

Nom _____ Data _____

Jugar a la societat de la informació

Els adults acostumen a parlar dels videojocs de forma negativa, fixant-se només en aspectes com la violència. Però de videojocs n'hi ha de moltes menes, i els violents són només una minoria (tan sols el 4% dels 8.522 videojocs publicats el 2007 eren per a més grans de 18 anys). En aquest article ens centrarem en els aspectes positius dels videojocs, uns programes que, si es fan servir de forma racional, ofereixen infinites opcions per divertir i aprendre de forma gairebé inconscient.

La majoria d'experts en la matèria coincideixen que, davant la contemplació de la televisió, que, un cop seleccionat el canal, deixa molt poca iniciativa a l'espectador (per no dir gens), els videojocs representen un repte continu per al jugador, que, a més d'observar i analitzar l'entorn, ha d'assimilar i retenir informació, fer raonaments inductius i deductius, construir i aplicar estratègies de manera organitzada i desenvolupar habilitats per fer front a situacions problemàtiques que es van succeint a la pantalla. El jugador entra així en un entorn que el motiva a superar fases i dificultats. D'altra banda, els videojocs ajuden a treballar la fantasia i afavoreixen la coordinació entre les mans i la vista.

«Els videojocs fan que els jugadors es vegin obligats a prendre decisions i executar accions motores contínuament, aspecte molt valorat pels nens i joves, generalment amb tendència a la hiperactivitat. En aquest sentit, el joc suposa desfogar-se de tensions», explica al seu estudi *Els videojocs* Pere Marquès, doctor del Departament de Pedagogia Aplicada de la Facultat d'Educació de la UAB.

Jugar ha estat sempre una activitat necessària i espontània que permet als nens explorar i conèixer l'entorn. I el joc canvia a mesura que l'individu creix i es modifica el seu entorn, tant físic com social. Per això, en la societat de la informació en què estem immersos, seria com anar contra natura girar l'esquena a les possibilitats cognitives que ofereixen els videojocs.

Només cal entrar als cercadors de jocs dels webs de Nintendo, Playstation i Xbox per veure que alguna cosa ha canviat en el món dels videojocs. Als clàssics jocs d'aventures, acció i lluita s'hi ha afegit una allau de noves tecnologies, que estan centrant les novetats del sector. Esports, matemàtiques, història, cuina, idiomes...

La segona Conferència Europea de Jocs d'Aprenentatge celebrada el mes passat a Barcelona va reunir psicòlegs i professors que van analitzar les possibilitats d'aprenentatge que presenten els videojocs. Una de les principals conclusions a què van arribar és que el terme *videojoc educatiu* ha fracassat. Els experts ja no parlen de videojoc educatiu, sinó de videojocs dins el sistema educatiu. «Un bon joc és un bon joc educatiu», apunta Simon Egenfeldt, director de l'empresa Serious Games.

Per als pares més reticents, és important conèixer que la regulació actual sobre continguts de videojocs assegura que qualsevol consumidor pugui adquirir productes adequats a l'edat i personalitat de la persona que els ha d'utilitzar. Amb tot, el paper dels pares és imprescindible a l'hora de detectar si en algun moment els seus fills passen massa hores davant de l'ordinador o a la consola, i deixen de banda altres obligacions com els deures. Els videojocs són una gran eina sempre que s'utilitzin amb seny.

1. Quina diferència essencial hi ha entre els videojocs i la televisió?

2. Encercla la resposta correcta. Per què hi ha pares que no veuen amb bons ulls els videojocs?

- a) Perquè són molt cars.
- b) Perquè creuen que tots són violents.
- c) Perquè quan ells eren petits no n'hi havia.
- d) Perquè els nens no juguen amb altres nens.

3. Esmenta alguns dels aspectes positius dels videojocs segons els experts.

4. Els fabricants de videojocs han ampliat l'oferta. Quines temàtiques es poden trobar a més d'aventura, acció i lluita?

5. Malgrat tots els avantatges educatius que tenen els videojocs, què han de vigilar els pares?
