

ELS USOS D'INTERNET, LES XARXES SOCIALS I ELS JOCS ONLINE, CONCRETAMENT ELS MMORPG

Treball de final de Grau en Educació Social

GARCIA i PUIG, Gemma

Quart curs

Tutora: Rosa M. Guitart Aced

Grau en Educació Social

Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes

Universitat de Vic

Maig 2013

Els usos d'Internet, les xarxes socials I els jocs online, concretament els MMORPG

Resum

L'objectiu d'aquest treball és descriure els riscos i les possibilitats d'Internet i les Web 2.0 i la importància de com utilitzem Internet, les xarxes socials i els jocs de rol massius en línia (MMORPG). A la recerca han participat 34 estudiants universitaris, els quals han respost un qüestionari per determinar els usos, abusos, les conductes de risc i la possible addicció a Internet o a alguna aplicació 2.0. Per últim, hi ha una proposta de disseny d'un projecte per a la sensibilització d'educadors/es socials entorn d'aquestes eines.

Paraules clau: Internet, xarxes socials, jocs de rol massius en línia (MMORPG), ús, abús, conductes de risc, addicció a Internet, estudiants universitaris, educació social.

Abstract

The aim of this study is to describe the risks, the potential of the Internet and Web 2.0 tools and the importance of how Internet, social networks and Massively Multiplayer Online Role-Play Games (MMORPG) are used. The research involved 34 college students, who have answered a questionnaire to determine the use, abuse, risky behavior and possible addiction to the Internet or any Web 2.0 application. Finally, there is a design proposal for a project to raise awareness among social educators about these tools.

Key words: Internet, Social Networks, Massively Multiplayer Online Role-Play Games (MMORPG), use, abuse, risky behaviour, Internet addiction, university students, social education.

Sumari

	Pàg.
1. Presentació.....	4
2. Les web 2.0.....	7
2.1. Internet i les xarxes socials.....	7
2.1.1. Legislació entorn actituds a Internet.....	9
2.2. Internet i el joc.....	10
2.2.1. Els MMORPG, aïllament o socialització?.....	13
2.2.1.1. Característiques dels MMORPG.....	14
2.3. Ús i abús.....	16
3. La recerca.....	20
3.1. Persones participants. La mostra.....	21
3.2. Metodologia.....	21
3.3. Anàlisi de dades i resultats.....	25
3.4. Conclusions dels resultats de la recerca.....	35
4. Disseny d'un projecte de sensibilització a educadors/es socials sobre usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs en línia.....	38
4.1. Introducció.....	39
4.2. Objectius del projecte.....	41
4.3. Continguts.....	42
4.4. Població destinatària.....	43
4.5. Metodologia i recursos.....	44
4.6. Avaluació.....	49
5. Epíleg: procés i condicionants de la recerca. Perspectives de futur.....	50
6. Bibliografia i webgrafia.....	54
7. Annexes.....	57

Annex 1: Qüestionari sobre l'ús d'Internet, les xarxes socials i, concretament, els jocs on-line

Annex 2: Resultats del qüestionari

1. Presentació

Aquest és el meu Treball Final de Grau (TFG), ja que estic cursant l'últim curs del Grau en Educació social, un treball que pretén englobar tots els conceptes apresos en tot el Grau i aplicar-los en la confecció del mateix, amb l'ajuda d'una professora que m'ha tutoritzat i guiat durant tot el procés del mateix. La temàtica d'aquest treball és de lliure elecció, tot i que ha de tenir una estreta relació amb l'educació social. Així doncs, el TFG és una investigació- recerca sobre un tema que em va començar a interessar, que és l'ús d'Internet, les xarxes socials i els jocs electrònics, sobretot, els jocs de rol massius en línia (MMORPG).

