“Ús i abús dels Videojocs (Fortnite)”.
Com acompanyar als nostres fills/es

Alba Soria - Associació In Via
Escola Jovellanos 22/11/2018

FORTNITE: En què consisteix el joc?

- **És un joc de"batalla real"**. L’objectiu consisteix en un mapa el qual els jugador han de recórrer intentant que els altres morin abans que ells.
- Per a poder sobreviure, els jugadors han de crear equips, explorar un territori, aconseguir armes i recursos, fer construccions, amagar-se, moure’s, defensar-se i matar als contrincants.
- L’objectiu és ser l’últim en quedar en vida.

Característiques del joc

- **Com es juga a Fortnite?**
  - Hi ha diferents modalitats, es pot jugar individualment o en grup (2-4 persones).
- **Des d'on es pot jugar a Fortnite?**
  - Es un **joc multiplataforma** pot jugar des del mòbil, des de l'ordinador i/o des d'una consola (Playstation, Xbox,...). Això permet accedir des de qualsevol lloc.

Què hem de saber les famílies i com acompanyem als nostres fills/es?

1. El joc permet interacció amb altres usuaris.

- Els **jugadors formen equips** entre 2-4 persones.
- Aquests equips poden estar formats per amics coneguts, però **també jugar amb equips de persones desconegudes** escollides aleatòriament.
- Es pot parlar amb aquestes per xat. Per evitar que puguin interaccionar amb persones desconegudes el joc té l'**opció de silenciar.**

Possibles riscs i inconvenients en la interacció *online* amb altres usuaris

- ***Ciberbullying*** o ciberassetjament a través d'Internet.
- Exposició d'**informació personal** (dades personals, fotografies, dades bancàries, etc.).
- Ús no autoritzat de la pròpia imatge, **pèrdua d'identitat** (persones es poden fer passar per l'infant o adolescent).
- **Falta** de **protecció davant desconeguts.**
- ***Grooming*** o assetjament sexual.

Les famílies, com els podem acompanyar?

- Parlar sobre el **que és públic i privat a Internet**. Explicar-los **quina informació es pot compartir i quina no**.
- Les **dades privades són de tipus personal** (adreça de casa, contrasenyes, fotografies, etc.), no es faciliten a ningú.
- **Utilitzar contrasenyes segures**, canviar-les sovint i **compartir-les amb els pares**.
- Parlar sobre **no facilitar dades bancàries** a Internet.
- **Establir confiança** per a què **et puguin explicar situacions de malestar o problemàtiques a Internet.** Importància de la comunicació.
- **Evitar xarxes lliures de WIFI** (lladres d'informació).
- **Dialogueu sobre el que es pot fer o no a Internet**.
- Si juguen *online*, **coneix amb qui parlen pels xats** i la **informació que faciliten en els perfils**.
- Explicar **que les persones amb qui contacten** a través de xats **no són amics**.

2. El joc té contingut de violència

- **El contingut del joc.**
  - El joc té un **contingut de violència amb estètica de dibuixos animats**.
- El joc té una recomanació **PEGI 12**.
  - Els jocs amb aquesta etiqueta presenten una llenguatge més adult i escenes de violència gràfica un en context de fantasia. Es contemplen cossos parcialment nuus i violència menys explícita contra persones i/o animals.
  - Joc **recomanat a partir de 12 anys**.
- Els jocs tenen aquestes etiquetes que informen sobre les recomanacions d'edat i els continguts que tenen.

Recomanacions PEGI per edats

- **PEGI 3**: es la etiqueta que se utiliza en los juegos adecuados para todas las edades. Estos no deben contener palabras malsonantes, contenido que pueda asustar a los pequeños ni personajes que puedan ser identificables en la vida real.
- **PEGI 7**: indica que el juego sigue siendo apto para todos los públicos, pero puede contener imágenes o sonidos que asusten a parte de los espectadores.
- **PEGI 12**: los juegos con esta etiqueta presentan un lenguaje más adulto y escenas de violencia gráfica en contextos de fantasía. Se contempla la desnudez parcial y la violencia menos explícita contra personas y/o animales.
- **PEGI 16**: se utiliza en los juegos que representan situaciones violentas y delictivas propias de la vida real. Incluyen lenguaje soez, representaciones sexuales y el uso de drogas en muchos casos.
- **PEGI 18**: es la etiqueta que representa un contenido totalmente adulto. Los juegos incluyen escenas brutales de violencia y representaciones que pueden ser consideradas obscenas o repugnantes para parte de los espectadores.
- **PEGI OK**: se trata de una etiqueta diseñada específicamente para portales web o juegos en línea. Indica que estos sitios son aptos para todas las edades y que no contienen ninguno de los descriptores citados en el punto anterior.

Recomanacions PEGI sobre continguts

- **Violencia**: se representa con un puño cerrado, y hace referencia a escenas de sangre, el uso de armas y la aparición de lesiones.
- **Lenguaje soez**: el bocadillo indica que el juego contiene insultos, palabrotas, e insinuaciones poco aptas para los niños.
- **Discriminación**: el contenido del juego presenta situaciones discriminatorias, ya sean por raza, género, religión, etc.
- **Drogas**: la jeringuilla representa el uso de drogas o de sustancias que puedan ser consideradas ilegales en la vida real.
- **Miedo**: se simboliza con una araña, y hace alusión a un contenido que puede ser perturbador para los jóvenes, causando terror o miedo en las personas vulnerables.
- **Juego**: los dados hacen referencia a la aparición de juegos de azar o apuestas dentro del contenido.
- **En línea**: el videojuego cuenta con un modo online para jugar por internet.
- **Sexo**: el juego puede contener desnudos y múltiples referencias sexuales, tanto en el comportamiento de los personajes como en su vestimenta.

