

uso adecuado y responsable de los **VIDEOJUEGOS**

“Estamos firmemente convencidos de que el único y más importante uso de la tecnología de la información es mejorar la educación” (Bill Gates)





EDITA: Consejo de la Juventud de Castilla-La Mancha

IMPRIME: Lozano Comunicación Gráfica

DEPOSITO LEGAL: CR-321-2009

© Javier Garcés Prieto y Luis Herrejón Silvestre. El presente material didáctico ha sido elaborado y cedido por sus autores al Consejo de la Juventud de Castilla - La Mancha para su publicación como Cuaderno de Formación. Para cualquier otro uso o difusión en necesario autorización previa.



Jóvenes y Nuevas Tecnologías en Castilla-La Mancha

C U A D E R N O S D E F O R M A C I Ó N

uso adecuado y responsable de los VIDEOJUEGOS

Información general _____	4
Consejos _____	6
Peligros _____	7
¿Estás enganchado? (Cuestionario) _____	10
Debate (¿Tú que opinas?) _____	12
Jóvenes y videojuegos en Castilla-La Mancha _____	14

INFORMACIÓN GENERAL

Un videojuego es un programa informático diseñado con la finalidad de entretener a uno o varios jugadores. El soporte que se emplea puede ser muy variado: ordenador, videoconsola, máquina recreativa, portátiles, teléfono móvil, etc. Asimismo, el juego puede estar grabado en disco (CD, DVD, *Blu-Ray*), tarjeta, cartucho, etc. El método de visualización es mediante un televisor, un monitor o su propia pantalla. La forma de interactuar es mediante un mando con botones, un *joystick* o cualquier dispositivo que transmita los movimientos del jugador a la pantalla (por ejemplo, *Wii*).

Los términos que se utilizan en cuanto a velocidad, memoria y almacenamiento son los mismos que en los ordenadores. Según la arquitectura empleada las videoconsolas han avanzado por generaciones, así, la cuarta generación utiliza *16 bits*, la quinta *32 bits*, la sexta *128 bits* y la séptima a partir de *256 bits*. Las video consolas están específicamente diseñadas para jugar y hay una gran competencia de marcas, que luchan por dominar el sector y también contra las copias ilegales (*piratería*) de sus productos.

Dado que el aspecto visual es una parte fundamental, los

Mario 2D y 3D (Nintendo)



videojuegos han evolucionado en función de los avances tecnológicos para hacerlos más atractivos y reales. El *sprite* es el elemento gráfico elemental, compuesto por un rectángulo de *pixeles* o *mapa de bits* en dos dimensiones (2D). Varios *sprites* de la misma imagen en distintas posiciones dan sensación de movimiento. En los videojuegos de tres dimensiones (3D) las imágenes están compuestas por polígonos a los que se les da diferentes iluminaciones y texturas. El motor de juego (*game engine*) es una serie de rutinas de programación para acelerar la creación de mapas y la representación de los gráficos.

El jugador puede actuar en primera persona (FPS) o bien en tercera persona (TPS), jugar con otros adversarios presentes o a distancia (On line).

Los géneros se clasifican según las reglas y los objetivos a alcanzar de forma similar al argumento de una película:

Acción	Educativos	Lucha
Aventuras	Estrategia	Plataformas
Deporte	Simulación	Rol
Disparos	Inteligencia	Terror, etc.

A menudo un juego mezcla dos o más de estos géneros. Su relación con el cine es tan importante que no es raro que en el estreno de una película se lance a la vez al mercado el mismo título del juego.

La clasificación del contenido por edades según el sistema Pan Europeo de Información de Juegos (PEGI) contempla cinco categorías:



Por la descripción del contenido:



Los videojuegos han creado un perfil de aficionado que no se conforma con terminar una partida, con guías y trucos si hace falta, si no que se convierte en un auténtico coleccionista buscando constantemente novedades y el intercambio de juegos con otros aficionados. Los fanáticos (*frikis*) se caracterizan por pasar muchas horas delante de la pantalla y dominar el lenguaje técnico. El jugador *casual*, sin embargo, juega ocasionalmente para pasar el rato y prefiere los juegos de moda y de calidad gráfica. También hay jugadores que compiten por dinero (*progamer*) y, como en cualquier juego, están los tramposos que utilizan trucos (*cheater*).

