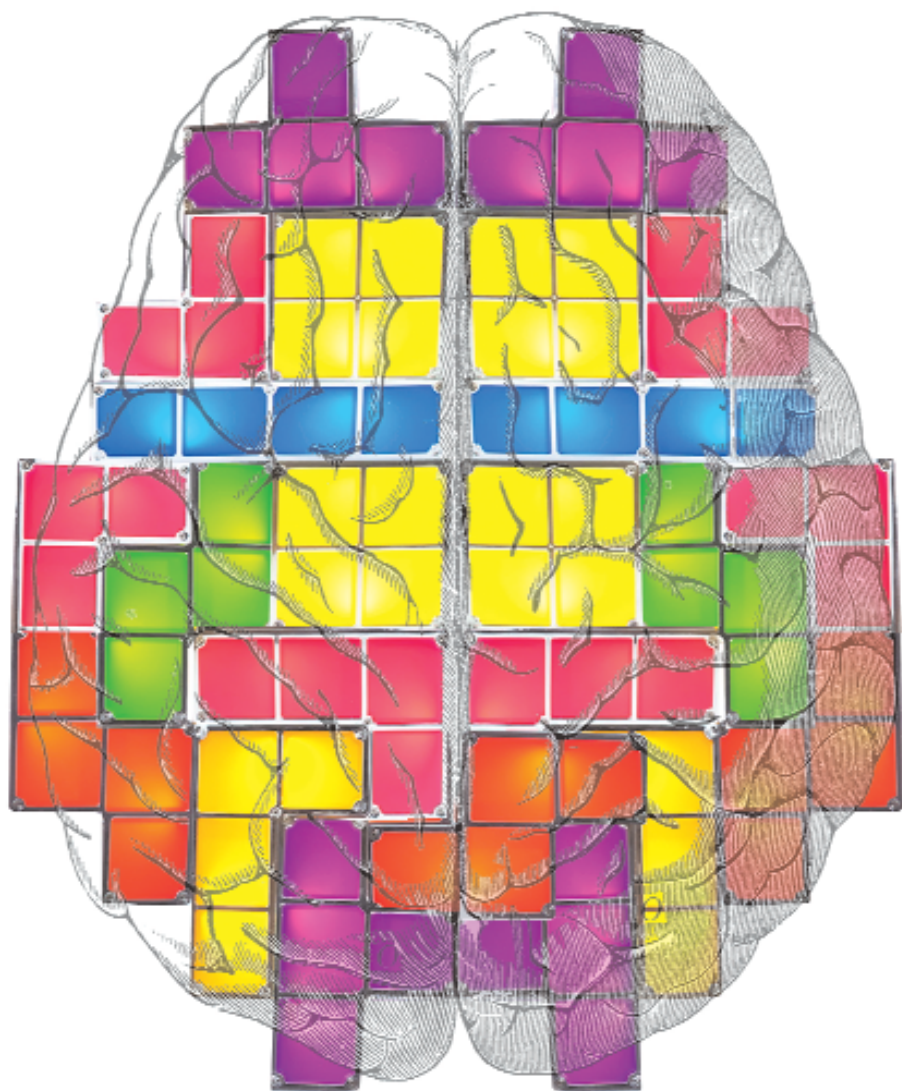


Els videojocs i els menors. Qui escriu les regles del joc?



Edita: TAC



Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya

www.taonline.net

info@taonline.net

Amb el suport de:



**Ajuntament
de Barcelona**

Introducció



El desenvolupament de les noves tecnologies en aquests últims anys i la pròpia demanda dels usuaris ha comportat una progressiva ampliació i adaptació del treball de les associacions d'usuaris de mitjans audiovisuals. El món dels videojocs i l'ús dels mòbils han adquirit cada vegada més espai en l'entreteniment de nens i joves.

Ja no estem davant d'aquell passatemps per a nens dels que parlaven els nostres pares. Ara, el públic al qual es dirigeixen és molt més ampli. Des de nens petits, que cada vegada comencen a jugar més aviat –ja sigui amb les tauletes, els mòbils o les consoles–, fins a adults de totes les edats. Per això i perquè hi ha ofertes per tots els gustos i totes les butxaques, el món dels videojocs mou moltíssims diners.

La realitat fora de la pantalla. Algunes dades:

Més d'un 75% dels joves d'entre 11 i 14 anys juguen amb algun videojoc
14 milions de jugadors a la Península Ibèrica, dels quals un 47% de jugadors són dones
Durant la setmana (de dilluns a dijous) juguen, de mitjana, una hora al dia. $4 \text{ hores} \times 4 \text{ setmanes} = 16 \text{ hores de dilluns a dijous}$
De divendres a diumenge pot arribar a dues hores diàries d'interactivitat. $6 \text{ hores} \times 4 \text{ caps de setmana} = 24 \text{ hores mensuals}$

I. fem una mica d'història...

Per poder parlar de videojocs hem de viatjar fins el 1947, quan comencen a aparèixer alguns proto-jocs que no tindrien massa difusió, però que sí que s'assentaran les bases d'un gènere nou.

