels que preferixen que es pugja jugar amb més gent (36,80%); que siguen

realistes (35,73%), que tinguen bons personatges (30,40%) i que tinguen diversos nivells de dificultat (28,88%), mentres que el 17,15% s'inclina per les baralles (percentatge que ha augmentat respecte del 12,5% del 2001) i preferixen els relacionats amb la velocitat el 16,53%.



*Preocupa la dada que indica que més d'un 17% dels enquestats reconeix obertament que el que més li agrada d'un videojoc és que tinga **baralles i agressions**.*

📄 FORMA D'ACONSEGUIR ELS VIDEOJOCOS

El 55,24% dels enquestats diu comprar-los, mentres que el 42% diu obtindre'ls com a regal. Al 24,32% li'ls presten amics, el 16,46% els adquireixen a través d'Internet, i el 14,66%, els lloguen.

📄 QUAN ESTÀS JUGANT A UN VIDEOJOC, ET COSTA DEIXAR DE JUGAR?

A esta pregunta, el 44,58% va dir que li costava deixar de jugar “a vegades”, mentres que va respondre “no” el 41,69%, i va dir que sempre li costa deixar de jugar el 13,73%.

📄 ET DEIXEN JUGAR ELS TEUS PARES AMB ELS VIDEOJOCOS TOT EL TEMPS QUE VOLS?

Un significatiu 52,14% va manifestar categòricament que no, mentres que el 36,34% va dir que el deixen a vegades, i un 11,52% va dir que els seus pares li deixen jugar

tot el temps que vullga. El control que exercixen els pares descendix a mesura que augmenta l'edat, ja que este control descendix des del 59,29% en edats de 7-8 anys, fins al 40,74% en 15-16 anys.

El control del temps per part dels pares és escàs, ja que passa d'un 68,2% en 2001 a un 19,6% en el 2006.

📄 HAS TINGUT ALGUN PROBLEMA PER A JUGAR ALS VIDEOJOCOS?

A esta pregunta, el 62,57% va respondre que no, mentres que el 37,43% va dir que sí. Quant als tipus de problemes, el 33,55% va manifestar haver discutit amb les seues mares per este motiu, mentres que el 22,31% va confessar haver deixat de fer deures o estudiar, i el 35,7% va dir haver tingut problemes físics, com ara sequedat d'ulls, dolor d'esquena...

Cal posar èmfasi en els problemes al·ludits pels enquestats: discussions amb els seus pares, deixar de fer els deures o estudiar, enfadaments, pèrdua de temps, sequedat d'ulls, dolor d'esquena, nerviosisme, falta de concentració, insomni.

COM VALOREN ELS XIQUETS I ELS JÓVENS ELS VIDEOJOC?

Aspectes positius: Els enquestats van manifestar que els videojocs provoquen diversió, entreteniment, distracció, fan pensar, són educatius, permeten fer el que no es pot fer en la vida real, desenrotllen la intel·ligència i l'agilitat en els dits, augmenten els reflexos i l'activitat mental, són emocionants...

Aspectes negatius: Igualment, els enquestats van indicar com a característiques negatives que produeixen molèsties físiques, violència, addicció, menor temps d'estudi, mal humor i enfadaments, pèrdua de

temps, tenen un preu alt, són avorrits, provoquen aïllament, tenen fallades tècniques, poden obsessionar, són monòtons, no hi ha control de l'edat per part del consumidor...

COMPRA DE REVISTES SOBRE VIDEOJOC

El 64,99% dels xiquets i jòvens va dir no comprar-ne mai, mentres que el 27,66% diuen comprar-ne alguna vegada, i el 7,35% en són compradors mensuals i assidus.

El percentatge dels que en compren alguna vegada o mensualment ha augmentat, passant del 20% de l'any 2001 fins al 35%. Per sexes, els més assidus a la compra de revistes són els xics (48,29%), mentres que les xiques en compren en un 18,15%.

Quant a les edats, els que més en compren són els d'edats compreses entre 11 i 14 anys (quasi el 82%).

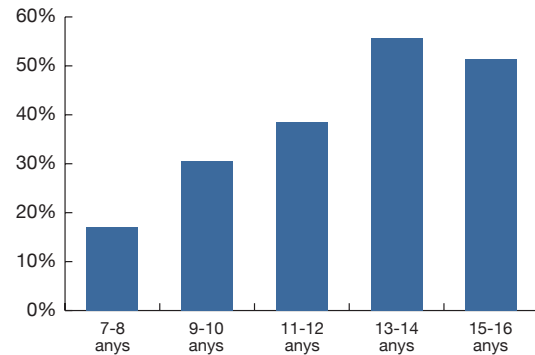
Resulta cridaner que el 23% de xiquets entre 7 i 8 anys compra revistes de videojocs, el 4,29% dels quals les adquirix mensualment (les adquirixen els pares per a ells).

