

# La generació del videojoc

Deu anys després de la revolució dels videojocs i la por pels efectes que poden tenir, arriba a la universitat la generació del 'gameboy'. Aquests joves són electrònicament més cultes que els seus pares, han fet seves les noves tecnologies i exerciten el zàping intel·lectual. Els nous problemes de l'escola tenen unes altres arrels, segons els sociòlegs.

**F**a deu anys, coincidint amb la invasió de videojocs als aparadors pel voltant de Nadal, es va escampar una notícia sobre els danys que podia comportar l'addicció a aquests jocs: els pares d'un nen italià van haver de desenganxar-lo de la consola i empaperar-li l'habitació amb tot de cartells que deien "Game over". Aquesta generació que llavors demanava als Reis les consoles de joc de Nintendo o Sega és la que ara està a punt d'acabar el batxillerat o ha començat ja la universitat. Per sort, les seqüeles de l'ús dels videojocs o d'Internet no han estat tan negatives com havien anunciat els més pessimistes: ni provoquen epilèpsia ni gaire addicció, segons explica Joan Albert Estallo, de l'Institut Psiquiàtric de Barcelona, que també porta deu anys estudiant la relació entre psicopatologies i videojocs: "Pels videojocs, no s'han descrit veritables casos d'addicció, i per Internet, n'hi ha alguns, però són més situacions d'abús, com a conseqüència de circumstàncies personals, que no pas d'addicció."

Però sí que és cert que aquesta generació té certes característiques diferents de les generacions anteriors i algunes de diferents de les que vindran: d'una banda, perquè han crescut amb els videojocs i les noves tecnologies d'ús domèstic, i de l'altra, perquè són fills d'una generació de pares que ha intentat educar-los eradicant —en alguns casos de manera absoluta— el principi d'autoritat. Això és el que diu Petra María Pérez, autora de l'estudi *Valores y pautas de la interacción familiar en la adolescencia (13-18 años)* que acaba de publicar l'editorial SM. Petra Pérez, que és catedràtica d'Antropologia de l'Educació de la Universitat de València, creu que els pares d'aquests joves van caure en el parany de voler ser

amics dels seus fills: "Sociològicament van lluitar contra una societat autoritària i ho van passar molt malament per l'autoritarisme dels seus pares. Van intentar ser amics dels seus fills però un pare no és un amic, és una altra cosa. Ara s'adonen que hom pot ser molt democràtic sense deixar d'exercir una certa autoritat."

No és cert que això sigui un problema general, ja que, a grans trets, segons l'estudi de Petra Pérez, s'ha aconseguit eliminar el que s'anomena buit generacional, és a dir, la ruptura i el conflicte entre pares i fills. Però aquells joves que fan la vida difícil a pares i a mestres són també "els que no han tingut gairebé mai un 'no', ho han tingut gairebé tot i no han après a dominar la seva frustració". A diferència dels seus pares, els fills han crescut en un entorn postmaterialista "on, en termes generals, hi ha garantida una qualitat de vida i un benestar material que no té precedents en la nostra història". És per això que, per primera vegada, els fills poden fer sentir malament els pares quan aquests no poden complir les expectatives econòmiques que els demanen: "Abans, amb un 'no' s'acabava la discussió, però això ha canviat", diu Petra.