Es tracte d'un tema molt recent investigat, estudiat i treballat des del camp de la psicologia, però penso que l'educació social ha de tenir-hi cabuda. En els darrers anys, hi ha hagut un increment de l'ús de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) entorn les web 2.0, fet que ha suposat canvis en la nostra societat. Aquest entorn 2.0 a Internet ha suposat noves formes d'organització social, ja que en la nostra quotidianitat han aparegut noves formes de comunicació i d'exclusió (escletxa digital i analfabetisme digital), el que ha provocat canvis en les formes de relacionar-nos i de gestionar el temps d'oci. Tot això, inclou aspectes positius i negatius en base al seu ús, per tant, les web 2.0 poden suposar noves formes de problemàtiques socials i noves formes que poden facilitar la nostra manera de treballar i de comunicar-nos.

El treball que es presenta està estructurat en tres parts. La primera consta d'un marc conceptual on s'explica els conceptes d'Internet, les xarxes socials i els jocs electrònics, concretament els jocs de rol massius en línia (MMORPG). També, explico les potencialitats i perillositats en clau d'aprenentatges i les conseqüències d'un mal ús o abús d'aquestes eines 2.0.

La segona part, d'acord amb els conceptes anteriors i la informació extreta de diversa bibliografia, hi ha la part pràctica, un estudi de cas que busca respondre a dues preguntes: les conductes de risc que poden o no realitzar l'alumnat del tercer i quart curs del Grau en Educació Social; i si creuen necessària una educació per saber utilitzar correctament Internet, les xarxes socials i els jocs electrònics.

Per últim i en tercer lloc, he realitzat un disseny d'un *Projecte de sensibilització a educadors/es socials sobre usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs en línia*. Aquest pretén donar una visió

del què són aquestes eines, els seus riscos i les potencialitats en clau del com les utilitzem. A més, pretén donar eines i estratègies per ser crítiques, utilitzar-les correctament i, també, té una dimensió més pràctica per a portar terme estratègies de sensibilització entorn els usos d'aquestes.

Amb tot això, el Treball Final de Grau que teniu a les vostres mans pretén donar una visió de la realitat que ens envolta entorn les TIC i les web 2.0, concretament dels usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs online. A més de la importància de l'educació per utilitzar-les correctament, amb ètica i responsabilitat sense que suposin un problema o un risc, aprofitant les potencialitats i facilitats.

Agraïments

A l'alumnat de 3r i 4t del Grau en Educació Social que van participar responent els qüestionaris.

A la coordinadora dels Estudis d'Educació Social de la Universitat de Vic que ha facilitat l'accés a l'alumnat del grau.

Al professorat que m'ha ofert eines per avançar en el procés de recollida de dades i en la confecció del total d'aquest. En especial reconeixement a la meva tutora del Treball Final de Grau, Rosa Guitart, i el professor de l'assignatura *Projectes Socioeducatius*, Jordi Bernabeu.

A totes les persones que m'han donat suport i recolzament en tot el procés d'aprenentatge i confecció del mateix treball.

A totes elles, moltes gràcies!

2. Les web 2.0

La web 1.0 es refereix a una pàgina web on només s'accedia per aconseguir una informació, és a dir, només de lectura per part dels usuaris. Els experts eren els únics qui podien publicar aquesta informació, per tant, estava molt controlat. De manera que no es podia interactuar, la comunicació era unidireccional, ja que no es permetia realitzar comentaris, respostes o citacions de la informació llegida. Amb això, els usuaris únicament consultaven la pàgina web i es veia difícil una comunicació dels creadors i creadores dels continguts de la pàgina, encara que entre usuaris/es era prou fàcil la comunicació via correus electrònics, xat...)

Del contrari, les web 2.0 permeten una comunicació multidireccional, ja que l'usuari pot comunicar-se directament amb el creador de la informació i, alhora, amb altres usuaris. Tanmateix, l'usuari/a també pot ser el creador de la mateixa informació de la pàgina web. Per tant, totes les persones consulten, opinen, aporten i publiquen informació. Hi ha una interacció important, no només hi ha lectura, sinó també escriuen i col·laboren, de manera que el contingut es va actualitzant. Així doncs, les web 2.0 són les xarxes socials, com ara el facebook, el twitter, el tuenti; els blocs; els jocs en línia, com ara el War of Warcraft (WoW) o League of Legends (LoL), etc.