CONSIDERES QUE ELS VIDEOJOCs QUE HABITUALMENT UTILITZES CONTENEN VIOLÈNCIA?

A esta pregunta, el 60,42% va respondre que sí, mentres que el 39,58% va dir que no.

Entre els que van respondre afirmativament, el 52,91% són xics, enfront del 22,45% de les xiques. Per edats, els que més juguen amb videojocs de contingut violent són els de 13 i 14 anys (55,61%).

Quan se'ls demana que descriguen algun d'eixos actes violents, mencionen: baralles, morts, tirs, atropells, sang, robatoris, armes, tallar caps, assassinats, drogues, sexe, prostitució, violacions...



La violència, en la majoria de les ocasions gratuïta, s'ha convertit en un dels elements importants de qualsevol videojoc que vullga triomfar, i s'utilitza inclús com a ganxo publicitari. L'excés o la quotidianitat de contemplar actes violents aconseguix que les sensacions que produïx inicialment en el jove es vagen diluint fins al punt d'integrar-les dins de la normalitat, la qual cosa pot afavorir comportaments agressius.

SOLS JUGAR AMB VIDEOJOCs QUALIFICATS PER A MAJORS DE DÍHUIT ANYS?

A esta pregunta, el 59,9% va manifestar no jugar-hi mai, mentres que el 40,1% va dir que sí. És significativa la diferència que existix entre sexes, ja que va respondre afirmativament el 56,39% dels xics, enfront del 18,77% de les xiques.

El percentatge augmenta a mesura que augmenta l'edat dels enquestats, ja que passa del 10% en els 7-8 anys, a quasi el 65% en els 15-16.

Exemple dels videojocs qualificats per a majors de 18 anys més demandats pels menors, són: GTA Sant Andreas, Resident Evil, Vice City, El Padrí, Larry i Call of Duty +18.

Sorprén la dada que ens revela que més de 40% dels escolars enquestats reconeix jugar amb videojocs qualificats per a majors d'edat.

Aspectes a destacar de l'anàlisi dels videojocs i de les revistes especialitzades

DELS CONTINGUTS DE VIDEOJOCs

S'ha detectat que, en alguns establiments, els pictogrames que ens indiquen quins continguts trobarem i imatges d'escenes de videojocs, vénen tapats per etiquetes on apareix el preu, pel codi de barres o pels sistemes de seguretat interna del mateix establiment.

Molts dels videojocs recomanats especialment per a adults es troben situats al costat d'altres destinats al públic infantil.

DEL CONTINGUT DE LES REVISTES

- Predomini de termes i expressions violentes que fan referència a holocaust, sagnant, carnisseria...
- Exalten el masclisme com a valor relacional i social: competitivitat, luxe (cotxes, xiques...), submissió i heroisme individualista.
- Promouen la diversió a través del consumisme, la velocitat i el risc sense límits, el sexe, l'agressivitat...
- S'incita a la transgressió de qualsevol de les normes establides, cosa que pot afectar la vida familiar i escolar.
- La identificació de les revistes no fa referència a la classificació d'edat, a pesar d'incloure reportatges, anàlisi i escenes de videojocs destinats a majors de 18 anys.

Este tipus de publicacions fomenten la diversió a través de:

La violència, l'agressivitat, el consumisme, el sexisme, la

competitivitat, la transgressió, el menyspreu de les normes socials, l'èxit sense esforços i la falta de respecte als drets humans.

Conclusions

És necessari i urgent elaborar un marc normatiu que regule la comercialització i publicitat dels videojocs, especialment d'aquells en què s'exalça la violència o conductes socialment censurables com les tortures, el sexisme o la discriminació.

Els pares i educadors han d'estar ben informats per a col·laborar i ajudar de forma responsable a conscienciar xiquets i jòvens del caràcter negatiu d'alguns dels videojocs existents.

El recomanable per als pares és que, a l'hora de seleccionar els videojocs dels seus fills, tinguen en compte que òbviament els continguts poden influir, en alguns casos de forma negativa, en el desenrotllament dels seus fills.

No es tracta de prohibir o eludir el tema. Tot al contrari, es tracta de compartir també amb ells part del

temps que dediquen a esta forma d'oci.

Hem de passar més temps amb els nostres fills, veure a què juguen i jugar-hi, interessar-se per ells i parlar amb ells. Esta és la millor forma d'ajudar-los a tindre criteri perquè aprenguen a diferenciar què pot ser positiu o negatiu.

S'ha de reclamar un exhaustiu control sobre els productes que es venen i es troben exposats en aparadors i estanteries, perquè molts d'ells ni tan sols especifiquen l'edat dels destinataris.