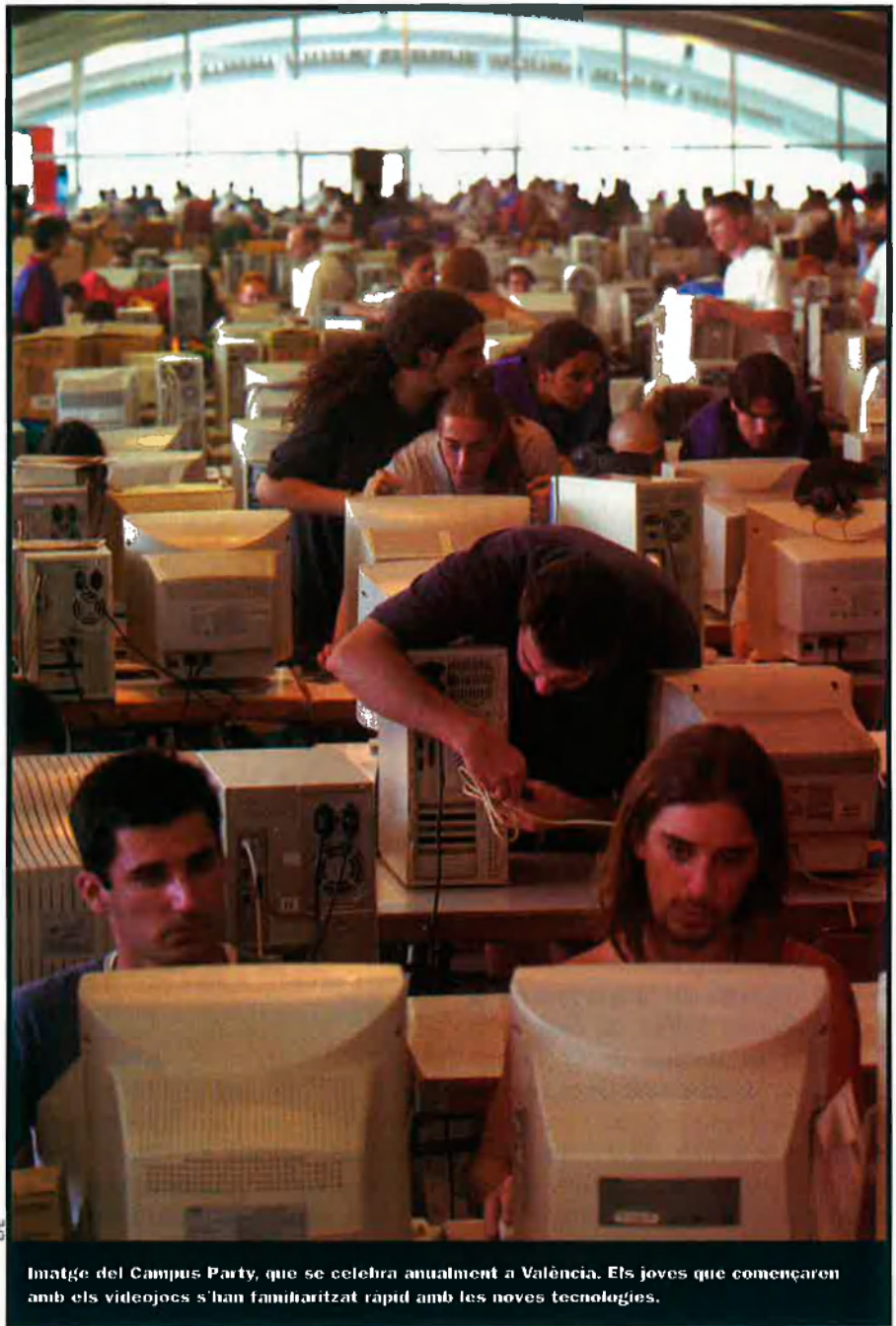
Aquestes característiques també es perceben en l'ensenyament superior. Alfons Sauquet, director de la Llicenciatura d'Administració i Direcció d'Empreses d'ESADE, està d'acord que una de les coses que diferencien aquests joves "és que són fills d'una generació de pares de quaranta i cinquanta anys que no van néixer amb la democràcia". Sauquet, que també és professor de Psicologia de l'organització, i d'Aprenentatge i gestió del coneixement, s'autoinclou dins d'aquest grup i analitza la pròpia generació: "Pot-

ser el tractament que els hem donat els pares és diferent. Ens hem americanitzat una mica. Hem deixat una mica l'exercici de l'autoritat. Ara fa quaranta anys treballava només el pare. Ara, treballen tots dos i en un context diferent, en el qual no és descartable que t'acomiaden als quaranta-nou anys. La conseqüència és que pretens que algú manegui els teus fills a l'escola, i, quan estàs cansat, no tens ganes d'exercir-los una autoritat, que tampoc no va d'acord amb tu."

En la seva tasca professional d'educador, Sauquet creu que aquest canvi en el principi d'autoritat també s'aprecia a l'escola, on la reforma de l'ensenyament primari i secundari ha fet un canvi semblant: "La reforma sortia d'un marc escolar més rígid i tenia l'aspiració d'adaptar-se a les llibertats individuals, perquè no tothom aprèn igual i al mateix ritme. Això és molt legítim, però segurament no se'ls han donat els recursos suficients i també ha canviat el principi d'autoritat."

