



## Tema 2. Videoxogos

### VIDEOXOGOS

#### 1. USOS

A industria do videoxogo experimentou nos últimos anos un desenvolvemento inimaxinable. O uso da tridimensionalidade, a ampliación de contidos e temáticas, os xogos en primeira persoa e o aumento do ancho de banda de conexión e as tarifas planas posibilitaron que aumentara o número de usuarios non só entre menores e adolescentes, senón tamén entre persoas adultas. Algo que haberá que ter en conta como veremos máis adiante.

Non todos os **videoxogos** serven para executarse desde un ordenador. Moitos están deseñados só para videoconsolas como a Wii ou a PlayStation que contan xa, hoxe en día, con conexión a Internet para ofrecer a posibilidade de xogar en liña.

Dentro dos **videoxogos** en liña os máis populares entre os mozos e mozas son os chamados “Xogos en liña masivos e multixogador” (coñecidos coas siglas MMOG), que son **videoxogos** deseñados en exclusiva para Internet e que admiten a participación de milleiros de persoas ao mesmo tempo, cada un desde o seu punto de conexión.

Os **videoxogos**, en función do seu contido, poden clasificarse nas seguintes categorías:

- ☐ **Xogos de acción.** Por exemplo, [Call of Duty](#).
- ☐ **Xogos de carreiras.** Por exemplo, [Need for Speed](#).
- ☐ **Xogos de estratexia.** Por exemplo, [Command & Conquer](#).
- ☐ **Xogos de aventura.** Por exemplo, [Super Mario Bros](#).
- ☐ **Xogos de deporte.** Por exemplo, [Prol Evolution Soccer](#).
- ☐ **Xogos de simulación.** Por exemplo, [The Sims](#).
- ☐ **Xogos de ritmo e baile.** Por exemplo, [Singstar](#).
- ☐ **Xogos educativos.** Por exemplo, [Brain Training](#)

No caso dos xogos para ordenador, hai que sinalar que non todos os xogos precisan da instalación de software no equipo. A día de hoxe, existen centos de páxinas web nas que os menores poden xogar, chatear, contactar de forma online con outros usuarios de todo o mundo.

Tampouco debemos esquecernos dos smartphones, os teléfonos móbiles intelixentes que cada día máis menores teñen á súa disposición. Nestes dispositivos pódense instalar

aplicacións de todo tipo entre as que se inclúen xogos. Evidentemente, ao ter conexión o smartphone a Internet, a maioría dos seus xogos tamén permiten xogar contra outros usuarios de forma online.

## 2. RISCOS

O uso dun videoxogo non supón en principio un risco de por si. Depende do seu contido e do uso que se faga del. Para os menores constitúen unha actividade divertida e estimulante, pero por suposto non é conveniente que monopolice todo o seu tempo libre. Está claro que o lecer dos menores hoxe é moito máis tecnolóxico, pasivo e individual que hai anos. Isto é o que hai que tratar de evitar. Inda que un bo videoxogo é unha boa forma de investir o tempo libre, non pode ser a única, ao igual que ocorre con calquera outra actividade.

Os contidos supoñen outro risco. Non todos os **videoxogos** son axeitados para todas as idades. De feito hai unha clasificación europea en función dos contidos, como veremos despois. Os contidos violentos poden xerar violencia ata o punto de que todos coñecemos casos de sucesos violentos, a través dos medios de comunicación, que estaban asociados ao uso de determinados **videoxogos**. Non hai que esquecer que un videoxogo é unha fonte de aprendizaxe máis, polo que a exposición reiterada a contidos violentos pode traer como consecuencia que o menor aprenda este patrón de resolución de conflitos.

Hai que estar atentos tamén ao comportamento dos menores que usan os **videoxogos**. Ante certas circunstancias é posible que un neno ou nena, ao non lograr as metas perseguidas, desenvolva sentimentos de frustración que poden acabar nun cadro de ansiedade e mesmo comportamento agresivos. Nestes casos, o videoxogo desempeña máis un papel de catalizador que de causa en si mesmo.

