



Pares contra fills en la guerra del videojoc

La revolta dels epilèptics

El videojoc ha esdevingut l'estrella de les últimes vendes de Nadal i Reis i ha provocat el terror de pares i psiquiatres. Però la generació *gameboy* juga feliç i autosuficient amb les seves màquines autistes.

Els videojocs són, des de Nadal, els reis inequívocs del mercat infantil. Fins i tot els pares amb problemes de consciència hi han acabat caient perquè els que s'hi neguen perden, del tot segur, l'amor dels fills. I, mentrestant, els pocs fabricants que en produeixen i els molts botiguers que en distribueixen no saben que estan davant d'un dels fenòmens socials més espectaculars de la cultura actual: paquets d'imatges i d'estímul per a una adolescència al marge, atreta per l'enginyosa oferta de dues cases japoneses, Nintendo i Sega, abocades a posseir el mercat de la joguina i a introduir-hi tota mena d'artefactes electrònics, inevitablement acusats de ser perillosos i de provocar reaccions físiques i psíquiques perjudicials als usuaris.

Des de l'any 1991, els videojocs, sobretot les consoles portàtils alimentades amb piles, han esdevingut el principal entreteniment de nois i noies d'11 a 15

anys. Però, d'iniciats en aquests jocs visuals, se'n troben entre nens de sis anys i entre adults secretament fascinats per l'agitació electrònica. Tanmateix, el consumidor potencial és el jove adolescent, estudiant de batxillerat, que alimenta, ell tot sol, un nou conjunt de valors estètics i culturals. Entremaliats i anàrquics, aquests adolescents es passegen en una altra esfera, massa incontrolable i desconcertant, on busquen al·licients al preu que sigui. Els anomenen, i a ells els és igual, la generació *gameboy*.

¿Una nova cultura? De moment, almenys, un món a banda: pura constel·lació d'estrelles i mites, des de l'alienígena Michael Jackson als semidifunts Queen o les màquines del bàsquet nord-americà, Michael Jordan i Magic Johnson. Imatges i mites que s'encavalquen a ritme de videoclip, perquè en aquest planeta tot és frenètic: ho és la banda sonora de la música que ballen i escolten, el rap i el *revi-*

val de la música dels anys 70, ho és la moda fugaç i llampant que duen penjada, els texans d'última línia, les motxilles de colors i les marques, totes les marques, Benetton, Mango o Morgan, i ho són els referents cinematogràfics que consumeixen amb fruïció: Terminator, Robocop, Batman, Indiana Jones... Atabalats de tanta escalada frenètica, aterrorits per uns fills cada cop més autistes, els pares sospiten que aquests petits monstres ja no estimen la família, ans adoren, més aviat, el nou model de Yamaha. Els pares s'enfronten a una generació mutant que no deu res a ningú. Genera el seu llenguatge i els seus codis de conducta. Una generació que es passeja, triomfal, pel curs 92-93 esperant ser prou gran per a pagar-se, més i millor, tots els vicis. Els pares se'ls imaginin incultes, estúpids titelles d'estrany interessos. Pares, mestres, psicòlegs, tota la vella generació, se'ls imagina en la pitjor definició que ells van inven-



tar-se: éssers alienats. Carnassa de la societat de consum.

SONIC I MARIO, SOTA ELS ULLS DELS PSIQUIATRES

Mario i Sonic, els dos herois de Nintendo i Sega respectivament, conviuen, malgrat l'estupor dels pares, amb les últimes obres mestres de Walt Disney, com *La bella i la bèstia*. La generació mutant no té complexos. Però els científics ja n'han descobert uns quants. En la línia més in de l'esquerra americana —la ideologia políticament correcta— un equip d'investigadors de la Universitat nord-americana de Harvard denunciava fa pocs dies que els videojocs promouen la violència, fomenten el sexisme i alteren el sistema nerviós, el desenvolupament intel·lectual i el procés de socialització del nen. A la resta del planeta la professió hi ha dit la seva. La majoria, però, encara manté la serenitat. Pel psiquiatre Joan-Albert Estallo Martí, membre de l'Institut Psiquiàtric de Barcelona, encara està per demostrar que els videojocs incitin a la violència, “malgrat que sí que hi ha jocs que contenen certes dosis d'agressivitat, però són realment molt pocs”. Com a exemple *l'Street Fighter II* de Super Nintendo, en el qual la violència, representada per caràcters humans, es considera excessiva. Molts altres jocs es relacionen amb l'ecologia o les accions humanitàries, però Joan-Albert Estallo Martí mira de