Actualment, es parla de la possible aparició de les web 3.0, com a concepte d'intel·ligència artificial, és a dir, la capacitat de raonar d'un agent no viu. Però on ens trobem ara és a l'era de les web 2.0, de la participació, la col·laboració i l'interacció social via Internet: xarxes socials virtuals, jocs en línia, etc.

2.1 Internet i xarxes socials

Segons la Real Acadèmia de Llengua Espanyola Internet és una "Xarxa informàtica mundial, descentralitzada, formada per la connexió directa entre computadores o ordinadors mitjançant un protocol especial de comunicació". Internet és una xarxa pública a nivell mundial d'ordinadors connectats entre si. És a dir, Internet és la unió de milions de diferents xarxes de diverses àrees (domèstiques, acadèmiques, comercials i governamentals). Qualsevol conjunt de xarxes interconnectades serà una Internet. En aquesta xarxa de xarxes hi pot

accedir tothom que obtingui un dispositiu electrònic, com per exemple un ordinador, un telèfon mòbil o consoles.

En els darrers anys, hi ha hagut un increment de l'ús de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) entorn les web 2.0, fet que ha suposat canvis en la nostra societat. Hem canviat la manera de comunicar-nos, hi ha noves formes d'exclusió (escletxa digital i analfabetisme digital), per tant, hem canviat les formes de relacionar-nos i de gestionar el temps d'oci i, fins i tot, la creació de noves identitats. Això, inclou aspectes positius i negatius en base al seu ús, per tant, les web 2.0 poden suposar noves formes de problemàtiques socials i noves formes que poden facilitar la nostra manera de treballar i de comunicar-nos.

Així doncs, l'entorn de les web 2.0 ha generat nous escenaris i nous rols en la nostra societat. Han aparegut nous models de relacions socials i culturals basats en una societat en xarxa, noves maneres d'organitzar-nos, d'entendre el treball, d'accedir a l'educació. L'utilitzem bàsicament per comunicar-nos, per compartir recursos, per trobar informació diversa de diferents serveis. Es caracteritza perquè és una eina molt accessible per aconseguir una finalitat de manera ràpida, gratuïta i lliure. Per tant, es formen xarxes socials a Internet.

Les web 2.0 són les aplicacions que faciliten la comunicació entre persones a través de Internet, de manera que faciliten la compartició interactiva d'informació diversa, gràcies a la participació. Un gran exemple són les mateixes xarxes socials i els jocs electrònics.

Una xarxa social és una estructura social creada pel conjunt de relacions entre els diferents subjectes, persones que la formen (amistats, família) i, també, que comparteixen interessos i creences. Si aquesta xarxa social la traslladem en zones virtuals com pot ser en una xarxa d'Internet, s'anomena xarxa social virtual.

La xarxa social virtual o una comunitat en línia és una estructura formada per persones que estan interconnectades per Internet per diferents tipus de vincles (afectius, familiars, laborals, sexuals, amistat...) i es caracteritza per ser un nou model de comunicació i interacció entre les persones que es dona a la xarxa d'Internet. De manera que, és una forma ràpida, gratuïta i còmode per arribar a un contacte virtual amb algú de qualsevol part del món, establint lligams.

2.1.1 Legislació entorn actituds a Internet

El fet d'establir una relació virtual pot donar la sensació de sentir-se més segura, controlar la situació, però pel mateix fet és fàcil mentir i atorgar-te una altra identitat. Així doncs, es poden produir delictes a la xarxa.