Els primers videojocs:

- OXO

El primer gran joc, creat per Alexander Douglas, és una versió adaptada del tres en ratlla.

- 1957. *Tennis for Two*

William Higginbotham va inventar el primer títol multijugador, que acabaria fent escola, i va assentar les bases del joc dels anys 70 i 80. Altres, com el conegut Pong, el clàssic d'Atari on dues barres paral·leles "s'enfrontaven" entre sí per tornar la pilota minúscula al contrincant, nasqueren a partir d'aquesta idea.

Les consoles arriben a casa:

Nintendo revoluciona el mercat dels videojocs amb la primera gran consola domèstica, NES –al Japó es deia

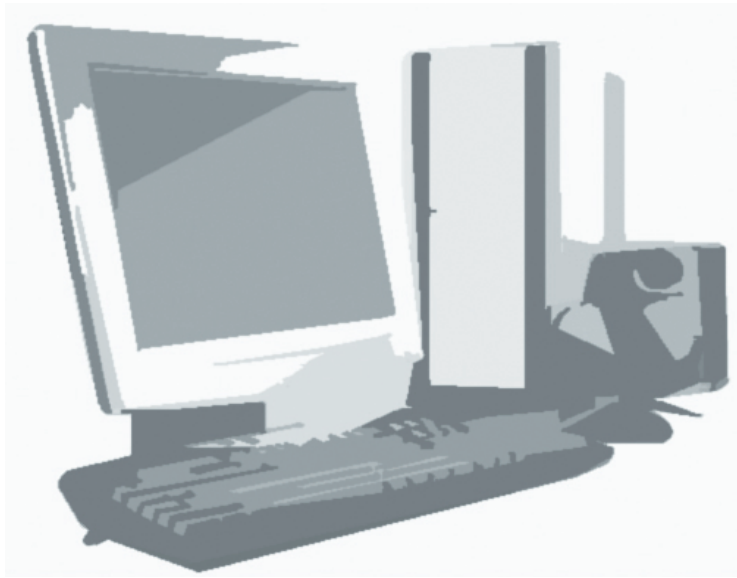
Famicom-, i crea les bases d'un mercat que no estava definit. Apareixerien grans clàssics com *Súper Mario Bros*, *The legend of Zelda* o *Mega Man*, que veritablement controlaran el mercat.

La consagració d'una forma d'entreteniment:

Amb l'èxit de la NES s'obre la etapa del videojoc massiu, representada amb la seva successora, Súper Nintendo (SNES o Súper Famicom). Ara, el públic no està tan focalitzat en els salons recreatius i els videojocs arriben molt més a les llars. Nintendo no va ser la única que ho va veure i altres companyies també van fer cartera.

- 1986: Sega

Amb la seva Sega Mark III, coneguda a Europa com Master System, apareix una contrincant directa per la NES. La consola es va vendre considerablement i després d'ella, van arribar d'altres, com Master System II o Mega Drive, ja amb una tecnologia superior. Ens va deixar grans títols com *Alex Kidd*, *Golden Axe* i l'arxiconegut eriçó blau *Sonic*.



- 1995: Neix Playstation: consola + cd

Resulta paradoxal com Sony va entrar al mercat, ja que va ser Nintendo qui trencà un contracte amb ells per crear una mena de Súper Nintendo però amb suport de CD. L'experiència obtinguda per la companyia nipona durant aquest anys va propiciar l'aparició de PlayStation (PS). La seva principal novetat va ser la incursió del CD-ROM en substitució del cartutx.

La consola va canviar el negoci, principalment perquè va saber dirigir-se a un públic no només infantil, sinó també adult. I amb aquesta innovació arriben les produccions cinematogràfiques als videojocs.

Apareix un nou concepte: la pirateria. Tot i que va perjudicar en gran manera les vendes de jocs, va beneficiar la venda de consoles amb CDs.

Marketing + imatge + branding = La nova indústria dels videojocs creada per Sony

- 2002: PS2, la consola més venuda del mercat

La successora de PSOne va marcar tot un rècord de vendes, arribant pràcticament als 120 milions de dispositius. A més, afegia la possibilitat de veure dvds a la consola.