**Manca d'atenció.** Petra Pérez hi està d'acord i assenyala que aquest problema és més greu en l'ensenyament obligatori. "El mestre —explica aquesta antropòloga— s'ha de guanyar l'autoritat amb base a alguna cosa. No tots tenen prou carisma ni tots són prou eficients. Es per això que les relacions a l'escola també han canviat. El professor necessita ser eficaç i que els nens responguen per dur a terme la seua tasca. És clar que és bo, que haja pujat l'edat d'ensenyament obligatori, però això fa que hi haja més xiquets que no volen estar a l'escola, i cal oferir-los coses que els interessin per atraure'ls l'atenció."

Precisament, Sauquet creu que la manera de parar atenció ha canviat com a conseqüència de l'ús de videojocs i noves tecnologies: "Treballen molt bé a l'hora de captar informació però han perdut altres coses, com l'atenció, que no la fixen amb la mateixa intensitat que abans. Les tecnologies els han donat l'oportunitat de tenir estímuls molt diferents. A la mínima baixada d'intensitat en un programa de televisió, canvien de canal. I, de fet, són molt bons fent zàping intel·lectual —poden ampliar l'espectre ràpidament i interrelacionar coses— però



Imatge del Campus Party, que se celebra anualment a València. Els joves que començaren amb els videojocs s'han familiaritzat ràpid amb les noves tecnologies.

potser perden intensitat." Altres estudiosos, en canvi, dubten que aquest relaxament en l'atenció sigui un fenomen nou. Per exemple Joan Albert Estallo, de l'Institut Psiquiàtric, que no coneix cap estudi sobre aquest fenomen: "Potser s'han acostumat a tenir conductes reforçades per una resposta ràpida, i quan la informació no és tan ràpida, hi pot haver una minva en l'atenció. Però això no té molta importància perquè sempre el que passa és que unes persones són diferents d'unes altres."

El sociòleg de la Universitat de València Rafa Xambó sí que veu que els estudiants tenen una atenció més dispersa, però creu que no és conseqüència de les noves tecnologies, sinó de l'anterior generació de mitjans, com la televisió: "L'estructura de la televisió, des de la publicitat fins al cinema d'acció americana —on hi ha ràpids moviments de càmera i en què cada minut ha de passar alguna cosa—, fa minvar la capacitat d'atenció a un discurs dens." La conseqüència, segons ell, és que "la classe convencional



RAFA GIL

Alguns educadors creuen que l'ús dels avenços tecnològics ha minvat la capacitat de parar atenció dels alumnes. Altres en fan responsable la televisió.

és més complicada i els professors tenen molt més èxit si passen transparències o projeccions”.

Per contra, segons Xambó, les tecnologies de la informació “permeten un refinament de l'atenció perquè la pantalla demana atenció per llegir i buscar”.

Tots coincideixen, en canvi, en el fet que aquesta nova generació és tecnològicament més culta que la dels seus pares. Segons Francesc Núñez, del Grup Interdisciplinar de Recerca de Comunitats Virtuals de la Universitat Oberta de Catalunya, els joves tenen més incorporada la cultura electrònica a la seva manera de ser, igual que anteriors generacions han incorporat el telèfon o la televisió: “Nosaltres veiem la mediació de l'ordinador, però ells l'han naturalitzat, de la mateixa manera que nosaltres hem naturalitzat el telèfon.”

Joan Albert Estallo argumenta que com més joves són, més han integrat les noves tecnologies: “Per a ells, ha desaparegut la novetat i en fan un ús més racional. No experimentaran la sensació de tenir el món al seu abast, com ens va passar a nosaltres la primera vegada. Ells les tenen com a habituals i el fet de llegir el diari i consultar la cartellera per Internet serà tan ‘natural’ com per a nosaltres és programar un vídeo.”

Per a Petra Pérez, el fet que tinguin una conceixement de la tecnologia molt més

## Als anys noranta, els mitjans eren plens de notícies que criminalitzaven els videojocs

gran que els seus pares té conseqüències negatives, sobretot en l'etapa infantil. L'antropòloga de la Universitat de València du a terme, actualment, una investigació sobre l'ús que fan els nens de la televisió. Pérez afirma que, en moltes cases, són els nens els que programen els vídeos a petició dels pares “i aprofiten per gravar programes que no són per a xiquets, com ara *South Park* o pel·lícules pornogràfiques”. Amb Internet, segons Pérez, pot passar el mateix, “ja que els seus pares els veuen connectats i es pensen que estan treballant, però poden estar fent mil coses”.