Pel que fa a la legislació de l'Estat Espanyol, i per tant Catalunya, hi ha les lleis que fan referència a Internet. Els tipus de delictes informàtics o conductes delictives informàtiques en l'ordenament jurídic espanyol són¹:

- Delictes contra la confidencialitat, la integritat i la disponibilitat de les dades i sistemes informàtics (accedir a informació i dades privades sense el consentiment dels titulars. També hi ha l'assetjament individual, grupal, afectiu o sexual, també anomenat ciberbullying)
- Delictes informàtics (estafes, també anomenat phishing)
- Delictes relacionats amb el contingut (pornografia infantil)
- Delictes relacionats amb infraccions de la propietat intel·lectual i drets (còpia no autoritzada de programes o música i venda d'aquestes)
- A més, també hi ha diferents lleis fora del codi penal:
 - o Llei de protecció de dades. Llei orgànica 15/1999
 - o Llei de serveis de la Societat de la Informació i Comerç electrònic. Llei 34/2002
 - o Llei de la propietat intel·lectual. R. D. Legislatiu 1/1996
 - o Llei General de Telecomunicacions 2003
 - o Llei de firma electrònica. Llei 59/2003

Per això, la policia té grup especialitzats en aquest camp, com ara el grup de Delictes Informàtics del cos de Mossos d'Esquadra, la brigada d'investigació Tecnològica del Cos Nacional de Policia i el grup de Delictes telemàtics de la Guàrdia Civil. Aquests cossos de seguretat persegueixen noves maneres de delinquir, ja que són delictes que ja estaven reconeguts però que han agafat una altra forma.

¹ Per més informació vegeu: Guardia Civil (2011). *Grup de delictes telemàtics (GDT). Unitat Central Operativa* [en línia]. Madrid: Gobierno de España. Ministerio del Interior. [Data de consulta: novembre 2012] Disponible a: <<https://www.gdt.guardiacivil.es/webgdt/legislacion.php>>

És molt difícil de perseguir i demostrar els delictes informàtics a través d'Internet, ja que poden esdevenir a qualsevol part del món, d'una forma molt ràpida i, a més, es poden ocultar. Tot hi haver lleis de Internet hi ha un buit legal i es necessita arribar a un acord o conveni Europeu, aconseguir una cooperació entre els Estats.

Per aquest motiu, es porten a terme diferents projectes i programes per promoure el bon ús d'aquestes eines destinats a adolescents, joves i pares, per tal d'informar-los dels riscos que existeixen a la xarxa i, també, riscos que recauen sobre les persones en quant al seu ús o abús d'aquesta, en termes de prevenció de patir algun delictes, entre altres motius que es comentaran més endavant.

2.2 Internet i el joc

Segons el DIEC (Diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans), joc significa "entreteniment, exercici recreatiu, sotmès a regles, en el qual entren en competència l'habilitat i la sort dels participants"; segons l'enciclopèdia catalana, el joc és "l'activitat física o mental que té com a principal fi la diversió o l'entreteniment de qui l'executa". Per tant, el joc té un component lúdic, de distracció, d'oci molt important per a les persones.

El joc és una necessitat per l'ésser humà, ja que forma part del desenvolupament des que som infants i ha estat present en totes les cultures del món. El joc té una importància rellevant en el desenvolupament infantil, ja que quan l'infant juga:

- Es diverteix i s'expressa lliurement
- Experimenta i descobreix la seva personalitat i allò que l'envolta (iniciativa, capacitat presa de decisió, afrontament de dificultades i l'autocontrol)
- Desenvolupa les seves capacitats intel·lectuals i psicomotrius, a més d'adquirir responsabilitats i habilitats
- Desenvolupa la creativitat i la imaginació
- Es relaciona socialment
- Comprèn les normes socials i coneix la seva cultura
- Descobreix les seves possibilitats i limitacions en diferents àmbits de la vida

Així doncs, el joc agrada, diverteix, dóna plaer. També, és molt important i ajuda en el desenvolupament personal i social de la persona, afavorint la comunicació, la cooperació, el rendiment acadèmic i/o laboral, tot adquirint un aprenentatge, a més del moment de distracció que una aconsegueix quan juga. Per tant, el joc en si mateix té un component educatiu molt potent.