Su función interactiva supone la implicación del jugador en la toma constante de decisiones y el desarrollo de habilidades psicomotrices, aspectos muy valorados por los jóvenes al proporcionarles un medio de aumentar su autoestima y desahogar tensiones, sin olvidar el alto grado de competitividad implícito, con la satisfacción obtenida al alcanzar los objetivos y cumplir misiones.

Los videojuegos desarrollan capacidades mentales y de razonamiento, pero por el contrario aíslan socialmente al adicto. Además de procurar entretenimiento pueden ser un medio ideal de liberar estrés y un método práctico de entrenamiento intelectual.



CONSEJOS SOBRE VIDEOJUEGOS

Es fundamental que fijes siempre un límite razonable al tiempo que dedicas a los videojuegos. Antes de empezar a jugar, debes comprometerte contigo mismo a fijar el tiempo que vas a dedicar al juego, (por ejemplo, no jugar más de una hora), y respetarlo. También es conveniente que establezcas un límite diario (por ejemplo, no jugar nunca más de hora y media al día) y en la semana (por ejemplo, no jugar más de cinco horas cada semana.). Si tienes dificultad para respetar los límites que tú mismo te has puesto, es señal de que algo va mal en tu relación con los videojuegos. Por tanto, en este caso, debes establecer otros procedimientos de autocontrol, como programar un reloj que suene cuando haya pasado la hora prevista para dejar de jugar, pedir a alguien que te avise si estás demasiado tiempo jugando, o llevar una “hoja de registro” en el que anotes todo el tiempo que estás jugando (cuando empiezas y cuando acabas), para darte cuenta y poder controlarlo.

No olvides, en ningún momento que los videojuegos son sólo eso: juegos cuya finalidad es distraer, pasarlo bien y, en el mejor de los casos aprender o desarrollar habilidades. Nunca creas que ganar o perder tiene ningún tipo de importancia, ni supone un mérito o un fracaso. Menos aún debes establecer competencia o rivalidad con los compañeros que vayan más allá de la mera diversión. Guarda tus emociones, tu esfuerzo, tu interés y tus ilusiones para la vida real.

Evita que las horas que pasas con los videojuegos sean un tiempo perdido. Para ello intenta buscar juegos que realmente te aporten algo y aumenten tu cultura, tus destrezas o tus capacidades. Cada vez hay más juegos que sirven para aprender idiomas, música, matemáticas, geografía o cultura general y desarrollan habilidades mentales

y físicas. Recuerda que estos juegos, que permiten aprender divirtiéndote, pueden ser tan entretenidos como los otros y te serán mucho más útiles.

Ten criterio propio. A la hora de elegir un videojuego no tienes que tener en cuenta si es el que más gusta a tus amigos, si está de moda, o si lo anuncia la televisión. ¿Estás a favor de la violencia, de las guerras, de la discriminación racial o sexual, o del maltrato a los más débiles? Pues si no es así, deja de utilizar juegos que favorecen ese tipo de actitudes. ¿Disfrutas destruyendo, matando o causando daño a los demás? Pues no lo hagas tampoco en los videojuegos. Ten en cuenta que este tipo de juegos ejercen sobre nosotros mucha más influencia negativa de la que suponemos.

Los videojuegos pueden ser un elemento de encuentro familiar y no un motivo de aislamiento y separación. Los padres y educadores deberían acercarse al mundo de los videojuegos, conocer y participar en los juegos de los niños y jóvenes, porque, de esta forma, entrarán en una vía de acercamiento que evite el aislamiento y la incomunicación. Cuando los padres no participan nunca en los videojuegos de sus hijos, porque los ven con temor o los consideran propios de un mundo que les es ajeno, se está dando el primer paso para conseguir que se aislen en su mundo y se abra una brecha en la relación intergeneracional. Por su parte, los jóvenes deben también estar abiertos a jugar con padres, hermanos o amigos de menor edad. El pequeño esfuerzo de adaptación necesario para jugar a videojuegos más sencillos o con personas menos habituadas a ello, se compensa con creces con la satisfacción de disfrutar de un tiempo común con los que nos rodean.