- 2005: Microsoft planta cara amb la Xbox 360

Sega deixa el negoci –ni Sega Saturn ni la seva última consola, Dreamcast, van obtenir grans vendes tot i el seu potencial-, i Microsoft entra al mercat amb un dispositiu que pretén ser la continuació del PC a les nostres televisions. Tot i que la primera Xbox no ho va tenir gens fàcil, Xbox 360 sí va aconseguir unes molt bones xifres de vendes.

Noves formes de jugar:

- Nintendo surt de la crisi amb la Wii

Amb una proposta diferent i amb el joc casual -senzill d'argument i de jugabilitat- com a principal reclam, Nintendo va presentar una màquina amb sistema de control basat en els moviments. Així es permetia al jugador actuar amb una llibertat mai vista fins a llavors. Es van desenvolupar

par nous títols amb un estil menys clàssic per als "jugadors de sempre" però molt més oberts als usuaris esporàdics i al joc en família.

- Sony intenta esmorteir el cop amb la PS3

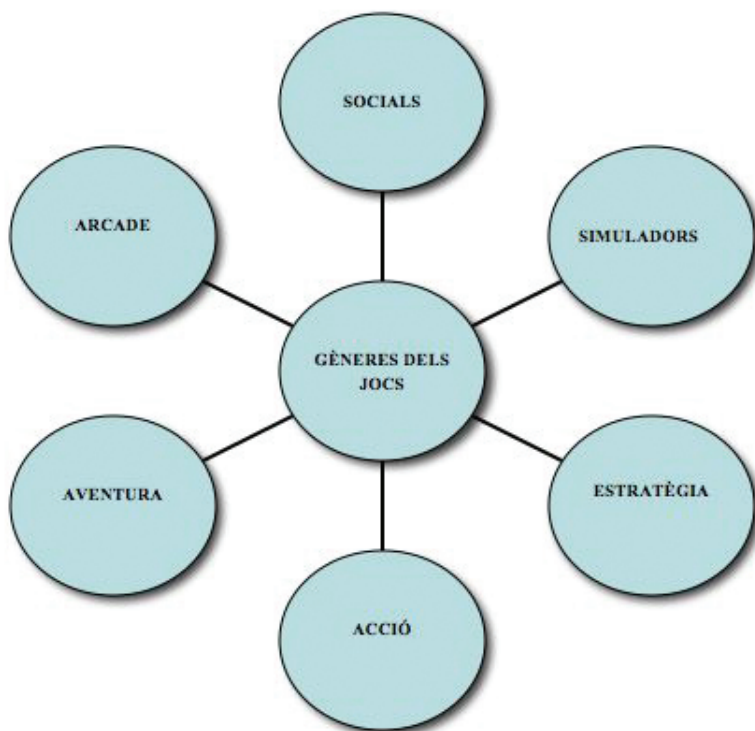
La nova màquina es presentava amb dos estàndards: successora de PS2 i qualitat tècnica nova. La realitat, però, és que la consola va suscitar certa polèmica al seu llançament pel seu elevat preu (al voltant dels 600 €, videojocs a part).

- 2004 i 2005: PSP i DS

L'última gran època de les portàtils? Tot i que ja fa molts anys que les consoles de butxaca són una part important del mercat – Nintendo ha tret bastants models amb el nom de Game boy-, és amb aquesta generació quan, tant Sony com Nintendo, aconsegueixen unes vendes incomparables. DS va superar els 100 milions de consoles i PSP els 80. Ara, amb els smartphones, sembla que els nous models (3DS i Vita), no acaben de posicionar-se.

- 2012 i 2013: Apareix la nova generació: Wii U, PS4 i XOne.

2. Gèneres. A què juguen els menors?



2.1 Arcade. El més conegut per tots:

SUBGÈNERE	OBJECTU	EXEMPLES	PEGI GENÈRIC
Plataformes	Superar obstacles amb habilitat i salts.	<i>Super Mario Land, Sonic Lost World, Little Big Planet 3...</i>	TP
Esportius	Gaudir de l'esport sense complicacions. No simula la realitat.	<i>Fifa Street, NBA Street, Virtua Tennis...</i>	TP
Carreres	Arribar el primer sense tenir en compte els danys dels vehicles, el desgast de pneumàtics...Passem del primer al últim en pocs segons.	<i>Need for Speed Rivals, The Crew, Drive Club, Forza Horizon, Mario Kart...</i>	+7
Lluita	Jocs basats en sèries anime, generalment. Un o dos botons d'atac i un de defensa.	<i>Dragon Ball Xenoblade, Naruto Ultimate Ninja Storm 4...</i>	+12

