

## JOVENES Y VIDEOJUGOS

Manel Camas  
Luisa M<sup>a</sup> Almazán  
Grup F9

### Introducción

Para nosotros los videojuegos merecen una gran atención. Por mucho que los critiquemos y a pesar de la opinión de algunos autores y tal vez de una parte de la sociedad, ocupan un lugar destacado en la vida de nuestros alumnos. Cuando hablamos de videojuegos, en ningún momento pensamos en los denominados juegos educativos, sino en aquellos cuya intención es entretener y divertir, es decir, de los juegos comerciales. Desde hace años los utilizamos como instrumento educativo para fomentar el trabajo cooperativo, reflexionar sobre conductas y valores, abordar parte del contenido de las áreas curriculares y la alfabetización en nuevas tecnologías.

Esta posición frente a los videojuegos nos permite, de forma paralela, ejercer cierto control sobre el nivel de utilización como usuarios que tienen nuestros alumnos en el ámbito no formal de la enseñanza no reglada, es decir desde sus casas y otros espacios de relación social, ludotecas, bibliotecas, ciberespacios, ... Con este fin, a menudo proponemos encuestas o cuestionarios que nos proporcionan información bastante fiable sobre sus preferencias y hábitos a la hora de jugar.

Como veremos más adelante, los usuarios encuestados prefieren utilizar juegos complejos que les permitan enfrentarse con entornos virtuales complejos: aventuras, simulaciones, ...

Con este estudio pretendemos *abortar* algunas ideas que sobre ellos tienen algunas personas de la sociedad actual: individualismo, violencia, tiempo, ... Quién mejor que los propios usuarios para poder desmentir todos estos tópicos que se van creando cada día de manera más generalizada.

Seguidamente comentaremos los resultados de la última encuesta realizada en el mes de octubre de 2006. Se ha pasado a diversos grupos de nuestros alumnos de primaria, secundaria y bachillerato preguntando por diversos aspectos relativos a los videojuegos y que transcribimos rigurosamente en los apartados siguientes

### **¿Cuándo empiezan a jugar?**

En las observaciones llevadas a cabo por el Grupo F9 hemos podido comprobar que los niños, cada vez, empiezan a jugar a videojuegos en edades más tempranas. Así comprobamos que algunos de los niños que actualmente hacen primaria empezaron a entrar en contacto con ellos a partir de los cuatro o cinco años, mientras que los mayores, bachillerato, lo hicieron más tarde. Si analizamos detenidamente este hecho nos daremos cuenta que, en el caso de los primeros, las nuevas tecnologías cada vez están más a su alcance. En primer lugar por la facilidad de acceder los ordenadores, actualmente los hay en casi todas las casas, en los centros escolares o en diversos lugares frecuentados por ellos (bibliotecas, ludotecas, ... ); en segundo lugar y de forma determinante, por la aparición de las consolas tipo Play Station, y finalmente por el precio cada vez más asequible de videojuegos y ordenadores.

Si tenemos en cuenta que los segundos, nuestro alumnado de bachillerato, en el año 1995 contaban solamente siete años y no era habitual tener ordenador en casa, nos daremos cuenta de la desventaja respecto a los primeros. Si existía era exclusivamente para uso familiar y solo cuando se han ido cambiando los “viejos”, han quedado para uso de los hijos. Un fenómeno semejante sucedía en las escuelas, empezamos a tener aula de informática en algunos centros a partir de 1990-92. Finalmente, el tercer hecho a destacar es que la primera Play Station aparece a mitad de los 90 y a precios elevados, es decir, asequible a pocos.

### **¿Te consideras jugador habitual?**

Teniendo en cuenta la autovaloración que hacen los alumnos, podemos afirmar que no se consideran unos jugadores habituales. Cada vez más, las tareas escolares les absorben más tiempo y a medida que van avanzando en sus estudios se van considerando menos usuarios. *La mayor parte de los encuestados manifiestan ser jugadores solo un poco habituales.*

### **¿A qué juegan?**

En primaria la mayoría de niños y de niñas prefieren los juegos de aventuras, donde el usuario indica al personaje-protagonista que debe hacer para llegar a un objetivo concreto, que se le irá indicando a lo largo de la aventura. La segunda opción es para los

deportivos. Solo en este caso las niñas se decantan ligeramente hacia algún juego de estrategia.