Ante la gran variedad de videojuegos que tenemos a nuestra disposición, lo importante es que sepamos seleccionar los apropiados. Debemos tratar de descubrir, antes de empezar a usarlos, cuáles son los que nos pueden interesar. Para ello necesitamos disponer de suficiente información previa sobre su contenido: qué tipo de juego es, cuánto tiempo hay que dedicarle para aprender a usarlo, qué tipo de valores transmite, su nivel de dificultad, para qué tramo de edad está recomendado, etc. Por tanto hay que evitar alquilar en las tiendas o adquirir en Internet aquellos juegos que no permiten acceder a la carátula o a la información previa.

Mantener una relación sana con los videojuegos exige que haya días que se juegue y días que no. No es nada conveniente que te acostumbres a jugar cada día y, si lo estás haciendo, tienes que empezar a marcarte determinados días de la semana “libres de videojuegos”. Si ves que eres incapaz de hacerlo es señal de que empiezas a manifestar problemas de adicción. Por ello deberías iniciar una fase de “desenganche” de al menos una semana, en la que no juegues en ningún momento, antes de ir, de forma paulatina y controlada, adquiriendo nuevos hábitos razonables y superar tu dependencia a los videojuegos. Y recuerda que debes pedir ayuda a otras personas en las que confíes si ves que, por ti mismo, te es difícil conseguir “desengancharte”.

Hay algunos jóvenes que realmente tienen problemas excepcionales para lograr “desengancharse” de los videojuegos y, cuando lo intentan, manifiestan fuertes síntomas de dependencia: nerviosismo, irritabilidad, pensamientos obsesivos sobre los videojuegos o deseos compulsivos de volver a jugar. Estos jóvenes, una vez que comienzan a jugar, ya

no saben parar y, aunque superen los periodos de abstinencia a los que nos hemos referido antes, cuando vuelven a jugar pierden de nuevo el control. **El alejamiento total y permanente de los videojuegos es la única solución eficaz cuando se comprende que, cada vez que se comienza a jugar, se pierde el autocontrol y no se sabe dejar de hacerlo.** Hay que tener en cuenta que de los videojuegos -al contrario que de los móviles o de Internet- se puede prescindir totalmente, sin que suponga ningún inconveniente para nuestra vida personal o social.

Como ya hemos señalado, nunca hay que jugar demasiado tiempo seguido. Cada media hora, o cada hora como máximo, debes **interrumpir totalmente la conexión física y mental con el juego y restablecer el contacto con la realidad**, mover el cuerpo, descansar la vista y la mente, y tomar contacto con lo que te rodea. Ten en cuenta que los videojuegos tienen una “curva de uso” que hace que al principio se jueguen con placer y se disfruten de una forma sana y, pasado un tiempo, disminuye el disfrute y el cansancio físico y mental aumenta, pero el jugador sigue “enganchado” por inercia.