2.2 Aventura. Els més abundants:

SUBGÈNERE	OBJECTU	EXEMPLES	PEGI GENÈRIC
Aventura gràfica	Explorar uns escenaris pre- fixats per aconseguir resoldre el trencaclosques de la fase de torn.	<i>Professor Layton y el legado de os Ashalanti, Monkey Island...</i>	+7
Exploració i acció	El component principal resideix en eliminar els enemics i resoldre les trames de la història. A més, s'intercalen fases de plataformes.	<i>Tomb Raider, Uncharted...</i>	+16

2.3 Acció. Compte que arriba GTA:

SUBGÈNERE	OBJECTU	EXEMPLES	PEGI GENÈRIC
FPS (First Person Shooter)	Títols d'acció desenfundada, plens de violència i visceralitat.	<i>Call of Duty, Battlefield, Destiny...</i>	+18
Beat'em up / Hack'n Slash	Avançem per escenaris plens d'enemics. L'acció es el principal ingredient, a diferència de les aventures, on pot haver violència, però secundària. Molt viscerals.	<i>God of war, Devil May Cry, Bayonnetta 2...</i>	+18
Sandbox	Gènere polèmic com cap altre. Llibertat absoluta per moure'ns per l'entorn, independentment si continuem les missions principals o no. Violència extrema i explícita, llenguatge groller, racisme...	<i>GTA V, Saint's Row IV, Assassin's Creed Unity...</i>	+18

2.3.1 El cas GTA:

Parlar del joc *Grand Theft Auto 5 (GTA V)* no és fàcil. Estem davant la producció més costosa avui dia, amb unes vendes superiors als 35 milions de videojocs entre l'actual i la nova generació. Ara bé, que sigui un joc capdavanter a nivell tècnic, no vol dir que transmeti cap valor mínimament positiu.

Les trames principals:

La història ens porta a Los Santos (la Califòrnia del joc) i abandona el pretext del quart lliurament, on encarnàvem un immigrant que arriba per obrir-se pas realitzant tot tipus de treballs bruts. En aquesta ocasió, ens presenta tres arguments entrecreuat:

- ▶ Al primer, Franklin, és un jove negre que viu amb la seva tia i que passa el temps realitzant 'treballs' al marge de la llei.
- ▶ Al segon, Michael, és un criminal retirat que ha fet fortuna amb robatoris a gran escala i que es veu obligat a tornar a aquest "món" per solucionar deutes. La

seva família està formada per una dona a la qual li és infidel i amb la què no té gaire relació, però sí dos fills, els dos molt peculiars.

- ▶ El tercer en discòrdia és Trevor, una mena de psicòpata que malviu i que mostra el costat més dur i radical d'una vida desordenada.

Què ofereix el joc?:

- ▶ Llibertat absoluta. Donat que els motors gràfics actuals cada vegada permeten més llibertat als programadors, les animacions també són més fluides. Així, a l'hora de robar un cotxe, no falta el cop de colze al cristall, el cop de puny al conductor, etc. A part d'això, gairebé tot el que ens imaginem és possible.
- ▶ Missions principals i secundàries on podem fer tot el que volguem: extorsions, assassinats, robatoris...
- ▶ Podem matar a qualsevol persona amb la gran varietat d'armes de les què dis-



posem.

► Drogues i el sexe explícits i sense distorsions

- Respecte a les primeres, en més d'una ocasió algun dels protagonistes consumirà cànnabis i d'altres estupefaents, que dona lloc a un món desfigurat i sense sentit. De fet, en algunes missions estem sota l'efecte de les drogues.

- Respecte al sexe, no només té escenes de cert contingut eròtic, sinó que presenta altres explícites veritablement desagradables. Tot això per no parlar del denigrant paper de moltes de les dones que apareixen. Podem visitar prostíbuls, contractar prostitutes i després matar-les per recuperar els diners...

► Vocabulari groller i inadequat. Qualsevol paraulota malsonant queda

curta davant la gran quantitat que apareixen.

► Discriminació racial.

► Comunitat en línia: grups, bandes i missions expressos per jugar-les amb gent de tot el món.

Resum:

El joc més car de la història ve acompanyat d'un disseny gràfic d'última generació. Ara bé, això no vol dir que sigui una oferta de qualitat. GTA V, impacta tant que no podem el podem valorar només per l'aspecte tècnic, sinó pel seu contingut. Gràficament és l'últim crit, és clar, però li podem atribuir tants continguts negatius en els seus arguments que no aporta cap valor positiu a cap tipus de jugador, sigui major o menor d'edat.