defugir el tòpic: “El que no podem fer és vendre un món de flors i violes quan la realitat és una altra; però això no vol dir pas que es promoguin actes de violència”. Estallo, juntament amb un altre psiquiatre del mateix Institut, Josep M. Costa, ha elaborat el primer treball de camp que es fa a Catalunya sobre el comportament dels usuaris del videojoc, i insisteix en la necessitat de desmitificar els perills atribuïts als videojocs. Sentències òbvies: “Com en totes les coses, el perill està en l'ús desmesurat que se'n faci”. Una obvietat compartida per la pedagoga especialista en educació en el lleure, Imma Marín, per a qui “l'abús és producte d'unes deficiències i d'una manca d'espais i d'oportunitats lúdiques per als nens”. Per a aquesta coautora de l'informe *Els videojocs enganxen*, publicat a la revista de Rosa Sensat, *Perspectiva escolar*, els videojocs tenen l'inconvenient de facilitar el pas de l'ús a l'abús, per les característiques mateixes del joc (afany de superar rècords, rapidesa i, per tant, ànsia de superar-se i d'obtenir cada cop nivells més alts...).

A la vista d'una certa histèria familiar i la hipotètica relaxació de la convivència casolana, insinuada per molts pares, la majoria de psiquiatres argumenten que alguns dels jocs són, fins i tot, didàcticament bons. “S'ha demostrat que els nens que juguen són més extrovertits que no pas els que no juguen, i també hi ha jocs de simulació i estratègia que possibiliten

al nen l'exercici de les seves funcions mentals, des de la motricitat fins a l'adquisició de coneixements nous”, afirma el psiquiatre Estallo, que rebutja l'aïllament autista com a crítica principal contra els videojocs: “La majoria dels nens enquestats solen jugar acompanyats i cap d'ells no desenvolupa després conductes incoherents ni irracionals”. Tanmateix, la tendència a l'aïllament i a considerar-se autònoms en el joc és un fet relativament freqüent en bona part dels usuaris; “però —recorda Imma Marín— l'aïllament neix d'unes condicions socials desfavorables o d'una incomprensió o actitud irracional dels pares que, mal informats, adopten una posició contrària i no entenen el fill”.

La polèmica s'ha obert, tot i que, de fet, els punts de divergència no són gaire acusats. Pels radicals, parlar de videojocs és fer referència a uns artefactes que creen obsessió i addicció i que, després de llargues hores de joc, alteren el desenvolupament integral del nen en la terrible descripció de l'estudi de Harvard sobre les conseqüències finals del videojoc: “limitar la imaginació dels nens i dur-los a la submissió davant els aparells”. Pels moderats, no es produeix addicció, sinó només adhesió, ja que que el risc, diuen, no és més gran que mirar la televisió o jugar a jocs de taula. I tots admeten que la dicotomia entre integristes i apocalíptics no porta enlloc. Estallo i Marín recorden l'abecé de tot bon equip de mes-

Nintendo i Sega, els pares de la criatura

Les empreses nipones Nintendo i Sega dominen actualment el mercat de la joguina, amb una facturació anual que augmenta vertiginosament. Els primers models d'aquests ginys aparegueren formalment cap al 1978. El monopoli de les

vament a produir videojocs i sistemes. Des de l'any 1990, amb la seva consolidació al nostre país, Sega no ha deixat de créixer i de fabricar. Les vendes dels darrers anys s'acosten a les de Nintendo: durant el curs 1991-92 Sega va vendre a

tres i psicòlegs: *sempre* és positiva una actitud interactiva del nen, dins els límits de la contenció. Per tant, conclou Marín, no cal "fomentar una discussió que fa que el públic barregi conceptes i no entengui gairebé res".

Però, malgrat les bones intencions, va arribar l'epilèpsia. El govern francès, a instàncies de la secretària d'estat del



dues cases del Japó, però, no es consolidà a escala mundial fins l'any passat, quan facturaren totes dues més de 1,3 bilions de pessetes només en aparells i complements relacionats amb els videojocs, la joguina més venuda des de l'any 1991.