Outro problema que se pode dar é a derivada dos xogos en liña dos que falamos antes (MMOG). En moitas ocasións xuntan nunha mesma partida a nenos e nenas de 12 anos con adultos de máis de 35, implicando esta situación unha serie de riscos que debemos recoñecer e previr. Inda que moitos dos **videoxogos** en liña estean clasificados para maiores de 18 anos, sucede igual que no caso das redes sociais: non existen mecanismos efectivos para impedir que accedan menores. E os delincuentes saben que aos máis novos lles encanta xogar de forma online e ademais coñecen os distintos medios que estes utilizan para xogar. Esta información é utilizada co fin de enganar aos usuarios, en especial aos máis pequenos, para cometer distintos tipos de fraudes. Que queren conseguir os delincuentes a través dos xogos online? Principalmente teñen os seguintes obxectivos:

- Obter diñeiro virtual: colectar diñeiro para logo intercambialo con outros xogadores a cambio de diñeiro real. O diñeiro virtual permite, por exemplo, mellorar as características principais dun determinado personaxe: ser máis forte, máis rápido, máis listo, ter máis vidas, etc.
- Roubo de contas de usuario: [facerse co control de contas de usuarios](#) que teñen personaxes nos xogos de niveis avanzados. A dificultade e dedicación necesaria

para evolucionar os personaxes ata eses niveis fai que se paguen grandes sumas de diñeiro por eles.

□ Roubo de datos persoais: obter o nome, idade, sexo, dirección de correo electrónico, contrasinais, número da tarxeta de crédito, información almacenada no dispositivo, etc. do xogador para suplantar a súa identidade ou roubarlle diñeiro.

□ Control da máquina do usuario: computador zombi que é aproveitado para cometer outras actividades maliciosas, como mandar virus aos contactos do usuario, enviar correo lixo (spam), atacar páxinas web, etc.

□ Subscrición a servizos SMS Premium: enganar ao xogador para que se dea de alta en servizos SMS Premium sen o seu consentimento para obter un beneficio económico.

Que técnicas utilizan os delincuentes para enganar aos menores nos xogos online? As técnicas de engano que utilizan son as mesmas, ou moi similares, ás utilizadas noutros ámbitos de Internet: correo electrónico, mensaxería instantánea, redes sociais, etc.

□ A enxeñería social é unha estratexia moi utilizada polos delincuentes, para inducir aos xogadores a realizar certas accións baixo algunha escusa, xa que ten unha efectividade moi alta. Exemplos de engano que utilizan a enxeñería social:

- Facilitar enlaces a páxinas maliciosas, que ofrecen produtos ou servizos atractivos, para que o usuario faga clic nelas.
- Incitalo a instalar aplicacións falsas que supostamente son necesarias para poder xogar.
- Obrígalo a introducir o número de teléfono móbil para recibir un suposto código necesario para poder descargar ou acceder ao xogo.
- Seducir ao xogador con funcionalidades (inexistentes) para que se instale algún tipo de virus no computador.

□ O *phishing* é outra técnica tamén moi utilizada polos delincuentes. Co simple feito de enviar un correo interno á conta do xogador simulando ser a empresa creadora dun determinado xogo, poden conseguir obter información sensible –credenciais, datos bancarios, datos persoais, etc.– do xogador se este cae na trampa e cre na mensaxe do suplantador da empresa dona do xogo.

□ Os fallos dos programas tamén son utilizados como vía de infección de dispositivos. Se non se actualiza correctamente, o sistema operativo ou plataforma do ordenador, videoconsola ou smartphone, os navegadores, os plugins instalados no navegador ou as aplicacións, o risco de sufrir unha infección ou estafa aumenta considerablemente.

Pensemose ademais no risco que supón o mal uso dos equipos que usan toda a familia. Se a través dun xogo, por unha imprudencia do menor ou por non ter o ordenador protexido, se instala un virus que controle, por poñer como exemplo, as contrasinais introducidas no acceso a contas bancarias, o desastre pode ser considerable e ben serio.

### 3. PREVENCIÓN E USO APROPIADO

Os **videoxogos** teñen moitos aspectos positivos. Está demostrado que as persoas que empregan con frecuencia os **videoxogos** teñen máis capacidade de concentración que o resto, mellorando a atención visual. Algúns xogos agudizan o pensamento crítico, melloran as habilidades sociais e aumenta a capacidade de empatía dos xogadores, como pode ser a través da elección do sexo oposto como xénero do personaxe, por exemplo. Ademais axudan a aprender estratexias novas para a resolución de problemas, mellorar a coordinación viso-motriz, adestrar a memoria, exercitan a toma de decisións e ata en función do tipo de consola, realizar actividades de carácter físico.