En secundaria siguen predominando los juegos de aventuras y empiezan a destacar también los de estrategia y simuladores de la vida estilo Sims, en las niñas. Ellos continúan prefiriendo los deportivos.

Donde vemos un predominio claro de este tipo de juegos es en bachillerato. En esta edad van dejando los juegos de aventura y empiezan a aparecer, entre sus preferencias, los juegos de rol

Cuando se les preguntan preferencias y variaciones, todos los usuarios, incluso los más pequeños, manifiestan que se mantienen fieles al mismo juego, pero en las diferentes versiones (sagas) que van apareciendo del juego que les gusta ya que cada vez introducen mejores gráficos, sonidos, .... es decir, más sensación de realidad. Este hecho se da claramente en los juegos deportivos: Pro Evolution Soccer, FIFA, NBA,

A pesar de la creencia generalizada que los chavales juegan a juegos bélicos y violentos, los estudios realizados por el Grupo F9 en ningún momento lo detectan. Incluso algunos alumnos han declarado explícitamente que escogen juegos divertidos pero no violentos.

### **¿Cómo juegan?**

Algunos autores opinan que los videojuegos fomentan el individualismo; los jugadores se encierran en su casa, tienden a alejarse de los grupos sociales que frecuentan y le convierten en un ser solitario.

No es esto lo que parecen hacer nuestros alumnos y además es una constante en todas las edades. Si quisiéramos ser puntillosos y encontrar alguna diferencia, ésta sería a favor de las niñas, alguna manifiesta jugar mayoritariamente sola, ¿podría ser que no encontrara fácilmente compañeras para jugar? “*No sale tanto a la calle*”.

Los pequeños acostumbran a jugar con sus familiares, sobretodo con los hermanos mayores, pero también con amigos y vecinos En varios casos aparece la figura del padre jugando con su hijo/a ( qué maravilla!!!!).

A medida que se hacen mayores, primeros cursos de ESO, *tienen* más autonomía para desplazarse, lo hacen en casa de algún amigo cuando han terminado de hacer los deberes.

Y los mayores, ¿con quien juegan? Se repiten los amigos, algún papá nostálgico y, evidentemente, también con novios y novias

No nos hemos encontrado prácticamente con alumnos que jueguen on-line y los que lo hacen son mayores. En los otros casos, ¿tal vez en su casa no se lo permitan? ¿Aún no es fácil conectarse a Internet? ¿El ordenador de casa, o el que tiene acceso permitido carece de conexión?

A la vista de estos resultados no podemos concluir que los videojuegos fomenten el aislamiento y la incomunicación. Antes al contrario, a nuestros niños y adolescentes mayoritariamente les gusta jugar en compañía, de los hermanos mayores, el padre (curiosamente nadie ha manifestado jugar con su madre), por supuesto los amigos y más adelante los novios o novias. Acaso no hemos escuchado “conversaciones de patio” o de camino al instituto donde comentan el último videojuego que han descubierto, o el intercambio de trucos para “pasar” tal otro; del mismo modo que otros pueden comentar la película que vieron el fin de semana, la serie que hicieron anoche por la “tele” o el último libro que han leído.

Tal vez sería interesante analizar los casos concretos en los que los niños declaran jugar solos, ¿cual es la causa y cual el efecto?

Teniendo en cuenta estos resultados podemos afirmar que los videojugadores fomentan la comunicación con los familiares y amigos y, en la mayoría de lo casos, se convierten en una actividad socializadora.

### **¿Como eligen los videojuegos?**

Los pequeños no tienen muy claro el motivo que les lleva a elegir un juego; se limitan a decir “el que más me gusta” sin especificar el motivo: Se fijan más en el tipo de juego: aventuras, espías y armas, etc. No acostumbran a leer la carátula y solamente algunos manifiestan mirar la edad para la que está recomendado.

Los chavales de secundaria, además de *ver* si el tema les interesa, empiezan a leer la caja del juego. Se mantienen fieles a los temas, las sagas y *empiezan* a valorar de forma manifiesta los gráficos. La mayoría afirman que eligen juegos que no sean “aburridos” ni “violentos”. En esta edad, también, adquieren importancia las recomendaciones de amigos y las listas Top Ten de las revistas especializadas en el tema y de las tiendas de videojuegos.