2.4 Estratègia. Un clàssic entre els clàssics:

SUBGÈNERE	OBJECTU	EXEMPLES	PEGI GENÈRIC
Construcció de civilitzacions	Prenem les regnes del nostre país / imperi preferit i el fem dominar tot el territori. Requereix gran habilitat, paciència.	<i>Civilization: Beyond Earth, Age of Empires...</i>	+12
Acció-tàctica	Segueixen un patró d'anàlisi de l'entorn previ per, després, capficar-se en la pròpia acció. Utilitzen tant la fórmula per torns com en temps real.	<i>God of war, Devil May Cry, Bayonnetta 2...</i>	+16
Sandbox	Gènere polèmic com cap altre. Llibertat absoluta per moure'ns per l'entorn, independentment si continuem les missions principals o no. Violència extrema i explícita, llenguatge groller, racisme...	<i>Xcom, Final Fantasy Tactics...</i>	+16 / +18



2.5 Simuladors. Viure experiències reals:

Similars als arcades, trobem molts subgèneres. El punt en comú és la fidelitat en representar la realitat. De velocitat, com els jocs de Fòrmula 1 o del Mundial de MotoGP, o d'altres com Gran Turismo o Forza Motorstorm. També trobem esportius, com Fifa, PES, NBA 2K o Top Spin. Acostumen a ser recomanats per tots els públics.

2.6 Socials. Com la vida mateixa?:

SUBGÈNERE	OBJECTU	EXEMPLES	PEGI GENÈRIC
En família / Habilitat	Explorar uns escenaris pre-fixats per aconseguir resoldre el trencaclosques de la fase de torn.	<i>Professor Layton y el legado de los Ashalanti, Monkey Island...</i>	TP
Simulació	Títols que no requereixen especial perícia però que agradaran a grans i petits. Wii va revitalitzar aquest gènere.	<i>Wii Sports, Monopoly...</i>	+16 / +18

3. Tot val?

Des de fa anys, es va crear el Sistema de Classificació per Edats establert per Informació Paneuropea sobre Jocs (PEGI). L'objectiu ha estat ajudar els pares a prendre decisions encertades a l'hora d'adquirir un videojoc. Les etiquetes PEGI, situades al revers de tots els títols, ens permeten entendre la idoneïtat del producte. Però què volen dir?



Joc adient per tots els públics. S'accepta cert grau de violència no explícita dins d'un context còmic. El nen no ha de relacionar els personatges de la pantalla amb els de la vida real. El joc no ha de tenir imatges, llenguatge ni sons que puguin espantar



Els títols d'aquesta categoria es podrien incloure dins de 3 anys però contenen escenes o sorolls que poden espantar una mica.



S'inclouen jocs que mostren violència més explícita cap a personatges de fantasia, però no explícita cap a personatges d'aspecte humà. El llenguatge groller pot ser suau y no a de contenir paraulotes de caire sexual.



S'aplica als jocs amb una representació de la violència similar a la què podríem trobar en la vida real. Podem trobar cert llenguatge groller i poden fer certa aparició les drogues, el tabac o algunes activitats delictives.



Aquesta qualificació d'adult s'aplica quan el grau de violència arriba a un nivell brutal, visceral i explícit. El contingut sexual pot estar molt present.



El joc conté un alt grau de violència.



El títol té llenguatge groller, blasfemi o poc adient per nens.



Pot espantar als nens, tant per les imatges com pels sorolls. A més, implica molta tensió.



Les drogues fan aparició.



El sexe és un element present, directa o indirectament, al joc.



Es donen situacions de discriminació racial, per sexe, etc. o que poden afavorir-les.



Es fomenta el joc d'atzar i apostes o ensenyen a jugar.



El títol permet jugar en línia.

Tot i que en moltes ocasions els compradors dels videojocs no escullen un producte pels seus índexs d'edat ni de contingut, es tracta d'un element necessari perquè els usuaris sàpiguen què està davant d'ells i, si decideixen comprar-lo, almenys estiguin previnguts de què es pot arribar a trobar al llarg de la partida.

3.1 És important saber a què juguen els nens?:

Els videojocs són una part important de l'oci de milions de joves i adults. La realitat és que mou moltíssims diners. L'últim Grand Theft Auto ha venut, només en un any, més de 35 milions de l'actual generació i 2 milions en un mes. Però, amb la proliferació de jocs gratuïts i independents en les tablets i smartphones, les xifres s'han disparat encara més. Plants Vs Zombies 2 porta més de 50 milions de descàrregues en poc més de dotze mesos o Clash of Clans, que genera més de 500 mil euros al dia.

Com passa amb altres tecnologies, el seu ús comporta certs avantatges i no ha de ser perjudicial pels nens i adolescents. Ara bé, també pot propiciar riscos si no seguim uns certs criteris. Detectem els problemes:

El ciber-món, el meu regne:

Molts joves dediquen hores i hores a jugar a videojocs. Des de fa temps, la majoria de propostes ofereixen partides online com a forma d'allargar i completar una experiència que pot quedar curta per a un únic jugador. Això ha comportat la creació de grups que interactuen, fins i tot amb micròfon, donant-se ordres, fomentant una comunicació virtual que supleix la real. És necessari passar tantes hores jugant en línia? Sabem amb qui juguem? Ens relacionem amb els amics o malgastem el nostre temps enganxats a par-

tides interminables? Només quedem amb amics per jugar online?

