

(Vídeo) jugar en espacios públicos

off line

Adriana Gil
Montserrat Vall-Ilovera
Joel Feliu
Samuel Lajeunesse

Se presentan los datos más relevantes de cómo los adolescentes utilizan las TIC, en espacios de ocio privados y públicos, resaltando el uso de los videojuegos. A partir de ellos, se concluye que mediante estos espacios de ocio y el uso de las TIC se fomenta la sociabilidad y la relación entre los más jóvenes.

Investigar en cibercafés

Si bien la casa sigue siendo el lugar de privilegio para el videojuego, un número elevado de jugadores adolescentes también les dedica tiempo en espacios públicos que no son ni la escuela ni las bibliotecas. Se trata de los usuarios de cibercafés, de locutorios o de otros puntos públicos de acceso a Internet (según Castells y Díaz, 2001, hasta un 24% de usuarios de Internet accedía a la red en otros lugares que no eran ni la casa ni la escuela ni la universidad ni el trabajo). Aunque apenas hay estudios sobre el uso de este tipo de espacios, desde el grupo JovenTIC (<http://www.uoc.edu/in3/joventic/cat/index.html>) de la Universitat Oberta de Catalunya hemos desarrollado en los últimos años una investigación, financiada por el CIIMU (Consortio Instituto de la Infancia y del Mundo Urbano), en varias fases sobre el consumo de nuevas tecnologías de la información por parte de los jóvenes en espacios públicos y privados de ocio.

En este artículo presentaremos algunos de los resultados obtenidos en un estudio que en su fase inicial consistió en la realización de un trabajo exploratorio, de tipo etnográfico, realizado en espacios de conexión pública a Internet -gestionados o financiados pública (asociaciones, Administración, etc.) o privadamente (cibercafés, locutorios)-. En esta primera fase se obtuvo material discursivo que fue sometido a análisis de contenido. Los resultados permitieron establecer y definir un conjunto de once categorías que describen este consumo (Gil y Feliu, 2003). En un segundo momento, a partir de la definición de estas categorías y de las propiedades y características que las definen, se elaboró un cuestionario que fue administrado a una muestra accidental de 225 adolescentes (147 chicos y 76 chicas), de edades comprendidas entre los 10 y los 18 años, que frecuentaban nueve cibercafés localizados en distintos barrios de la ciudad de Barcelona.

El 76% de la muestra va al cibercafé cada semana, el 80% de los cuales va entre 1 y 3 veces (el 22,5% una vez a la semana, el 36,7% dos veces y el 20,7% tres veces por semana). Cuando van, el 76% le dedica entre 1 y 3 horas de su tiempo. En cuanto al conocimiento que los adolescentes tienen de las TIC, la mayoría están familiarizados con ellas. En concreto, el 75% de los adolescentes tienen ordenador en casa, de los cuales el 55% dispone de conexión a la red. Además, el 81% ha cursado o cursa informática en la escuela, ya sea como asignatura obligatoria o como crédito variable.

Por un lado, nos preocupaba el sentido de estas prácticas (Willis, 1998), pero el sentido que los participantes otorgan a sus acciones no siempre se correlaciona directamente con lo que efectivamente hacen, por esta razón complementamos las entrevistas y encuestas con la observación directa de los espacios mencionados.

El sentido y las prácticas

Del conjunto de datos se desprende que, a pesar de que los niños y adolescentes practican y usan las TIC de una manera diferente de la que exponen los discursos dominantes en los medios, ellos mismos explican sus propias prácticas con estos discursos, y no con la reflexión de su actividad. Pondremos algún ejemplo. Al mismo tiempo que dedican horas y horas a jugar, sus comentarios versan sobre lo inútil de tal actividad. Se convierten en verdaderos expertos informáticos (valoran con una media de 7,63 y de 8,38 sobre 10 la facilidad de uso del ordenador y de Internet respectivamente, sin que haya diferencias de género significativas), mientras confiesan paradójicamente que no aprenden nada. Las contradicciones entre las prácticas reales del uso de las TIC por parte de los adolescentes y los discursos dominantes que las describen como dañinas y peligrosas tienen un doble efecto: por un lado, dotan al videojuego y a la estancia en el cibercafé de una cierta "aura" de resistencia hacia los adultos (algunos esconden a sus padres el tiempo real que están ahí); pero al mismo tiempo, por otro lado, dificultan el propio reconocimiento de las ventajas y cualidades de su manera de usar estas tecnologías. Esto hace que los y, sobre todo, las jóvenes que no quieren "romper normas" o "resistir" a los adultos no se acerquen de buena gana a los videojuegos, cuando resultan un facilitador de habilidades (Gros, 1998) y, en especial, de relaciones y de socialización *on* y *off line*, como hemos visto en nuestro estudio.

De forma similar, los discursos dominantes sobre las "maldades" de los videojuegos o la pérdida de tiempo que suponen los

chats provocan que los responsables de espacios informáticos más institucionales, como escuelas o bibliotecas, no los incluyan en su oferta, dificulten o prohíban su uso, cuando son los elementos por excelencia de socialización y de aprendizaje de las nuevas tecnologías. De sus respuestas en la encuesta se desprende que asisten al cibercafé, porque hay buen ambiente, porque pueden usar el ordenador para más cosas que en casa, porque conocen o son amigos de otros usuarios y porque pueden usarlo como quieran, pero no porque no tengan otro sitio al que ir. Además, jugar, en el caso de los chicos, y chatear, en el caso de las chicas, son las principales actividades que realizan en el momento de la conexión.