Efectes dels videojocs violents en infants/adolescents.

- Davant d’un sobreexposició a continguts de violència es pot observar conseqüències com:
  - Increment dels pensaments violents.
  - Provoquen estat d’excitació.
  - Models de comportament de relacions de poder i dominants.
  - Increment de sentiments agressius.
  - Habituació a la violència.
  - Models de resolució de conflictes no adequats.

Les famílies, com podem intervenir?

- **Informa't i actualitza't en els jocs i XXSS de moda**, coneix els **contingut** i les **adequacions a cada edat** (Etiquetes PEGI).
- **Buscar** moments de qualitat per **connectar-nos junts** per supervisar els continguts.
- **Afavorir la comunicació per a compartir impressions**, poder **respondre dubtes, inquietuds**, etc davant de continguts que han pogut veure a Internet.
- **Parlar amb els nostres fills/es** sobre perquè els és atractiu el joc, per a trobar mesures per a limitar-lo.
- **Connectar-nos a Internet** als **espais comuns** de la casa.
- **Oferir jocs en relació a l'edat** del fill/a **i dels valors** que com a família voleu transmetre.
- **Fer un seguiment** quan els fills/es juguen per **garantir que el contingut del joc és apropiat**. Podem jugar conjuntament.
- **Fomentar un pensament crític** sobre el joc al que juguen. **Oferint models de conducta més prosocials i adaptatius.**

3. Per què els “enganxa” tant? És addictiu el joc?

- Les partides són curtes, tenen més ganes de jugar.
- Té incentius, fomenten reforçament de recompenses i motivació.

- **Per què ens enganxen?**
- Veure tall vídeo: “*Pantalles addictives*” sobre els mecanismes de recompensa cerebral (Minut 17 fins 21).

Les famílies, com podem intervenir?

- **Posar normes des del principi** (estona de joc, jugar en una zona comuna, tipus de jocs,...). Límits clars, ens hem d'anticipar.
- **A la nit apaguem els dispositius**, guarda'ls a un lloc on només tu hi tinguis accés (mòbils, tauletes, portàtils, etc.).
- **Connectar-nos a Internet** als **espais comuns** de la casa. Evitar jugar sols i/o a l'habitació.
- **Tractar les Noves Tecnologies i Internet com un mitjà**, no com una finalitat en sí mateixa. Evitar automatismes a Internet, **no utilitzar les NNTT per distreure o contra l'avorriment.** Donar alternatives si no saben què fer.
- **Posa límits des del principi per evitar angoixes i/o frustracions** durant el joc.
- **Oferir alternatives d'oci sense pantalles** (jugar al parc, quedar amb els amics, realitzar esports i altres hobbies, llegir, etc.).

Aquests límits com han de ser?

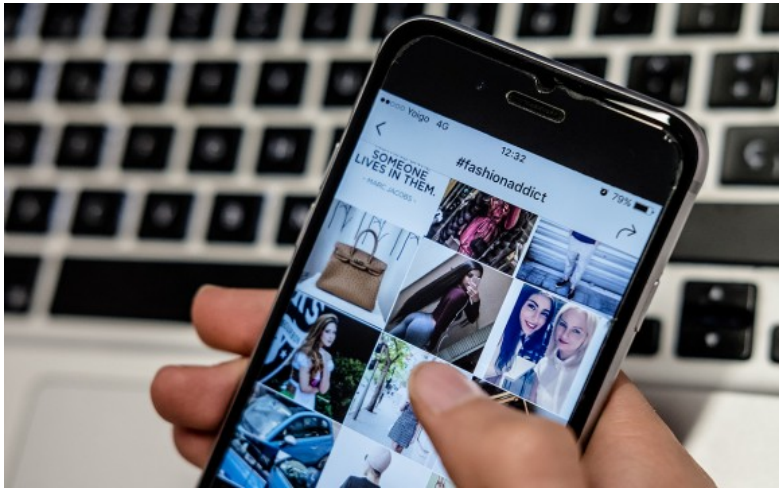
- **Els posarem des de l'inici**, **anticipant-nos** i explicant-los prèviament.
- Els límits han de ser **clars, senzills i possibles**.
- Establir unes normes i mantenir-les de forma **conscient** i **flexible**.
- Els transmetrem amb **seguretat i fermesa**.
- Li donarem una **explicació del perquè de la norma o límit**, els ajudarà a integrar valors de comportament.
- Donar **opcions** (2 opcions) i **alternatives**.
- Ser **consistent**: mantenir unes rutines, ser conseqüents, seguir una mateixa direcció,...

4. Fornite i xarxes socials

- També es pot accedir al “món Fortnite” a través de les XXSS:
  - Youtube.
  - Twitter,
  - Instagram.

Què hem de tenir en compte les famílies?

- NO es recomana **abans dels 14 anys**.
- Explicar i matisar que **els contactes no són amics**.
- Remarcar que **NO** s'ha d'**agregar ni acceptar a desconeguts**.
- Quan detectin **continguts inapropiats**, que els ensenyin als pares.
- **Evitar discussions per grups de xats/fòrums.** Parlar sobre **resoldre els conflictes parlant i dialogant**, buscant alternatives.
- Evitar participació dels infants en grups de xat (angoixa i estrès).



Més informació…

- Guía para padres con hijos en Educación Primaria sobre el uso saludable de las nuevas tecnologías: http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/content/86644dce-58cb-4251-bee8-0c361b5aabd7

- FAROS (Sant Joan de Déu) – Publicaciones sobre televisión y juegos: http://faros.hsjdbcn.org/ca/tema/television-videojuegos

- Internet segura (https://internetsegura.cat/)

¡MOLTES GRÀCIES PER LA VOSTRA ATENCIÓ!