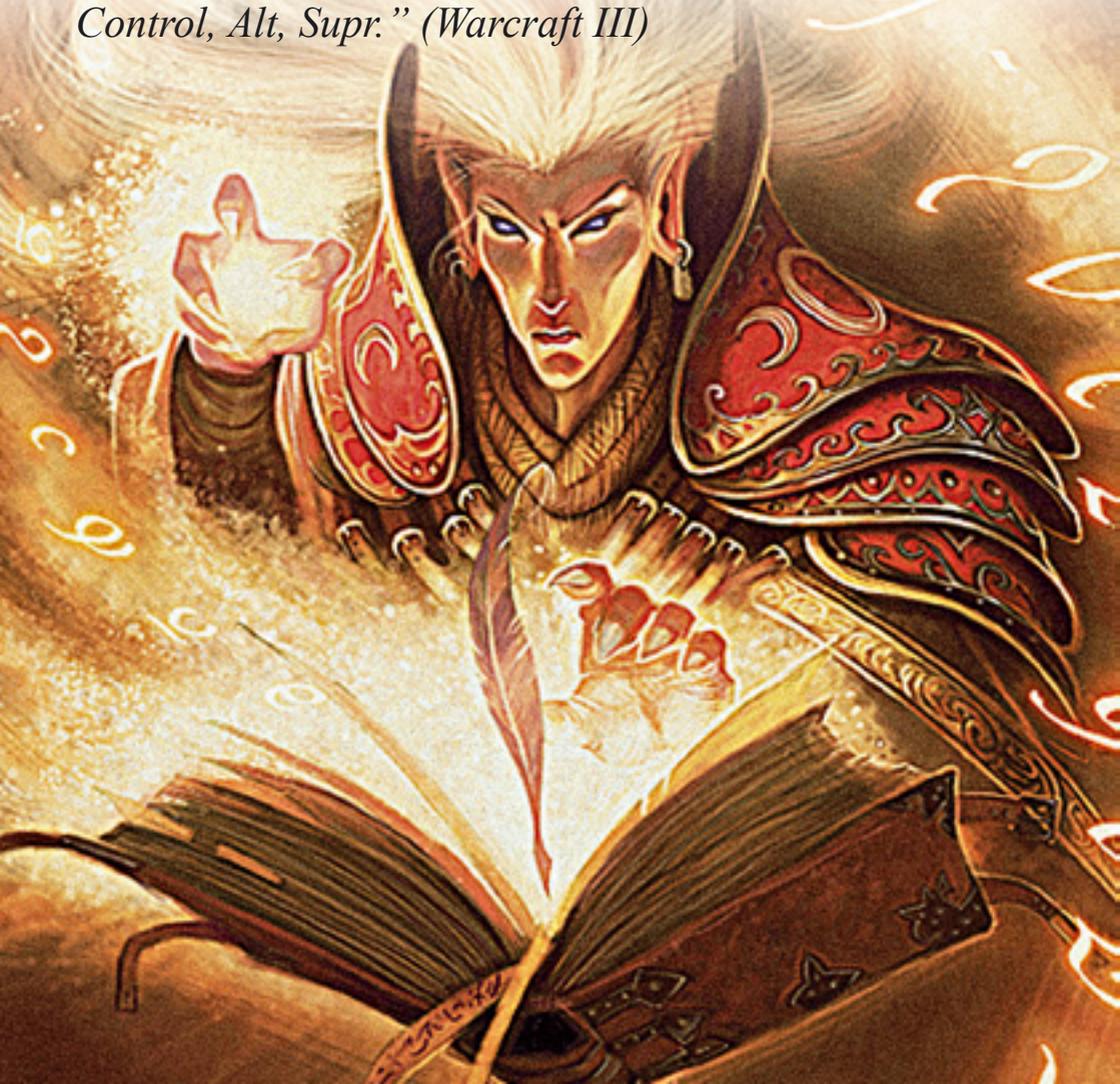
Cuando una persona empieza a desarrollar una adicción excesiva hacia algo, incluidos los videojuegos, lo normal es que se den cuenta antes las personas del entorno que el propio afectado. **Si crees que alguien que conoces tiene un “enganche” excesivo con los videojuegos** (por ejemplo, observas comportamientos extraños que hacen pensar que confunde el juego con la realidad o ves que se está obsesionando y dando demasiada importancia a los videojuegos), **debes hacérselo saber**, con delicadeza. Por supuesto, si alguien no reconoce que tiene un problema, poco se puede hacer. Pero lo más habitual es que

una conversación amigable y sincera (nunca ofensiva o recriminatoria) sirva para que tu amigo/a reflexione sobre su relación con los videojuegos y pueda darse cuenta por sí mismo/a de que debe intentar cambiarla.

Te aconsejamos que, si te gustan los videojuegos, **los utilices como un premio**

o refuerzo que te concedas a ti mismo cuando hayas cumplido obligaciones o trabajos. Por ejemplo, si eres estudiante puedes decidir recompensarte las horas de estudio para un examen, concediéndote un tiempo proporcionado de diversión con los videojuegos. Pero eso sí, el premio debe ir siempre después del esfuerzo.