► Possibles solucions:

Per tenir un control adequat de les nostres actuacions hem de fixar uns horaris previs. No hem de deixar oberta la porta a partides de tres o quatre hores. Fora existeix tot un món real ple de coses per fer. El món virtual pot formar part de les nostres vides, però no ha de ser la nostra única realitat. No passa absolutament res si vivim sense la nostra Playstation, Xbox o qualsevol altre format. Parlem amb els companys! Practiquem esport! Sortim al carrer!

No tinc consola, no estic a la moda:

Moltes vegades els models socials ens arrossegueuen a comprar coses que o bé no ens agraden, o bé simplement les adquirim perquè les hem vist per televisió, per internet o a un amic. Si ho traslladem al món dels videojocs, sembla que si no tenim la nova consola o el nou joc súper-vendes, estem exclosos del nostre grup.

► Possibles solucions:

Els videojocs són part de la nostra realitat però no l'única. No hem de sentir-nos fora d'un grup per no tenir aquell joc o aquella consola. Hi ha molts temes de conversa que no giren al voltant del *Call of Duty* o d'altres jocs d'adults. Els nens poden



jugar a jocs educatius o que aportin bons valors, tot i que no siguin els més populars. No ens hem de deixar emportar per falsos estereotips.

A què es juga?:

Encara avui els videojocs es veuen com una manera de que els nens no molestin i estiguin entretinguts. Aquesta visió de “mentre juguen no molesten”, moltes vegades, va lligada a un desinterès respecte a la temàtica dels jocs. Sabem si són violents? És una violència gratuïta i emfatitzada? Promou la discriminació vers als altres? Conté connotacions

sexuals?

► Possibles solucions:

Com hem vist, des de fa anys, diversos organismes com PEGI a nivell europeu o Telespectadors Associats de Catalunya i la revista *Contraste*, a un nivell més local, treballen per informar els adults sobre el contingut dels videojocs. Detectors de violència, por, llenguatge poc adequat, discriminació, etc., com hem analitzat anteriorment, són alguns indicadors d'allò que ofereix el joc. A més, l'edat recomanada també pot fer-nos una idea del perfil d'usuari a qui va adreçat.

3. Videojocs, Violència i educació

Tema polèmic com pocs ho són. Provoquen els videojocs amb altes dosis de violència explícita actituds problemàtiques? Són veritablement perjudicials?

La majoria dels experiments realitzats fins al moment, es fan amb estudiants universitaris. Lògicament, no se'ls hi donen pistoles i ganivets per veure què fan amb ells després que hagin participat en videojocs violents. Però, d'entrada, s'ha de dir que són majors d'edat i no nens.

I la veritat és que s'ha arribat a moltes conclusions. Que els videojocs dessensibilitzen i aïllen de la realitat, que enforteixen per a la vida diària, que només poden afectar en actes d'agressió “menors”...

No obstant això, la realitat és que aquests estudis moltes vegades no se centren en els que s'han convertit en grans usuaris: els nens. Independentment d'aquestes conclusions, el cert és que no se'ns passaria el cap que els nostres fills veiessin una pel·lícula tipus *Saw*, ni cap film d'acció que excedeixi límits.

SI NO SE'NS PASSA PEL CAP QUE VEGIN UNA
PEL·LÍCULA PER MAJORS D'EDAT PEL SEXE, LES
DROGUES O LA POR, PER QUÈ ELS HI DEIXEM
JUGAR A JOCS D'AQUEST ESTIL?

No és una qüestió de què provoquin o deixin de provocar efectes positius o negatius, que també, sinó que no hem de deixar que s'entretinguin jugant a una cosa que no aporta res positiu en ells. Els valors no es transmeten només des de l'escola, sinó també des de casa.

Ara bé, donat les xifres que mou aquesta indústria, la veritat és que la major part dels jocs donen acollida a la violència, perquè això ven. Moltes vegades és una violència menor, com la que podem trobar en un Sonic, un Mario o un Sly Cooper. O, fins i tot, la presenten d'una manera poc real i desenfadada, com en d'altres títols de plataformes i aventures. De la mateixa manera, títols de lluita com Super Smash Bros eviten l'excés de cinemàtiques i cops explícits.