L'auge de les TIC i el desenvolupament d'Internet ha propiciat la creació de noves maneres de jugar. Els videojocs en línia o, també jocs digitals o electrònics són jocs que es juguen a través de la xarxa d'Internet.

Segons l'enciclopèdia catalana els jocs electrònics són "una sèrie de jocs i entreteniments de molt diversa mena que basen llur funcionament en dispositius electrònics i que funcionen generalment de forma interactiva". Un tipus de joc dels jocs electrònics són els videojocs, que segons la mateixa font el videojoc és "un joc interactiu en temps real consistent en un programa informàtic que respon a les entrades proporcionades per l'usuari".

Actualment, els videojocs es juguen a través de la xarxa i s'anomenen jocs digitals, videojocs en línia, entre altres. Per tant, les noves formes de jugar són evidents i es pot observar una evolució. En els videojocs aquesta evolució és molt visible gràcies a la xarxa d'Internet i, aquest fet, ha portat a que el joc pugui ser transportat a qualsevol espai on hi hagi un dispositiu amb connexió a Internet. A més, s'ha ampliat el número de persones i el ventall d'edats que fan ús dels jocs en línia. No només són infants els que juguen, sinó que també són les persones adultes que juguen, encara més, a aquests jocs en línia.

S'està estudiant el potencial addictiu que poden tenir les diferents aplicacions d'Internet, com ara els videojocs o jocs electrònics i les xarxes socials. Per tant, cal saber quines característiques tenen per esbrinar la motivació que genera en les persones:

- Identitat/anonimat
- Possibilitat d'augmentar les relacions socials i/o nova manera de comunicar-se
- Fàcil accés, des de qualsevol ordinador, mòbil, consola que tingui connexió a Internet
- Nova forma d'oci
- Curiositat i aprenentatge constant de les TIC o en el joc electrònic

Hi ha diferents tipus o gèneres de videojocs i que han anat evolucionant al llarg del temps segons Begoña Gros (2008):

- Els jocs d'acció (arcade), caracteritzats per una resposta ràpida, com per exemple el *Tekken*
- Els jocs d'estratègia: es caracteritzen, a més de la resposta ràpida, per ser jocs on existeix la necessitat de planificar i elaborar estratègies. Et donen la oportunitat de desenvolupar i construir el videojoc, de manera que ets partícip en el progrés del joc. Molts d'aquests jocs són de guerra. Un exemple és l'*Age of Empires*.
- Els jocs d'aventura: l'aventura és el que caracteritza aquests jocs, la resolució d'enigmes, on el jugador ha de prendre decisions constantment i estableix una relació amb altres persones o grups. Un exemple és el *King Quest*.
- Els jocs esportius: els que han tingut més èxit són els del futbol, els de bàsquet. Actualment ara s'assemblen més als jocs de simulació, ja que se juga amb personatges reals, es gestionen els equips, etc. Uns exemple serien l'*NBA Live* i el *FIFA*.
- Els jocs de simulació: hi ha jocs de simulació social com seria el *SIMS*, però també hi ha jocs de simulació de carreres, simulació de guerres, etc. És un tipus de joc que pot esdevenir amb altres jocs.
- Jocs "clàssics" o de taula: Són jocs de taula que s'han traslladat a les pantalles i a Internet, com ara el *Pescamines* o el *Solitari*.
- Els jocs de rol: S'assemblen als jocs d'aventura però es caracteritzen per l'evolució dels personatges. També se'ls anomena MUD (*Multi User Domain*) perquè poden jugar-se a través de la xarxa, molts jugadors al mateix temps. Un exemple és el *Final Fantasy*. Dins d'aquests hi trobem els MMORPG (jocs de rol multijugador en línia massius), els MMORTS (jocs d'estratègia a temps real multijugador en línia massiu), els MMOFPS (jocs d'acció en primera persona multijugador en línia massiu).