*“El conjuro para destruir el mundo es...
Control, Alt, Supr.” (Warcraft III)*





LOS “PELIGROS” DE LOS VIDEOJUEGOS

- 1 El mayor peligro de cualquier juego es que olvidemos que es solamente eso, “un juego” y que llegue a afectar nuestras emociones, nuestros pensamientos o nuestra autoestima. El realismo de algunos videojuegos y la capacidad humana para vivir como reales las aventuras de ficción (que nos permite emocionarnos cuanto leemos libros o vemos películas) pueden jugar en este caso una mala pasada. Además, si el jugador tiene problemas psicológicos, la dificultad para distinguir la realidad y la ficción puede llegar a lo patológico y conducir a comportamientos muy desadaptados. En casos excepcionales, algunos jóvenes han llegado a cometer delitos por la influencia psicológica de determinados juegos de contenido violento.
- 2 El otro gran peligro de los videojuegos es su gran capacidad de “engache”, que hace que al jugador le cueste interrumpir el juego una vez que ha pasado un tiempo razonable. Cuando se está jugando es fácil perder la conciencia del tiempo que se está robando a la realización de otras actividades y obligaciones.
- 3 Hay jóvenes que llegan a sentir un reto personal en superarse continuamente en el videojuego, superando récords o cumpliendo determinados objetivos. El establecimiento de distintos niveles y retos, en los que el jugador va avanzando a medida que aumenta su pericia, es una de las estrategias habituales de sus creadores. Estas estrategias, además de empujar al jugador a pasar horas y horas atrapado en el juego, hacen que muchos jóvenes entren en una competición –consigo mismo o con los demás– que puede convertirse en obsesiva, y producir serios trastornos de comportamiento.
- 4 Los videojuegos favorecen un estilo de vida sedentario, que tiene graves consecuencias para la salud, y separa al joven de las actividades físicas, del contacto con el aire libre y de comportamientos y modos de vida más sanos.
- 5 La atracción por los videojuegos y el tiempo que a ellos se dedica, va en detrimento de las relaciones personales y de otras actividades más positivas y educativas.
- 6 El uso excesivo de los videojuegos provoca aislamiento social, déficit en el desarrollo de la comunicación interpersonal, y contribuye al fracaso escolar y laboral.
- 7 El uso de videojuegos con contenidos violentos, racistas o sexistas predispone a aceptar como habituales estas conductas, e influye de forma muy negativa en los valores y comportamientos de los niños y jóvenes. La idea constante de “destruir al enemigo”, en que se basan gran parte de los videojuegos, tiene efectos psicológicos muy profundos y determinantes en su vida adulta.
- 8 Los videojuegos actuales carecen del efecto positivo de potenciación de la imaginación y desarrollo de las habilidades sociales que tenían los juegos tradicionales. Favorecen la pasividad y la alienación, pues suponen participar en actividades virtuales cuyas reglas y desarrollo han sido establecidas por otros, frente al carácter abierto, participativo y flexible de los juegos tradicionales.
- 9 De todas las nuevas tecnologías, los videojuegos son los que pueden producir un nivel de adicción más profundo y patológico y favorecer el desarrollo de otro tipo de adicciones, especialmente la ludopatía.



CUESTIONARIO

¿ESTÁS ENGANCHADO/A A LOS VIDEOJUEGOS?

Lee las siguientes cuestiones y contesta SI o NO según sean ciertas o no en tu caso. Responde espontáneamente y sin reflexionar demasiado las respuestas. Después suma las afirmativas para situarte dentro de los grupos que figuran al final.

Después de contestar tú, también puedes pensar cuales serían las respuestas en el caso de otra persona que conozcas bien.