Es constata la facilitat en l'accés a la compra i ús dels videojocs sense prendre les precaucions necessàries, ja que estos van destinats a menors d'edat que es troben en ple procés de maduració i en el qual s'estan configurant els trets de personalitat. No s'avisa dels perills evidents que poden suposar per a la seua formació com a persones, per a la seua salut mental...

Les revistes promouen obertament, a més del masclisme i l'exaltació del mafiós, la competitivitat, el gaudi individualista, l'afany d'experimentació...

El més greu és que la subcultura dels videojocs i les seues revistes presenten la violència, el sexisme, la discriminació, la xenofòbia, el risc, etc., com a qualitats i models de referència. A més, distorsiona i dificulta el procés de construcció i desenrotllament ètic i moral dels xiquets i jòvens. I finalment, contribuïx a la identificació d'eixes característiques negatives, mencionades anteriorment, amb la diversió i l'oci dels adolescents, per la qual cosa estes arriben a ser percebudes com a "bones" o "normals".

Una de les greus conseqüències és que promouen conductes addictives que, unides a estos valors negatius, afecta tots els membres de la família, i quan un dels seus membres posseïx una gran addicció s'evadix de les

seues responsabilitats i és generador de conflictes.

Però esta situació també afecta directament el clima de convivència del centre educatiu, que, junt amb la família, componen un àmbit de socialització de primer orde. La subcultura dels videojocs i revistes incita a la transgressió de les normes i dificulta la interiorització del principi de realitat, segons el qual els desitjos i apetències propis han d'harmonitzar-se amb els desitjos i apetències dels altres.

Sent conscients de tot allò que s'ha indicat fins ací, no hauríem de quedar-nos tan sols amb una imatge negativa.

L'ús de videojocs no té per què ser incompatible amb l'educació. El que hem de fer és aprofitar els beneficis que, ben usats i seleccionats, poden aportar als nostres xiquets i jòvens. Els videojocs no són negatius en si mateixos, depén de l'ús o de l'abús que se'n faça.

Alguns dels aspectes que hem de ser capaços d'aprofitar i potenciar, atés que poden aportar un benefici als nostres xiquets i jóvens, són els següents:

- ① Desenvolupament d'habilitats psicomotrius.
- ① Adquisició d'habilitats per a la presa de decisions i resolució de conflictes.
- ① Desenvolupament de reflexos i agilitat mental.
- ① Desenvolupament de la imaginació i creativitat en aquells videojocs en què es necessita resolució d'enigmes i trencaclosques, fent ús de l'estratègia i del treball en col·laboració.

Per tant, hem de convertir els videojocs en una activitat constructiva i facilitadora de nous aprenentatges, i evitar, sense cap tipus d'embuts, els videojocs i revistes que continguin qualsevol tipus de missatges que vagen en contra de la dignitat i el respecte a la persona i en contra

dels drets humans. Aconseguir este objectiu és responsabilitat de pares i educadors.

Com que són evidents els beneficis de l'accés a Internet, és necessari que este accés es realitze de forma responsable i sota el control dels adults.

Segons diversos estudis, els xiquets que veuen massa TV tenen risc de fracàs escolar, lligen menys llibres, fan menys exercici físic, generen problemes de sobrepès... És un electrodomèstic que ha esdevingut imprescindible, i sobre el qual gira la vida familiar, i inclús social, de l'individu, ja que arriba a imposar l'assumpció de rols, cànons i estils de vida (formes de vestir, de comportar-se...).

En tot cas, la televisió pot ser un instrument d'enriquiment i desenvolupament humà si s'aprén a utilitzar convenientment, per a la qual

cosa, per exemple, s'ha d'evitar que els xiquets disposen d'un aparell en el seu dormitori, que puguen utilitzar sense control patern.

Algunes de les pautes que s'haurien de seguir per a un aprofitament adequat de la televisió són: mirar i disfrutar de la TV amb els fills, i ubicar-la en una zona comuna de la casa; triar programes adequats; limitar el temps de visionat; evitar programes violents; estimular reflexions sobre els seus continguts; discutir sobre el paper de la publicitat,... sense oblidar que sempre podem estimular els xiquets a disfrutar d'un altre tipus d'activitats alternatives.

Sens dubte, l'ús de telèfons mòbils és un fenomen entre els jòvens. No obstant això, l'ús d'estos no beneficia en res el desenrotllament dels més xicotets. Amb l'entrega d'estos aparells a xiquets menuts, els estem creant una necessitat que no és pròpia de la seua edat.

El fet de jugar sol pot provocar, en els xiquets, situacions d'aïllament a mitjà termini, per la qual cosa és important que compartisca esta distracció amb xiquets de la seua edat o altres familiars.