Violència, sexe, drogues, discriminació... En una societat plural precisament s'ha de treballar per evitar que es fomentin aquests conceptes i més en un públic que està en fase d'aprenentatge. El videojoc representa un format tecnològic de socialitza als nens mitjançant una nova forma de cultura. Per tant, el pes específic dels videojocs com a objectes culturals és determinant.

HEM DE TREBALLAR PER FOMENTAR VALORS POSITIVS I EVITAR QUE ES FOMENTIN CONDUCTES DISCRIMINATÒRIES A LA NOSTRA SOCIETAT



Així mateix, els valors que comuniquen els videojocs també poden ser positius. D'una banda, perquè es tracta de formes d'entreteniment que abasten un grup molt ampli d'edats, pel que poden convertir-se en una eina de socialització. A més, en moltes ocasions representen valors culturals adequats, així com formes de dialogar i de superar situacions complicades de múltiples maneres, el que implica una manera diferent d'aprendre.

En essència, els videojocs no deixen de ser més que problemes que es presenten davant de nens i que aquests han de resoldre. Per tant, com si es tractés de dificultats pròpies d'un currículum escolar, el videojoc respon a una necessitat de solucionar una sèrie de qüestions que els ajudaran a l'hora d'adquirir determinades competències.

4.1 Com els administrem?:

Aquí us presentem un seguit de consells per treure el profit adequat dels videojocs:

Quant de temps jugar?	● La vista ha de descansar després d'una hora. ● Els més petits no haurien de jugar més de mig hora seguida, tenint en compte que, entre setmana, no és necessari que juguin cada dia, i que el cap de setmana aquesta estona es pot ampliar. ● Respecte els adolescents, han de tenir present que l'exigència de l'ESO en quant a deures i estudi és elevada. Tot i així, partides de més d'una hora o una hora i mitja no són recomanables.
A quin joc?	● No tots els tipus de jocs són adequats per a totes les edats. No és el mateix un arcade com <i>Virtua Tennis</i> que un joc de rol o una aventura ben complicada. Com hem considerat anteriorment, l'indicador PEGI ens ajuda a saber què ens podem trobar en cada joc. ● Cada vegada trobem més jocs que potencien certes àrees de l'aprenentatge o capacitats concretes.
Val la pena molta quantitat?	● Un dels debats més en alça durant els darrers anys és el de la pirateria. Això genera un doble debat. D'una banda, el perjudici cap a la indústria, però també el del propi jugador. A la quantitat no resideix la diversió. Com més jocs es tingui per jugar, menys temps es dedicarà a cada un d'ells.

On han de jugar?	• Els canvis socials ens han portar a una societat on jugar al carrer es pràcticament un mite del passat. Amb els deures, l'estudi i les activitats extraescolars, les estones de joc s'han reduït, però quan el lleure augmenta, s'ha de dosificar. • Els hi podem demanar que juguin sols una estona però no tota la tarda. És molt probable que la televisió, la consola o la tablet es converteixin en un recurs fàcil per entretenir el nen mentre fem altres coses. Hem d'anar amb compte perquè incentivem conductes aïllades. • Per això, el bon ús d'aquests mitjans multimèdia igual es redueix especialment a llocs comuns, on es pugui controlar el temps que es juga i a què es juga.
Amb qui juguen?	• Una forma d'allò més entretinguda de jugar és amb amics. Però no només això, amb les possibilitats online, els videojocs permeten xatejar, per la qual cosa es converteixen en una eina de comunicació de doble cara.

4.2 Quina postura s'ha de considerar des del món de l'educació?:

És paradoxal com, encara avui dia, una part dels professionals del sector de l'educació no ho consideren opinió. En primer lloc, han de veure els videojocs no només com una eina d'entreteniment, sinó com una eina educativa interactiva. És cert que amb la implantació de les TIC a les aules, cada vegada és més comú que els nens facin ús de programes tecnològics en format de jocs que beneficien el seu aprenentatge. Alguns potencien el càlcul mental en competicions de carreres, d'altres plantegen aventures gràfiques que treballen la ortografia...

Per això han d'entendre aquest nou gènere com un més del panorama interactiu actual. Un que va més enllà d'altres sectors i abasta a gran part de la societat. Com a forma d'oci s'ha d'utilitzar com el que són. Per tant, s'han de consumir d'una manera gradual i adequada. Paral·lelament, els avantatges educatius de molts jocs s'han d'entendre, com hem dit, com un potenciador educatiu en el currículum dels més joves.

Els nens poden aprendre dels videojocs tal i com ho poden fer d'altres mitjans d'oci actual. A més, alguns afavoreixen la

coordinació, la lecto-escriptura, el raonament matemàtic o l'àrea d'aprenentatge d'una llengua. Només si entenem els videojocs com a part fonamental de l'aprenentatge no formal, és a dir, el que es rep fora de l'escola, els veurem com a eines interessants i profitoses més enllà de l'oci audiovisual que representen.

