

## QUÈ CARACTERITZA ALS JUGADORS *ONLINE* I *OFFLINE*?

María T. González Maestre

Dpto. Psicologia de la Salut

Universitat Miguel Hernández

Encara que puguen semblar una cosa recent, els videojocs tenen una trajectòria de més de 40 anys. En els anys 70 es van desenvolupar els primers, molt senzills i simples. Amb el pas dels anys i els avanços en la informàtica, aquests van anar fent-se més complexos i, amb l'aparició del primer ordinador personal i les primeres consoles, va suposar el salt a l'àmbit domèstic. Fins llavors els videojocs eren *offline* i per a un jugador o diversos jugadors, però en el mateix ordinador. En els 90 i primera dècada del segle XXI, amb el desenvolupament d'Internet, es va començar a generar una sèrie nova de videojocs, on els jugadors podien interactuar amb uns altres d'altres parts del món. Fins i tot alguns d'aquests productes de l'entreteniment eren sol'online. El desenvolupament d'Internet i sobretot del contingut digital en detriment del format físic, ha desencadenat un desenvolupament exponencial dels videojocs. Hi ha múltiples plataformes en Internet per a compra i descàrrega d'aquests productes per a l'entreteniment que faciliten l'accés al públic jove, tant en ordinadors com en consoles.

Per tant, a causa dels diferents canvis que s'han anat produint al llarg de la història, influenciats per l'aparició d'Internet, hui els jocs es classifiquen en funció de la tecnologia utilitzada. D'una banda, es troben els jocs *offline*, aquells que no tenen accés a Internet i als quals es pot jugar de forma individual o en grups reduïts. Per un altre, els jocs *online*, que tenen funcions de xarxa i als quals es pot jugar en solitari i també existeix la possibilitat d'interactuar amb moltes persones dins d'un mateix escenari.

Actualment, els videojocs s'imposen entre les activitats triades per xiquets i adolescents per a ocupar el seu temps lliure, formant part de la seua rutina diària. En dosis xicotetes, i sempre que es realitze un bon ús d'ells, els videojocs poden potenciar la capacitat intel·lectual, emocional i personal de xiquets i adolescents. Es calcula que el 66% de xics i el 41% de xiques juga diàriament amb videojocs, amb una mitjana d'edat, en la que escomença a usar videojocs, d'11 anys (Oliva et al., 2012). Un 25% de xics i un 12% de xiques ho fa entre una i tres hores, i una mica més d'un 7% ho fa durant més

de tres hores diàries. Una de les raons per a aquestes xifres podria deure's a la facilitat d'accés al joc, especialment a través de les noves tecnologies, que és un dels principals motius que ha permès la difusió entre la joventut (Ólason et al., 2011). Els espais *online* als quals s'accedeix mitjançant els telèfons intel·ligents, tablets i ordinadors, així com els espais *offline* o presencials modificats i adaptats al col·lectiu juvenil, constitueixen els nous escenaris de joc.

L'ús problemàtic dels videojocs és una conducta de risc cada vegada més freqüent. L'alta exposició dels adolescents als videojocs s'ha relacionat amb una varietat de trastorns, però es desconeix la relació entre l'ús problemàtic de videojocs i el benestar emocional. El trastorn per videojocs es caracteritza per una addicció persistent o repetida als jocs *online* o *offline*.

Determinar l'ús excessiu, abús o addicció als videojocs es basa en criteris d'altres trastorns addictius, que es resumeixen en dependència, impuls per jugar, malestar per no poder fer-ho i afectació a altres àrees vitals (Espasa, 2015).

Actualment els videojocs inclouen activitats en almenys tres tipus de format: jocs d'ordinador, videoconsoles i jocs en dispositius mòbils. Entre les modalitats de joc destaquen els d'un solo jugador i els jocs en xarxa, especialment els coneguts com a jocs de rol multi-jugadors *online*. El tipus de joc ha evolucionat tant que l'antic concepte de jugar una partida a penes existeix ja, la qual cosa afavoreix un temps de joc major i sense que el moment de finalització estiga establert. El potencial addictiu i de conducta d'abús és també major en haver-se dotat d'una alta dosi d'atracció per a l'adolescent jugador, contindre elements que reforcen al jugador a continuar la partida i en incloure elements d'interacció social entre el món *online* i *offline*.

Cada vegada més els estudis subratllen les diferències entre jugar amb videojocs *online* i *offline*. A diferència dels jocs tradicionals, els videojocs *online* integren el joc dins d'un context social basat en Internet, creant un entorn distintiu per al joc social (Kowert i Oldmeadow, 2013). Els elements socials inherents a aquest entorn conformen el motiu principal de la freqüència continuada i la duració prolongada del joc (Caplan, Williams, i Yee, 2010). És més probable que els videojocs *online*, en comparació amb els *offline*, estiguen associats amb un ús abusiu dels mateixos (Porter, Starcevic, Berle, i Fenech, 2010), i s'ha suggerit que els videojocs *online* tenen major potencial addictiu (Ng i Wiemer-Hastings, 2005).