Nintendo Entertainment System fou creada l'any 1889 per la família Yamachi i, un segle després, amb més d'un miler de treballadors, s'ha convertit en l'empresa capdavantera del sector, davant de Sega. Nintendo disposa d'un club d'associats de 8 a 15 anys que, a l'estat espanyol, aplega més de 100.000 usuaris, però que a Alemanya s'enfila fins al milió. L'empresa japonesa, que va iniciar les vendes a Catalunya a principis del 1987, ha col·locat a les llars de tot l'estat més de 600.000 consoles de la versió Nintendo NES, 400.000 unitats de la Game Boy portàtil i 240.000 exemplars de la versió domèstica, per a pantalla de televisió, Super Nintendo.

Sega Consumer Products, fundada per tres nord-americans l'any 1951 i implantada al Japó en 1984 pel seu actual propietari, Hayao Nakayama, també monopolitza el mercat amb una estructura de més de dos mil treballadors, dels quals sis-cents són enginyers dedicats exclusi-



l'estat espanyol 170.000 consoles del model Master System II, 50.000 de Megadrive, 45.000 de Game Gear i quasi 800.000 jocs.

Dos grans monstres del mercat de la joguina que tenen en els videojocs el 40% de les vendes. Grans beneficis obtinguts, sobretot, per la venda dels jocs (software), tres vegades superior als beneficis obtinguts per la venda de consoles (hardware), adquiribles a uns preus que oscil·len entre les 5.000 pessetes i les 30.000. Els jocs que admeten diverses consoles i que es venen en format de cartutx tenen uns preus que van de les 5.500 a les 7.500 pessetes aproximadament. En les màquines de videojocs i en el model de la consola portàtil, la Game Boy ha fet l'impacte més considerable, amb més de 40 milions d'unitats adquirides arreu del món. Per això es parla de generació *gameboy*.

O. M./À. R.

Consum, Véronique Nieretz, i la Comissió de Defensa dels Consumidors del Parlament Europeu, estudien ara els efectes i els riscos reals que provoca l'ús de consoles de videojocs.

L'EPILÈPSIA FOTOSENSIBLE: PRIMER GAME OVER

Aquests estudis es realitzen des que es detectaren a França una dotzena de casos d'epilèpsia, relacionats amb aquests jocs. La divulgació d'aquests fets puntuals ha trasbalsat el debat sobre la seguretat de les màquines de pantalla i ha descobert una espiral de casos d'epilèpsia al Japó i als Estats Units. Les cases Nintendo i Sega ja s'han afanyat a incloure un prospecte indicatiu dels perjudicis que sobre la salut pot produir l'exposició desmesurada als videojocs. Fins ara, l'epilèpsia fotosensible era un espasme produït per l'estimulació lluminosa intermitent que



Cal conscienciar els nens que abusar dels jocs és una pèrdua de temps irrecuperable. RAFA GIL

també es pot donar amb els flaixos de les cameres fotogràfiques, un aparell de televisió o les llums de les discoteques. Actualment, és l'excusa ideal perquè molts pares "sacrifiquin" la hipotètica compra de consoles. Així que Nintendo i Sega s'han encarregat de desestimar bona part de les acusacions recalçant que l'epilèpsia fotosensible apareix en l'adolescència i els videojocs sols poden produir una crisi en l'individu que ja té la malaltia. De moment, el terror familiar ja ha prodigat un inventari de fórmules per a evitar una crisi epilèptica de proporcions espectaculars. Ha arribat, doncs, l'hora dels metges. Segons la gran majoria dels especialistes, és recomanable de no jugar-hi més d'una hora sense interrupció, consell especialment adreçat a la mainada, per tal com el seu cervell, encara immadur, té menys garanties de suportar tanta informació lluminosa i pot induir a un estat depressiu o de fatiga mental. Les primeres observacions dels científics atribueixen l'existència dels atacs a l'excitació òptica i psicològica dels joves, que s'acosten a aquests jocs amb un excés de passió malaltissa. Si el parpelleig i el temps d'exposició condueixen irreversiblement a augmentar el risc d'un atac, els pares ja saben com castigar els fills amb arguments científics: cal estimular altres diversions, cal descansar entre partides uns deu minuts i, tal com prediquen els educadors, cal conscienciar el nen que abusar del joc és una pèrdua de temps irrecuperable. Conclusions i més conclusions fonamentades amb exemples