Resulta cridanera la dada de com els pares van perdent presència en el joc a mesura que va augmentant l'edat dels xiquets, passant d'un 34,21% en els 7 i 8 anys a menys d'un 5% en els 15 i 16 anys.

Els videojocs pirates, a més de la problemàtica econòmica i social que impliquen, escapen a qualsevol tipus de control de continguts, per la qual cosa suposen una font de risc quant a l'ús indegut per menors.

Veiem que la violència s'ha convertit en un dels elements importants de qualsevol videojoc que vullga triomfar, i s'utilitza inclús com a ganxo publicitari, violència gratuïta, i, a més, és de fàcil accés als menors.

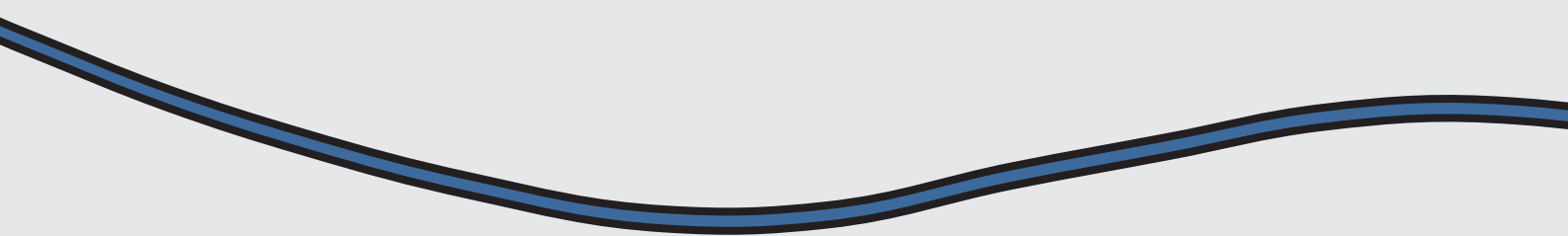
Recomanacions per a la compra i ús de videojocs

- ▶ Els pares han de seleccionar i valorar adequadament la idoneïtat dels videojocs en funció de l'edat recomanada, tipus i contingut del joc, així com amb els gustos i potencialitats del xiquet, supervisant sempre el tipus de videojoc que es pensa adquirir i informant-se sobre el contingut d'este.
- ▶ Conèixer i exigir el codi PEGI ens serà de gran ajuda per a saber triar i evitar aquells videojocs amb marcat caràcter violent, sexista o discriminatori que puguen influir negativament en el desenrotllament i maduració del xiquet.
- ▶ Són els adults els que han de controlar i limitar el temps d'ús dels videojocs, sense abusar del temps que se'ls dedica, al mateix temps que han d'oferir alternatives d'un altre tipus d'oci (activitats a l'aire lliure, cine, esport, jocs de taula...).
- ▶ L'ideal és trobar un equilibri entre el temps dedicat a l'estudi i a les tasques escolars amb la realització de les tasques encomanades dins de l'organització familiar i les activitats lúdiques i d'oci (col·lectives o individuals, com pot ser el videojoc). Establir a nivell familiar quins són els límits i les normes que regixen sobre l'ús i gaudi dels videojocs preveu possibles conflictes i afavorix la convivència familiar.
- ▶ Els pares i adults haurien de compartir amb els xiquets i jòvens part del temps que estos dediquen als videojocs, així com animar-los a participar en jocs i activitats amb altres xiquets i jòvens, i promoure les relacions interpersonals entre iguals i amb amics.
- ▶ Conèixer i potenciar els aspectes positius que també oferix l'ús dels videojocs. Ben usats i seleccionats, alguns poden inclús constituir una

font d'aprenentatge que també cal saber aprofitar (desenrotllament de la coordinació oculomanual, preparació per al món de la tecnologia informàtica, presa de decisions...).

passa jugant amb estos i del tipus de videojocs que utilitza, així com comprovar que es complixen les normes establides.

- ▶ A l'hora d'adquirir un videojoc, és necessari comprovar que l'etiquetatge i les instruccions del joc vinguen en un idioma del qual es tinga domini suficient per a poder obtindre sense dificultat la informació relativa al contingut, així com sobre les instruccions pràctiques per al seu funcionament.
- ▶ Resulta convenient triar jocs on puguen participar més de dos jugadors, perquè esta activitat també puga afavorir la sociabilitat del xiquet.
- ▶ S'ha d'intentar que la videoconsola o ordinador amb què juguen els menors estiga situada en un lloc comú de la casa, en compte de situat en la seua pròpia habitació. D'esta manera, els pares podran estar més al corrent del temps que



Alimentaries els teus fills amb violència, sexisme, xenofòbia?

Alguns videojocs contenen açò.

Juga amb els teus fills, interessa't pels seus jocs, compartix el teu temps.