A l'escola, pot donar-se el cas que els alumnes tinguin més coneixements sobre les noves tecnologies que els mateixos professors. Ara mateix, la introducció d'Internet a les escoles dels Països Catalans està encara en la transició de la ja

vella concepció de l'aula d'informàtica, on els mestres ensenyen a utilitzar l'ordinador, i la incorporació de les noves tecnologies a totes les matèries. Segons Núñez, “la bretxa digital ja no està en què puguin tenir Internet a les aules, sinó que els mestres tinguin la cultura per fer-lo servir i entenguin que cal crear sinergies i aprendre a aprendre”.

**Ni agressius ni addictes.** El que sembla clar, segons explica el doctor Estallo, és que ni els videojocs produeixen epilèpsia i agressivitat ni Internet crea gaire addicció. “Algunes persones poden abusar de diversos recursos d'Internet, com ara el xat, perquè han canviat de ciutat i necessiten ampliar relacions personals o perquè pateixen una crisi de parella, però això no es pot considerar addicció.” Tampoc els videojocs, que van tenir tan mala premsa als anys noranta, no creen addicció i està demostrat que no poden provocar l'epilèpsia: “L'alarma va sorgir amb persones que no sabien que patien aquesta malaltia i la crisi va sorgir quan van fer ús dels videojocs. Però el joc només va posar en evidència la malaltia.”

L'agressivitat que provoca un videojoc, segons Estallo, tampoc no és destacable: “Hi ha un cert acord que jugar amb videojocs violents fomenta una certa agressivitat, però generalment s'acaba deixant el joc. És el mateix tipus d'agressivitat que pot patir un conductor quan està en un embús de trànsit. Quan acaba aquella situació concreta, deixa d'experimentar cap mena d'hostilitat i torna a la normalitat.”

Les relacions socials tampoc no són gaire afectades per les novetats electròniques. Núñez ha investigat sobre la sociabilitat de gènere als xats, i creu que els recursos electrònics que permeten la conversa en temps real no afecten la interacció personal amb la família i els amics. “La relació mitjançant l'ordinador no talla ni redueix la sociabilitat cara a cara. Al contrari, serveix per consolidar relacions ja creades i per mantenir-ne d'altres, tot i la distància. Els que ja tenien ‘capital social’ l'augmenten, i els que no en tenien hi troben una oportunitat per relacionar-se.” Rafa Xambó i Joan Albert Estallo també hi veuen més

coses positives que negatives. Tots dos creuen que l'ús de videojocs familiaritza els joves amb els entorns electrònics i, després, tenen més habilitat per utilitzar l'ordinador com una eina de treball. "Fins i tot –diu Estallo– alguns jocs tenen un caràcter més formatiu sense deixar de ser un entreteniment: poden aprendre els fonaments de l'aeronàutica amb simuladors de vol o entendre millor les interaccions familiars amb jocs com *The Sims*."

Amb deu anys, doncs, se n'han anat en orris els apocalíptics titulars que advertien d'una generació d'addictes introvertits i agressius. Una paranoia que va començar, el 1969, quan un professor del Massachusetts Institute of Technology (MIT), Joseph Weizenbaum, va inventar el terme de "bohemi de les computadores": "Es poden veure joves brillants d'aspecte malgirbat, moltes vegades amb els ulls enfonsats i vidriosos, asseguts davant la consola de la computadora, amb els braços tibats i esperant accionar els dits, ja preparats per atacar les tecles i botons que els captiven l'atenció com ho fa el moviment del dau amb els jugadors. [...] La seva roba arrugada, la cara sense rentar ni afaitar i els cabells despentinats, tot reforça la idea que són indiferents als seus cossos i al món en què es mouen. Són els bohemis de les computadores, programadors compulsius..." Entre tots aquests joves del MIT que preocupaven Weizenbaum hi havia Bill Gates (proprietari de Microsoft) i Steve Jobs i Steve Wozniak (fundadors d'Apple).

Àlex Milian



Els videojocs no produeixen epilèpsia, com es va arribar a dir, i l'agressivitat que provoquen les propostes més violentes tampoc no té efectes més enllà del temps del joc.



**'les Rutes  
del gust'**  
tornen al setembre