Fins i tot, des del punt de vista de les competències bàsiques, com consideren Francisco Ignacio Revuelta i Jorge Guerra, fomenten la gestió del procés d'aprenentatge -des del plantejament d'un problema fins a la presa de decisions- i, d'altra banda, la gestió del coneixement -millorant, per exemple, el treball en equip-.

En essència, només si aconseguim trencar les barreres que encara hi ha amb els videojocs, començarem a treure d'ells un veritable profit. Els hem de considerar com el que són, tant una eina d'oci com d'aprenentatge. Però, sobretot, els hem de veure com un mitjà per transmetre els valors positius, però també negatius, que trobem a la nostra societat. I aquesta tasca es, en gran mesura, fruit de l'acció dels pares.

5. Reptes pels pares

- ▶ Els videojocs no han de ser el passatemps per a què no molestin els nens.
- ▶ És necessari saber a què juguen. No tots els videojocs són iguals. La violència i el sexe estan molt presents. No costa res informar-se abans de donar el pas de comprar el joc (podeu consultar la web de TAC: www.taconline.net)
- ▶ Si els fills estudien, ara no toca jugar: consola apagada.
- ▶ És bo que gaudeixin dels amics quan estan amb ells. La nostra relació no ha de ser cibernètica.
- ▶ Respectar els horaris.
- ▶ Respectar l'estona de sopar o la de parlar amb la família. Res de sopar sols. Respectar les hores de son.
- ▶ Un bon descans és necessari per carregar piles. A més, hem de deixar descansar la ment abans d'anar a dormir. No s'ha de jugar just abans de ficar-se al llit: parlar amb els pares o germans o llegir un llibre ens preparen millor pel repòs nocturn.
- ▶ No cal tenir la consola de darrera generació per estar al dia. Molts jocs de fa uns anys són igual de divertits, o encara més.
- ▶ Els jocs mentals fomenten l'aprenentatge en àrees com les matemàtiques, la lògica o la llengua.
- ▶ Les aventures gràfiques focalitzen l'atenció en l'escenari per trobar la relació dels objectes, l'entorn i l'argument.
- ▶ Els jocs socials són divertits. Es poden gaudir en grup i es poden deixar quan es vulgui. No estar enganxats hores i hores.

Qui som?

D'entre les activitats que TAC duu a terme, té un especial relleu el **Programa d'educació audiovisual Aprendre a mirar**. Es tracta d'ajudar les entitats educatives a minimitzar l'impacte negatiu del mal ús dels mitjans audiovisuals en les famílies i en els alumnes/as, i maximitzar-ne els aspectes positiu. D'altra banda, ofereix a pares i professors informació crítica dels continguts del món audiovisual i finalment, ensenya als nens/es en què consisteix el llenguatge audiovisual, per a què aprenguin a ser usuaris crítics.

El treball de TAC consisteix en:

- ▶ Premiar la qualitat televisiva. Les associacions organitzen diversos premis a la televisió, internet i videojocs de qualitat que, votats per l'audiència, són un instrument positiu per reconèixer els professionals que fan propostes de nivell.
- ▶ Crear opinió en la societat a favor de la demanda de qualitat audiovisual, que respecti els valors fonamentals sobre els quals es construeix una societat lliure i solidària.
- ▶ Exigir que es compleixi la llei i, si escau, que es cobreixin els buits legals existents

de cara al control dels operadors.

- ▶ Realitzar estudis i anàlisis de webs, així com de l'ús que fan els ciutadans dels mitjans audiovisuals, amb l'objectiu de contribuir a la millora dels continguts i la qualitat.
- ▶ Formar part d'organitzacions nacionals i internacionals amb finalitats semblants, per a sumar en la mobilització de la societat civil que exigeix els seus drets en internet.
- ▶ Col·laborar amb les autoritats públiques en el compliment de les seves responsabilitats sobre els operadors, tant públics com privats.
- ▶ Realitzar tot tipus d'activitats per a donar a conèixer el seu treball a la societat i contribuir al debat obert i plural entorn a internet, així com ampliar la seva base d'associats, recaptar fons i mobilitzar la societat civil.

Amb el suport de l'Ajuntament de Barcelona, TAC ha elaborat una enquesta sobre els menors catalans i els videojocs, centrant-nos en els aspectes positius i negatius.



Edita: TAC

Associació de Consumidors de Mitjans Audiovisuals de Catalunya

Novembre de 2014

Per un consum responsable de l'oci audiovisual

www.taonline.net - info@taonline.net

Amb el suport de:



**Ajuntament
de Barcelona**