Pero para todo isto hai que levar un control sobre o tipo de contidos, seguramente o aspecto máis controvertido dos **videoxogos**. A súa etiquetaxe segue o sistema PEGI ou *Pan European Game Information*. É un sistema creado pola propia industria dos **videoxogos**. Na súa web ([PEGI](#)) atopamos un espazo para introducir o nome do videoxogo que queremos clasificar e aparecerán unha serie de símbolos que nos indican a idade recomendada e se ten contidos violentos, se pode producir medo, se ten linguaxe soez, se fai referencia a drogas ou a actos sexuais, etc.

Así a todo, como non se trata dun organismo independente, é aconsellable contrastar esta clasificación coa información que se pode obter noutras web especializadas como [Guía de Videojuegos](#).

Por outra banda, convén trasladar unha serie de consellos de seguridade tanto para os menores como para os seus pais ou nais, como responsables dos equipos que usan:

- Ter un ordenador protexido non garante que os datos do xogador estean seguros.
- Modificar o sistema operativo das consolas convérteas en máis vulnerables fronte ao malware.
- Desactivar as restricións impostas polo fabricante dun videoxogo, consola ou outro dispositivo, elimina as súas medidas de protección.
- É necesario protexer cada dispositivo desde o que se ten acceso a xogos online.
- Hai que desconfiar de todas as notificacións recibidas onde se nos inste a introducir o noso usuario e contrasinal: *phishing*.
- Os xogos descargados de sitios non oficiais son un perigo para a seguridade do xogador: é preferible descargalos de fontes oficiais.
- Nas redes sociais hai que desconfiar das mensaxes sospeitosas que nos envíen os usuarios, xa que poderían ser un virus.
- É moi recomendable ter instalado, tanto nos ordenadores como nos dispositivos móbiles un bo antivirus.
- É recomendable non introducir o número de tarxeta de crédito se non é estritamente necesario.
- A concienciación en materia de seguridade é moi importante: todos os usuarios son posibles vítimas de ataques.

Ademais das recomendacións anteriores, débese explicar ao menor que non debe contactar con descoñecidos, sen o consentimento dos seus pais e nais, a través dos xogos online e que baixo ningún concepto facilite datos privados sobre el. En Internet, non

todo o mundo é quen parece e poderían contactar con el persoas que non teñen boas intencións.

#### 4. APROVEITAMENTO NA AULA

Á hora de falar do videoxogo na aula, hai que aclarar algo: máis que falar de **videoxogos** educativos, hai que falar do videoxogo no sistema educativo. Di o danés Egenfeldt, director da empresa *Serious Games*, que canto máis nos centramos no elemento educativo do xogo, máis diminúe a motivación do alumnado. Un bo xogo, segundo el, é un bo xogo educativo.

Se o videoxogo, como ferramenta de aprendizaxe, forma parte xa de moitos ámbitos da vida (autoescolas, asociacións de alcohólicos anónimos, exércitos...) non hai dúbida que debe formar parte máis que nunca da aula.

Así que por unha parte hai que coñecer o mercado do videoxogo e por outra romper prexuízos e buscar formas creativas de empregalos na escola, tendo en conta o que antes sinalabamos: non centrarse só nos xogos pensados especificamente para a escola. Por exemplo, algún profesor de historia asegura que non hai mellor forma de explicar o Imperio Romano que o xogo “**Civilization**”. Ou o exemplo de moitas universidades que teñen sedes virtuais en contornas virtuais, que se poden asimilar a **videoxogos** polas súas características, como **Second Life**. E tamén as experiencias co xogo “**SimCity**”, de simulación de cidade, que permite aos participantes aprender a priorizar na toma de decisións, a traballar en equipo, ou con “**Los Sims**” que foi empregado nalgúns institutos de secundaria para introducir ao alumnado na análise e a reflexión dos modos de vida destes personaxes para comparalos cos propios.

Como orientacións e experiencias prácticas, remítome ao manual desenvolvido por European Schoolnet, [Videojuegos en el aula: manual para docentes](#). No apartado de **material de apoio** tedes este documento en PDF