La colla dels 'gameboy'

L Oriol Soler té 14 anys i ja ha assimilat els canvis que porta el primer curs del BUP. Ell, com els altres de la colla, no perd pistonada en res. Col·lecciona fotos i retalls dels més apreciats models de cotxes i amb el seu germà menut, en Guillem -11 anys i fan de Michael Jordan-, es fan la guitza amistosa per arrancar-se el primer lloc del rànquing particular de puntuacions a la consola. Tot un ritual. L'Oriol ja col·lecciona una dotzena de jocs: "Tiro sobretot pel SuperMario Land II i les Tortugues Ninja II", però assegura que no deixa a la calaixera les obligades novel·les d'aventures ni el repàs de la lliçó acadèmica. I tant ell com l'Arnau Satorras, de 13 anys i company d'escola, no renuncien a conquerir tard o d'hora alguna "pardaleta", encara que, amb les noies, més val no enredar-s'hi gaire. Les noies tenen poca tirada als jocs d'ordinador, encara que "segur que quan arriben a casa també s'hi posen". A més, no volen saber res d'uns nois massa infantils. Elles són diferents.

Un altre company de la colla, l'Andreu de la Fuente -13 anys i a l'últim curs d'EGB- frueix amb el sentiment d'exclusivitat que representa pertànyer a un col·lectiu d'iniciats que comparteix i intercanvia tota mena de videojocs. L'Andreu és soci del Club Nintendo i, com la resta d'amics, té referents semblants: *Bola de drac*, còmics d'aventura, pel·lícules d'acció, qualsevol cançó en format videoclip i les revistes totèmiques dels video-

també concloents: Una tercera part dels jugadors habituals de videojocs necessitaran ulleres quan seran a l'escola secundària... Però, és clar, també la davallada de les vendes de les armes de foc de juguina és producte de l'explosió comercial dels videojocs.

Encara que es tracti de casos aïllats, el tribunal familiar ja ha considerat la "videomania" una malaltia a extirpar. Cap pare no vol que el seu fill es converteixi en epilèptic, però abans de renunciar al *gameboy*, els futurs epilèptics fugirien de casa, deixarien l'escola i se'n anirien, amb la consola sota el braç, cap a la terra de les imatges electròniques on, lliures de pares, mestres i psiquiatres, no pararien mai de jugar.

Oriol Malló
Alex Romaguera

jocs *Nintendo Action* i *Hobby Consolas*. Cap d'ells no pateix d'esquizofrènia: Es veuen satisfets, apassionats i tranquils, però tenen fam de diversió. Desprenen vitalitat i coneixen, com qualsevol noi, enveges i malenconies. Els canten les quaranta, als pares, perquè els tenen confiança. Sempre directes. Quan disposen dels calers necessaris, se'n van a a llogar cartutxos de jocs per a la Game Boy i la consola de televisió, la Super Nintendo. Com la majoria des nens, sol·liciten videojocs d'acció i aventures. Les nenes, quan s'hi acosten, s'inclinen més per les mascotes i els dibuixos de Walt Disney. Els nens, en canvi, prefereixen els jocs relacionats amb els esports, l'estratègia i els simuladors de vol.

La generació *gameboy* no està per guerres. Rebutgen la violència i ho diuen públicament, però també carreguen contra l'actitud dels mestres que els prohibeixen d'entrar les consoles portàtils (les *gameboy*) al centre. "Es pensen que jugar a videojocs fa que no llegeixis ni facis res més i et quedis davant la televisió encantat. I és tot mentida", es queixa l'Andreu. Accepten resignats que els pares els limitin l'estona de joc amb les consoles i, tanmateix, no s'estan de recordar que pares i germans grans comencen a iniciar-se en la pràctica dels videojocs, per més que, fins ara, tinguin poc èxit en el registre final de les puntuacions. Quan siguin tots addictes, els problemes s'hauran acabat.

O. M./À. R.