Siempre que me pongo a jugar con los videojuegos acabo utilizando más tiempo del que tenía previsto. SI NO

Una vez que me pongo a jugar, me cuesta dejarlo. A veces tomo la decisión de dejar de hacerlo, pero pienso "solo un poco más" y sigo jugando. SI NO

Ganar o perder en los videojuegos es para mí importante y me afecta hasta el punto de que me disgusta mucho cuando pierdo, y el enfado me dura bastante tiempo después de dejar de jugar. SI NO

Cuando estoy jugando, me sorprende lo rápido que pasa el tiempo. A veces estoy mucho rato jugando y no me he dado ni cuenta. SI NO

Tengo discusiones con mi familia o con otras personas por estar demasiado tiempo jugando. SI NO

A veces le quito horas al sueño, acorto las comidas o llego tarde a mis citas porque he estado jugando. SI NO

Mi rendimiento escolar o laboral, o el cumplimiento de otras obligaciones, es más deficiente por culpa del tiempo que dedico a jugar con los videojuegos. SI NO

Cuando estoy algún tiempo sin jugar, noto que me entra ansiedad o un deseo muy intenso de volver a hacerlo. SI NO

Cuando estoy jugando me siento como si estuviera en otro mundo y me desconecto de todo lo que hay alrededor. SI NO

A veces me obsesiono con algunos juegos y estoy pensando en ellos incluso cuando no estoy jugando. SI NO

Número de respuestas:

SI NO

- **Ninguna respuesta afirmativa.** Quizá te gusta jugar a los videojuegos o quizá no, pero, en cualquier caso, lo que es seguro es que no estás enganchado a ellos.
- **Una, dos o tres respuestas afirmativas.** No es que estés enganchado a los videojuegos, pero tienes riesgo de empezar a estarlo si no limitas el tiempo que estás jugando. Los videojuegos tienen un alto potencial adictivo, y para disfrutarlos de una forma sana hay que imponerse disciplina a uno mismo, y dedicar a ellos solo una parte razonable de nuestro tiempo de ocio.
- **Cuatro, cinco o seis respuestas afirmativas.** Estás en camino de convertirte en un adicto a los videojuegos, así que es el momento apropiado para evitarlo. La clave está en limitar el tiempo de juego siguiendo los consejos que te damos y buscar otro tipo de actividades de ocio complementarias.
- **Más de siete respuestas afirmativas.** Tu afición a los videojuegos se te ha ido de las manos y debes tomar conciencia de que, para disfrutarlos de una forma sana, debes “desengancharte” y recuperar una vida más abierta a otro tipo de ocio y actividades. Los videojuegos son sólo eso, “juegos”, y no pueden convertirse en el centro de tu vida ni condicionar tu relación con los demás. Te vendría muy bien comenzar una etapa de “deshabitación total” y seguir los demás consejos que te damos en este Cuaderno. Y, si vieras que te es difícil conseguir por ti mismo “desengancharte” de ellos, puedes pedir ayuda y consejo a personas de tu confianza.



“En el juego debemos poner solo nuestra parte más amable y divertida. En él la rivalidad es amistosa, la victoria no tiene soberbia ni la derrota amargura. Si no hay ánimo alegre y espíritu lúdico, no hay juego”



DEBATE: ¿TU QUE OPINAS?

Los videojuegos nos plantean muchas interrogantes ante los que caben respuestas distintas. Van a ser necesarios la reflexión y el análisis personal para tratar de entender la parte de verdad que hay en las diferentes opiniones. A continuación recogemos una serie de afirmaciones que proceden de textos o debates relativos al uso de los videojuegos por los jóvenes. A ti te toca leerlos, analizarlos, y decir con cuáles estás de acuerdo y con cuáles no. Eso sí, cuando estés en desacuerdo, busca argumentos para rebatir esa opinión de la que discrepas. También sería muy útil que tú y varios amigos/as respondáis por separado y después pongáis en común vuestras respuestas, para ver en qué opiniones coincidís y en cuales tenéis posturas distintas. Este intercambio de pareceres puede llevaros a un debate muy enriquecedor e interesante.

¿Los videojuegos son útiles para desarrollar habilidades físicas o mentales?

“El carácter educativo y de desarrollo de habilidades, que se quiere dar a los videojuegos, es puro engaño. Las habilidades y los conocimientos se adquieren de otra forma: hablando con los que nos rodean, trabajando o jugando con objetos reales y experimentando la vida tal y como es. No veo que los jóvenes aprendan nada metiéndose en un mundo falso, con retos irreales, matando marcianos y destruyendo enemigos de ficción. Es más, yo creo, que no sólo no son educativos, si no que son, si vale el término, antieducativos. Sólo sirven para desarrollar la capacidad... de seguir jugando a otros videojuegos.”