El joc *online* té un nivell d'estimulació molt més alt per a l'usuari medie que el tradicional vessant *offline*. Hi ha un component motivacional molt elevat en la forma en

què estan plantejats els jocs *online*, amb un alt grau de recompensa que a determinades persones pot afectar més fortament en absència d'un nivell suficient de satisfacció social en les seues relacions. Els desenvolupadors busquen donar amb la manera d'agradar a personalitats molt diferents i així aconseguir al major nombre d'usuaris possibles, siguen les que siguen les seues motivacions, tot això canalitzat a través de la socialització i el sentit de comunitat.

Poder jugar *online* amb altres persones, amb una o amb desenes alhora, aporta components molt interessants per a l'adolescent, no solament des del punt de vista lúdic sinó, sobretot, des del punt de vista del desenvolupament personal i la socialització. Els jugadors solen establir relacions d'inclinació amb altres jugadors *online* (coneguts o estranys). Els mons virtuals en els quals moltes persones poden intervindre alhora permeten experimentar els entorns com a sistemes de múltiples variables que van dibuixant una realitat canviant a la que cal saber adaptar-se. D'igual manera, és possible no solament definir estratègies col·lectives, sinó construir de forma col·laborativa elements que, més tard, poden ser compartits amb la comunitat de jugadors que poden, al seu torn, avaluar-los i enriquir-los. Per això, el jugador pot sentir-se compromés cap als altres jugadors, la qual cosa afavoreix una major implicació en el joc i seguir connectat.

Els jocs *online* multijugador són un clar exemple de desenvolupament d'intel·ligència col·lectiva en un entorn competitiu. Aquests són els que prefereixen els adolescents, que al seu torn es tracta dels que impliquen major atenció de manera permanent i que, sense una deguda supervisió parental, poden vulnerar espais de somni, descans i aprenentatge. Impliquen que, si l'adolescent ix del joc, pot perdre o quedar eliminat, creant-se una línia de dependència.

Al seu torn, els jocs *online* suposen un reforç social, perquè els jugadors es comparen amb altres jugadors. Els que més temps dediquen guanyen més punts i això estimula els circuits dopaminèrgics, relacionats amb les addiccions. Un dels principals problemes és que, si abans els videojocs es compraven per complet, hui les seues versions *online* s'aconsegueixen per parts. En el món virtual se'n diuen "microtransaccions" i consisteixen en pagaments accessoris que permeten una millor experiència en línia. S'obri una porta a conductes pròpies del món dels adults. Així mateix, per a molts xiquets, la capacitat d'escapar a un món *online* permet fugir de la vida real, ja que ningú sap qui són, el seu aspecte o el col·legi al que van. No obstant

això, aquest canvi d'identitat pot ser usat per a afligir a altres jugadors, derivant fins i tot en alguns casos en ciberassetjament.

Els videojocs, tant en el seu vessant *online* com *offline*, s'han convertit en un aspecte normatiu del desenvolupament infantil. No obstant això, un estudi recent, dut a terme per Lau , Stewart, Sarment, Saklofske, i Tremblay (2018), va revelar que el sexe masculí, la timidesa extrema, els símptomes internalitzats i les dificultats socials són predictors significatius d'un ús problemàtic dels videojocs. Per part seua, l'estudi dut a terme per González, Espasa, i Tejeiro (2017) per a determinar les diferències entre jugadors *online* i *offline*, va revelar que la majoria dels adolescents juguen *offline* (42.7%). Per part seua, els jugadors *online* tenen quasi 12 vegades més probabilitat de jugar amb alta freqüència en comparació amb els jugadors *offline*. Respecte al gènere, els xics juguen amb major freqüència i ho fan en major mesura de manera *online*.

El bon ús és la clau. La tecnologia en si, i les seues modalitats, no resulta beneficiosa ni perjudicial en si mateix per a xiquets i adolescents, sinó que és l'ús que es fa d'ella el que determinarà el seu caràcter. En el cas dels videojocs són els pares els que han de supervisar a què juguen els seus fills i quin és l'ús que fan del seu temps, per a aconseguir un equilibri entre les diferents activitats d'oci, triant jocs adequats per a cada edat i durant un temps adequat.

## Referencias

- Caplan, S., Williams, D., y Yee, N. (2010). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behaviour*, 25, 1312–1319.
- Espada, J. P. (2015). *Conductas adictivas en adolescentes*. Síntesis: Madrid.
- González, M. T., Espada, J. P., y Tejeiro, R. (2017). Problem video game playing is related to emotional distress in adolescents. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
- Kowert, R., y Oldmeadow, J. A. (2013). Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behaviour*, 29, 1872–1878. doi:10.1016/j.chb.2013.03.003
- Lau, C., Stewart, S. L., Sarmiento, C., Saklofske, D. H., y Tremblay, P. F. (2018). Factors in problematic video game in clinically referred Canadian children and adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 19. doi: 10.3390/mti2020019
- Ng, B. D., y Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behaviour*, 8, 110-113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110
- Ólason, D. T.; Kristjansdottir, E.; Einarsdottir, H.; Haraldsson, H.; Bjarnason, G. y Derevensky, J. (2011) Internet Gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *Journal Mental Health Addiction*, 9, (3), 257-263. Doi: 10.1007/s11469-010-9280-7
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., y Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44, 120–128.