Los mayores profundizan más en los criterios, podríamos decir que son más selectivos. El tener acceso a ordenadores más potentes, de las últimas generaciones y que soporten mejor los juegos más complejos hace que se fijen más en estos aspectos:

- Gráficos
- Temas y sagas
- Top Ten de revistas y tiendas de videojuegos
- Entornos más agradables
- Realismo
- On-line
- Estética
- Popularidad
- Duración
- Multijugador
- Precio
- Jugabilidad

Resumiendo podemos decir que los usuarios más habituales de los juegos de ordenador escogen los tipos de juegos que parecen resultar más atractivos a los niños y adolescentes. Las preferencias, lógicamente, están marcadas por la propia evolución del mercado

### **¿Cuánto tiempo dedican a jugar?**

Los que más juegan entre semana son los pequeños; la mayoría dicen hacerlo menos de cinco horas semanales, aunque hay alguno que manifiesta jugar entre ocho y diez horas semanales. Los fines de semana no van al colegio y realizan menos actividades extraescolares, por lo tanto disponen de más tiempo para esta actividad lúdica. Los fines de semana, aún y estando más vacantes, pues no van al colegio y realizan menos actividades extraescolares, el tiempo que dedican a los videojuegos, en general, no aumenta de manera proporcional al aumento de tiempo libre. Los niños acostumbran a jugar más que las niñas.

En secundaria las horas de juego entre semana se van reduciendo, la mayoría lo hace un promedio de una hora semanal, principalmente los fines de semana, y algunos lo hacen en menor tiempo.

En bachillerato, no es una edad en la que dedican mucho tiempo a este entretenimiento. Entre semana no tienen tiempo para jugar y los fines de semana, aún y jugando poco, *lo hacen más que entre semana.*

El interés por los juegos de ordenador tiene su momento álgido hacia los once y doce años, después va desapareciendo paulatinamente.

### **¿Cuáles son sus juegos preferidos?**

En este apartado haremos una relación de los videojuegos y juegos de consola que más han gustado a nuestros alumnos, por orden de preferencia:

#### ***Pro Evolution Soccer***

Simulador de fútbol que desde 2001, coincidiendo con el inicio de las competiciones futbolísticas, va apareciendo anualmente en diferentes versiones cada vez más perfeccionadas incorporando nuevos elementos de animación y jugabilidad pero también aumentando el nivel de dificultad. Con un modo online para hasta ocho jugadores y algunas mejoras en la Master Liga hace que sea uno de los juegos preferidos por los amantes de este deporte

#### ***Sims***

Juego de estrategia y simulación de la vida social. Los protagonistas son creados por los propios jugadores pudiendo precisar las características personales de los “sims”: aspecto físico, carácter,... Su éxito radica en su originalidad: que es un simulador, pero un simulador social. Desde el 2000, año de la primera versión, ha sido uno de los juegos preferido por los jugadores, especialmente las chicas.

#### ***FIFA***

Simulador deportivo que permite contemplar partidos y competir con jugadores profesionales, administrando sus condiciones físicas y psíquicas, en competiciones nacionales e internacionales. Puedes crear jugadores, torneos y llegar a ser un gran entrenador. Como todos los simuladores se basa en la habilidad para organizar recursos y planificar las estrategias.

### ***Star Wars***

Son juegos basados en la película “La Guerra de las Galaxias”, hay diferentes versiones, tanto en la modalidad arcade como en la de estrategia. Y continúan publicándose nuevos. Rastreamos por la red nos hemos encontrado con esta reseña de una de las versiones próximas a salir que nos ha parecido representativa: Star Wars : Pit Droids “...Este juego se basa en los robots que reparan los podracers en el episodio I. Será un juego de inteligencia, tipo Lemmings, en el que tendremos que llevar a los robots por la pantalla hasta la salida, perdiendo el mínimo número posible de ellos. Se podrán encontrar niveles creados por los usuarios en la página oficial de Star Wars...”