- Estoy de acuerdo
 No estoy de acuerdo, yo creo que...

¿Los videojuegos contribuyen al fracaso escolar?

“Para ver el efecto de los videojuegos sobre los niños y jóvenes no hay que hacer muchos experimentos. Lo veo en mi vida diaria como profesor: casi siempre los estudiantes que peores notas sacan son también los que más enganchados están a los videojuegos.”

- Estoy de acuerdo
 No estoy de acuerdo, yo creo que...

¿La falta de buenas relaciones sociales y familiares convierte los videojuegos en los “mejores amigos” de los niños y jóvenes?

“Cada vez con más frecuencia los niños se crían en un ambiente caracterizado por no tener ningún hermano con quien jugar, o como mucho uno, y fuera, en la calle, el asfalto y los coches impiden cualquier juego. De esta forma, cuando el niño va creciendo las distintas máquinas (televisión, videojuegos y ordenador) se convierten en el único “amigo” con quien jugar en casa. Y así se va abriendo una brecha en la forma de comunicarse y de divertirse de estos niños, adolescentes y jóvenes con relación a las pautas culturales que tienen sus padres y abuelos.”

- Estoy de acuerdo
 No estoy de acuerdo, yo creo que...

¿Tienen los videojuegos aspectos positivos?

“No hay que ser alarmista, ni olvidar los factores positivos de los videojuegos: entretienen, divierten, estimulan la coordinación oculo-manual y promueven procesos cognitivos complejos, como percepción, atención y memoria. Proponen retos atractivos (que generalmente podemos superar) y nos permiten implicarnos intensamente gracias a la interactividad que proporcionan en un entorno audiovisual atractivo. Nos absorben, nos distraen... y disfrutamos de la experiencia y del éxito final. Además, plantean situaciones y problemas que permiten aprender de la experiencia, pero sin tener que, como en la vida real, pagar graves consecuencias por nuestros errores.”

- Estoy de acuerdo
- No estoy de acuerdo, yo creo que...

¿Jugar a los videojuegos provoca aislamiento social?

“No sé por qué se dice que los videojuegos provocan aislamiento social. Dependerá de cómo se practiquen (en solitario, en grupo) y de lo sociable que sea cada uno. Los jugadores normales compartimos nuestras experiencias con los amigos, es un tema más del que hablar con los demás, sobre el que se aprenden cosas y que da lugar a comentar todo tipo de cuestiones. Generalmente sirve más para unirse a los amigos que para aislarte. Solo podrá crear aislamiento social en personas que tengan, ya de por sí, problemas de personalidad y de relación social, pero eso mismo también ocurre con los libros o con la televisión.”

- Estoy de acuerdo
- No estoy de acuerdo, yo creo que...

¿Los videojuegos aumentan la violencia?

“Creo que es una tontería eso que se dice de que los videojuegos aumentan la violencia. En todo caso son un reflejo de lo violentos que somos los humanos, y lo que nos gustan, probablemente por naturaleza, las peleas y las luchas. ¿Es que las películas que vemos cada día no son de guerra, de pelea, de luchas...? ¿No ven los niños imágenes violentas y de guerra todos los días en televisión? Me parece absurdo que no se meta nadie con toda esta violencia y ataquen, precisamente, la de los videojuegos. Los jóvenes sabemos distinguir perfectamente lo que significa un juego de ordenador, y lo diferenciamos de la vida real. Yo, al menos, cuando acabo de jugar, aunque haya participado en muchas supuestas batallas, no me siento, en absoluto violento. Al contrario, me siento tranquilo y relajado, porque este tipo de juegos me sirve para descargar tensiones en vez de creármelas.”

- Estoy de acuerdo
- No estoy de acuerdo, yo creo que...