Pel que fa a la legislació dels jocs en línia existeix la Llei de Regulació del Joc que regularà les modalitats de joc desenvolupades a través d'Internet i altres dispositius electrònics i té per objectiu la seguretat, el control i la protecció dels i les jugadores. Tot i així, està molt encarada als jocs on hi ha un aspecte econòmic.

Per altra banda, hi ha el Codi o Sistema PEGI (Pan European Game Information)² és un sistema de classificació dels videojocs en línia per edats, per tal d'ajudar als pares a escollir un joc o un altre. Els sistema PEGI està integrat per dos tipus d'icones descriptives, un que fa referència a les edats i l'altre fa referència al contingut del joc. A més, té una etiqueta integrada, "PEGI Online", que indica la funcionalitat del joc en línia.

2.2.1 Els MMORPG, aïllament o socialització?

El joc de rol és un joc que representa una situació fictícia, imaginària on els jugadors poden canviar els fets, ja que controlen els personatges del joc, és a dir, els jugadors agafen un rol amb unes característiques que el formen. La finalitat d'aquests jocs és la interacció social, la comunicació, i no tant com altres jocs que emfasitzen en la competició. Pel que fa als MMORPG es distingeixen dels RPG (jocs de rol) pel número de jugadors i per la persistència a l'hora de jugar.

Els MMORPG són un subgènere dels jocs de rol. A més de permetre una altra forma de comunicar-se i interaccionar amb altres persones, també permeten crear un personatge fantàstic, un avatar, i crear una història al voltant d'aquest. Tal fet significa que formes part d'una comunitat virtual, d'una xarxa social virtual on et pots crear una manera de ser, una reputació.

En general, acostumen a tenir una ambientació medieval i els personatges o avatars normalment són mags i druides que usen tot tipus de màgia, cavallers, arquers, etc. Es tracta d'adquirir el rol del personatge i superar nivells i experiències afrontant-te amb altres avatars (jugadores). D'aquesta manera vas superant missions (quests) amb diferents aventures proposades pel mateix joc i això et permet evolucionar com a avatar, adquirint habilitats i capacitats i/o armes noves.

Alguns dels MMORPG més populars:

- World of Warcraft
- Hattrick

² Per més informació consulteu: Pan European Game Information (PEGI) [Data de consulta: gener 2013]. Disponible a: <<http://www.pegi.info/es/>>

- Maplestory
- RuneScape
- Final Fantasy XI
- Guild Wars
- Lineage II
- Second Life
- DOFUS
- EverQuest 2
- Night Online
- League of Legend

2.2.1.1 Característiques dels MMORPG

Com s'ha dit anteriorment, una característica clau dels MMORPG és el factor social gràcies a les característiques d'espai i de temps, ja que Internet proporciona un fàcil accés, una gran disponibilitat i proximitat. I per tant, hi ha un gran nombre de jugadores que es troben a la xarxa i interactuen. A més, una altra característica important és que alguns MMORPG són gratuïts, encara que d'altres són de pagament. Però aquest també pot ser un factor de gran d'accés i sociabilitat.

El fet d'endinsar-se a un espai desconegut i diferent al real influeix en un aprenentatge molt positiu a la vida real, ja que suposa una adaptació a un context diferent i la recerca de l'evolució com a personatge per anar millorant les tècniques, habilitats per aconseguir els objectius plantejats. Per tant, podríem dir que a nivell de la realitat de les persones també s'adquireixen diferents aprenentatges que ajuden al desenvolupament de la persona. També si s'ha d'aplicar alguna estratègia.