Con relación a las cosas que se dejan de hacer por ir al cibercafé a jugar o chatear, debe destacarse que consideran que no han dejado de hacer nada. Es muy bajo el acuerdo medio con las frases "Por venir al local he dejado de estar con la familia" (2,13 sobre 10 en una escala en la que 1 siempre es el máximo desacuerdo y 10 el máximo acuerdo) y "Por venir al local he dejado de ver la televisión" (2,07 sobre 10), y aún es más bajo el acuerdo con las frases en relación con dejar de hacer deporte, leer libros, dormir, estudiar, etc.

Tecnologías de relación

De hecho, de la investigación se desprende que, por encima de todo los cibercafé y las tecnologías que hay en ellos, son espacios de relación, tanto física como virtual, pero sobre todo física. Para darse cuenta de ello se puede ver que, en el caso de los chicos, mientras que la media de su acuerdo con la frase "Vengo aquí para jugar solo" es solamente de 3,46 sobre 10, sube hasta un 5,76 con la frase "Vengo aquí para jugar en línea con compañeros presentes en el local en este momento" y vuelve a bajar hasta el 2,69 su acuerdo con la frase "Vengo aquí para jugar en red con gente que está fuera del local".

El propósito de la conexión es principalmente la relación, ésta se puede dar a través del chat, pero también a través de la colectivización del juego. Una partida cualquiera de un juego se puede convertir en una buena excusa para congregarse detrás de una misma pantalla a un grupo de gente que va comentando el juego. Un juego *on line* sirve para competir con personas que habitualmente se encuentran en la misma sala, pero también para formar equipos y competir contra grupos de otros locales o países. El juego más popular durante la observación fue el *Counter Strike*, un juego de policías y terroristas, en el que hay que matar al máximo número de personajes, a veces generados y controlados por la máquina y otras veces controlados por otros jugadores. El servicio *Messenger*, de Microsoft, fue el servicio de chat más popular, lo que indica que generalmente se chatea con conocidos; además, hay que tener en cuenta que el chat se realiza también mientras se está jugando.

Aunque se puede señalar que en los ítems que hacen referencia a los juegos y su uso siempre aparecen diferencias significativas de género, también merece la pena destacar que las chicas presentes en estos locales no están ahí de forma pasiva, acompañando a los chicos (una imagen de otros tiempos en los que las chicas animaban a los chicos en sus actividades, como podía ser el fútbol, el billar o las primeras máquinas de juegos), sino que simplemente dedican el ordenador a otros usos, especialmente chatear, pero también descargar música o navegar en busca de información o fotos de su interés. En cuanto a las preguntas sobre el contenido de la navegación por Internet, aparecen diferencias significativas de género en todos los ítems: los chicos buscan juegos nuevos y trucos para juegos, mientras que las chicas buscan más información para la escuela, música, noticias sobre modas diversas y fotos.

Violencia

Merece la pena comentar el contraste entre el contenido violento de los videojuegos, reconocido hasta por los propios usuarios en las encuestas y entrevistas, y la tranquilidad y "buen rollo" de los cibercafé. Se puede denostar la violencia en los videojuegos por muchas razones (Farray y otros, 2002) -aunque muchas de ellas son francamente discutibles-, pero seguro que no por fomentar actitudes violentas directamente trasladables al entorno del adolescente. El entorno de juego del jugador "violento" que hemos observado no es en absoluto agresivo; deben de pesar mucho más en su valoración los aspectos positivos en términos de socialización, relaciones y aprendizaje que sí tienen lugar, sin duda, cuando se juega a juegos violentos. Ellos mismos muestran su desacuerdo con frases como: "Los juegos a los que juegas te sirven para tener ventaja cuándo te peleas con compañeros o amigos cara a cara" (1,20 sobre 10) o "Los juegos a los que juegas te enseñan a defenderte ante los otros" (1,33 sobre 10).

Conclusiones

Hace tiempo que se sabe que el ocio infantil y juvenil no es un terreno meramente lúdico, de simple entretenimiento, sino que a través de él se llevan a cabo verdaderos procesos de socialización y de integración social. En el juego se produce y reproduce la sociedad. Jugar con videojuegos no estimula solamente la parte afectiva de nuestra vida, sino que es también un lugar para el aprendizaje de las normas sociales y un espacio en el que se difunden valores y representaciones. Pero lo más destacable de nuestro estudio es el hecho de darnos cuenta de que estas normas y estos valores no subyacen principalmente en el contenido de los videojuegos, sino que se desarrollan, sobre todo, en el entorno de juego. El cibercafé es un lugar en el que emergen formas de socialización, nuevas comunidades y colectivos. Es un espacio de producción y de reproducción, de formación de significados y de prácticas diversas en torno a las nuevas tecnologías y las relaciones humanas.

Hemos hablado de:

Educación
TIC
Videojuegos
Cibercafés
Sociabilidad

Bibliografía

FARRAY, J.I. y otros (2002): "Videojuegos: instrumentos de cultura vs. cultura de la tortura", en GUIAR, M^{av}.; FARRAY, J.I.: *Cultura y Educación. Actas de Combyte 2002*. A Coruña. Editorial Netbiblo.

GIL, A.; FELIU, J. (2003): "Consum de les TIC per part dels joves en espais públics i privats de lleure. Informe final de la 1^a Fase. Informe de recerca". [Consultado el 15 de julio del 2005.]

GROS, B. (coord.) (1998): *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao. Desclée de Brouwer.

WILLIS, P. (1998): *Cultura viva. Una recerca sobre les activitats culturals del joves*. Barcelona. Diputació de Barcelona.

Dirección de contacto

Adriana Gil
Universitat Oberta de Catalunya
agilj@uoc.edu

Montserrat Vall-Ilovera
Universitat Oberta de Catalunya

Joel Feliu
Universitat Autònoma de Barcelona

Samuel Lajeunesse
Universitat Autònoma de Barcelona