JÓVENES Y VIDEOJUEGOS EN CASTILLA-LA MANCHA ¹

El 42% de los jóvenes castellano-manchegos dispone de videoconsola de juegos tipo Play Station o Wii. El 21% tiene una consola portátil, tipo PSP o Nintendo DS y el 47% tiene el ordenador equipado con dispositivos para videojuegos. **Solo el 20% no dispone de dispositivos de videojuegos.**

Juegan todos los días con videojuegos el 17% de los jóvenes, el 43% ocasionalmente y el 32% nunca o casi nunca. Respecto al número de horas que pasan jugando, el 12% lo hace una hora de media al día, el 4% dos horas al día, el 0,3% entre dos y cuatro horas, y el 0,7% más de cuatro horas.

Frecuencia de uso de videojuegos	Porcentaje
Nunca o casi nunca	31%
Ocasionalmente	43%
Una hora de media al día	12%
Dos horas al día	4%
Entre dos y cuatro horas	0,3%
Más de cuatro horas	0,7%

Los jóvenes juegan a videojuegos **casi con la misma frecuencia solos** (49%) que con amigos(46%). En cambio es más raro que lo hagan con los padres, hermanos u otros familiares (16%). El 5% juega con otras personas a través de Internet. **En cuanto al lugar**, la mayoría lo hacen en su propia casa (65%) o en casa de amigos (39%). Sólo el 4% juega en cibercafés o establecimientos de videojuegos.

Videojuegos que usan	Con frecuencia	Ocasionalmente	Nunca
Simulación de deportes	36%	28%	17%
Aventura o estrategias	27%	32%	22%
Guerra, lucha, pelea	24%	26%	29%
Habilidades o disparos	16%	36%	45%
Entrenamiento mental	11%	32%	39%
Juegos de Rol	9%	22%	49%

Los videojuegos preferidos por los jóvenes son los deportivos (p.e.: simulación de fútbol, automovilismo, etc.), a los que juegan con frecuencia el 36%. En segundo lugar los juegos

¹ Datos procedentes del Estudio sobre **Los/as jóvenes y las nuevas tecnologías en Castilla la Mancha** llevado a cabo en el año 2008 por el Observatorio de Consumo del Consejo de la Juventud de Castilla la Mancha, en colaboración con el Instituto de Consumo de la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha y la Asociación de Estudios Psicológicos y Sociales de Castilla la Mancha.

de aventuras o estrategia, que utilizan con frecuencia el 27%, tras ellos los de simulación de guerra, pelea o lucha (24%), los de habilidades o disparo (16%), los de entrenamiento mental o brain-training (11%) y los juegos de rol (9%).

La tercera parte de los jóvenes de Castilla la Mancha se manifiestan “contrarios a los videojuegos”, es decir, no les gustan nada o les gustan muy poco y les parecen una pérdida de tiempo (35%). Según la opinión de los propios jóvenes, al 41% le gustan y le dedican un tiempo razonable, pero sin pasarse. El 10% cree que los usan un poco más de lo que deberían. **Llega al 5% los que lo usan mucho más de lo que deberían o están ya totalmente enganchados a los videojuegos.**

Relación de los jóvenes con los videojuegos	Porcentaje
No me gustan o me gustan poco	35%
Me gustan y les dedico un tiempo razonable	41%
Los uso un poco más de lo que debería	10%
Los uso mucho más de lo que debería	3%
Reconozco que estoy enganchado/a	2%

El 58% de los jóvenes cree que muchos de sus amigos y conocidos están “enganchados a los videojuegos” y pierden con ellos un tiempo que podrían aprovechar mejor de otra forma.

Aunque solo el 28% de los jóvenes considera que los videojuegos pueden ser peligrosos, el 42% reconoce que con frecuencia los programas de videojuegos tienen contenidos que incitan a la violencia.

Opiniones de los jóvenes sobre los videojuegos	De acuerdo
Muchos de mis amigos y conocidos están enganchados a los videojuegos	58%
Con frecuencia tienen contenidos que incitan la violencia	42%
Promueven racismo, violencia y comportamientos no deseables	34%
Son peligrosos y hacen que se pierda la conciencia de la realidad	28%