### ***Age of Empires***

Age of Empires es un videojuego de estrategia en tiempo real producido por Microsoft Game Studios. Su principal objetivo consiste en hacer evolucionar una pequeña tribu hacia una poderosa civilización que pueda rivalizar con las demás y llegar a dominarlas. Para conseguirlo el usuario deberá planificar y organizar los recursos que va proporcionando el juego para resolver satisfactoriamente las situaciones que se le vayan planteando en el transcurso del videojuego

### ***Kingdom Hearts***

Kingdom Hearts es un juego de rol en el que se combina el universo de Disney, con personajes como los famosos Donald y Goofy, y el de Final Fantasy, la legendaria serie de juegos de Square. Has de viajar por mundos de Disney luchando con los Sincorazón, bestias sin corazón que se dedican a robar los de los otros. Termina el juego arrebatando los corazones de las princesas de Disney para poder abrir la puerta al Kingdom Hearts

### ***Crash***

El juego de acción y carreras basado en el personaje de **Crash Bandicoot** donde la astucia y la habilidad en el manejo de los mandos se hacen más que nunca necesarios.

### ***NBA***

Es uno de los mejores simuladores de baloncesto que encontramos en el mercado. Dispone de varios niveles de dificultad. Cuantos más conocimientos de este deporte

tenga el usuario, más diversión encontrará. Otras características son: alto nivel de realidad, infinitas posibilidades de juego y simulación casi perfecta

### ***Moto GP***

Juego de carreras de motos en que el usuario compite, a grandes velocidades, con los mejores corredores del mundo en los circuitos oficiales del Campeonato del Mundo. Pueden jugar hasta cuatro jugadores para conseguir el título.

### ***Grand Theft Auto Sant Andreas***

Videojuego que transcurre en el estado de Sant Andreas, que incluye tres ciudades. El protagonista tiene la posibilidad de recorrer la ciudad, realizando diversos trabajos conduciendo varios vehículos: motos, coches, avionetas, camiones, .... El objetivo es ir superando misiones para poder ascender socialmente; para ello podrá enfrentarse a bandas callejeras enemigas, destrozar lo que encuentre, robar coches, .... Juego de aventura con muy buenos gráficos, sonido y diversión.

Queremos resaltar que, aunque un componente de este juego sea la violencia, solamente juegan chicos de entre 11 y 12 años. Curiosamente también hemos encontrado dos chicas de 13 años. Los chicos de secundaria y bachillerato ni siquiera lo mencionan como juego que más les ha gustado ni el que juegan ahora.

Hemos creído oportuna situar en una tabla los juegos anteriormente explicados y las etapas en que juegan los jóvenes

	<b><i>Primaria</i></b>		<b><i>Secundaria</i></b>		<b><i>Bachillerato</i></b>	
	<b>Chicos</b>	<b>Chicas</b>	<b>Chicos</b>	<b>Chicas</b>	<b>Chicos</b>	<b>Chicas</b>
Pro Evolution Soccer:	X		X		X	
Simms				X		X
FIFA			X		X	
Star Wars:			X			
Eye Toy:		X		X		
Age of Empires				X	X	
Kingdom Heart:			X	X		X
Crash:		X				X
NBA:					X	
San Andreas:	X			X		
Moto GP:	X					
SONIC		X				X



Para finalizar y rebatiendo algunos aspectos negativos alrededor de los videojuegos y teniendo en cuenta los chicos/as preguntados, podemos afirmar que:

- Cada vez empiezan, en edades más tempranas, a utilizar los videojuegos como medio de diversión.
- En el momento de escoger un juego prefieren los de aventuras, deportes y simulación, descartando los que tienen connotaciones violentas, salvo en casos muy minoritarios.
- Acostumbran a jugar, en la mayoría de los casos, acompañados de familiares u otras personas de su entorno; casi nunca solos.
- Los niños juegan más que las niñas. Aunque casi siempre ha sido así, observamos que ellas, poco a poco, lo hacen con más frecuencia.
- A medida que las tareas escolares son más complejas utilizan menos tiempo en jugar.

De lo que se desprende que no hay indicios de ludopatía, que saben regularse el tiempo, que sus preferencias están en videojuegos de contenidos más inofensivos que muchos programas de televisión-basura y, que el hecho de jugar se convierte en un acto social, como lo ha sido siempre con otros juegos.