Es diu que és un joc social perquè normalment es necessita la cooperació i col·laboració d'altres personatges per superar les missions plantejades. Amb això, s'obliga a crear grups d'avatars, grups de personatges (clans). Per tal d'anar superant els nivells i dins d'aquests clans existeixen normes, rols i jerarquies en cada avatar i en cada clan. Per tant, es creen aliances, infiltracions, conflictes entre aquests clans. Val a dir que també hi ha competitivitat entre els diferents clans.

D'acord amb l'adquisició d'habilitats i capacitats, hi ha persones que es creen més d'un personatge fictici, ja que una missió pot ser més fàcil d'aconseguir, segons les habilitats que obtinguis. I no només les habilitats que pot tenir el personatge sinó pensar el com interrelacionar les diverses habilitats dels diferents avatars del clan.

Tot i així, l'avatar és immortal, no deixa d'evolucionar i, per tant, el joc es va transformant. El joc és etern, no té final tot i l'assoliment de diferents objectius. Tot i l'existència d'un marc de normes hi ha una total impunitat, tot es pot fer a diferència del món real. No hi ha risc i, per tant, no hi ha sanció per actituds o accions no acceptades socialment.

Pel que fa a la puntuació va en funció a les hores jugades, a la superació de missions, a l'acumulació d'experiència. Si es juga més hores es té més puntuació, per tal de fer evolucionar el teu personatge i guanyar habilitats. Per tant, en aquesta divisió de classes (stats) fa que les jugadores vulguin ser millor que les altres i anar superant-se a si mateixes.

Per aconseguir evolucionar en el joc, el teu avatar va assolint aquestes missions. A mesura que es van aconseguint, el joc et proporciona una recompensa a l'instant en forma d'habilitat o d'informació i adoptes una nova posició per continuar jugant.

Tenint en compte aquestes característiques, en certa manera hi ha l'obligació d'anar jugant per anar augmentant de nivell i evolucionar el personatge. A més, el factor social i la creació de grups incentiva el joc.

Per tant, diríem que els MMORPG tenen aspectes positius i negatius en la seva utilització. D'acord amb la obligatorietat del seguir jugant, la pressió del clan, l'afany d'augmentar de nivell i de superar missions pot esdevenir a un abús dels MMORPG, és a dir, arribar a jugar en excés i, fins i tot, podria generar una addicció en la persona si afectés a la persona de la manera inter i intrapersonal, a més de desenvolupar una dependència cap aquest tipus de joc. A més, els jugadors addictes poden desenvolupar diferents patologies mentals i en tot cas requeriria un acompanyament de professionals. Per altra banda, aspectes positius que s'han mencionat anteriorment, com ara l'aprenentatge d'habilitats i capacitats que poden emprendre les persones a l'hora de jugar a jocs d'estratègia i de rol. També la cooperació i

col·laboració entre els diferents personatges i/o clans. A més de la destresa de les TIC que s'aconsegueix.

Si recollim les motivacions per jugar i/o característiques pròpies del disseny dels videojocs pel seu èxit tindrem:

- La sensació d'avançar en el joc, d'aconseguir estatus i poder. Per tant, també hi ha un punt de competitivitat per arribar a un èxit
- Tenir la curiositat de descobrir més coses del joc, d'explorar
- Establir relacions socials, conèixer gent i fer amics, col·laborar i cooperar amb ells per aconseguir missions. Per tant, et sents part d'un grup i treballes en equip
- Afició pel món imaginari i fictici, inventar-se històries que poden o no tenir lligams en la vida real
- El fet de crear el teu avatar al teu gust, és a dir, amb les habilitats i capacitats que un vol et permet personalitzar el món virtual
- Evadir-se, oblidar o desconnectar del món real per algun motiu, de manera temporal

Els MMORPG tenen característiques que poden generar addicció, però dependrà de l'ús que li donis perquè això sigui així. Per tant, hem de donar la volta i donar-hi un sentit educatiu als MMORPG. Ho podem utilitzar com eina de socialització i integració per fer equip.

2.3 Ús i abús

Com ja sabem, la paraula ús significa utilitzar alguna cosa. Ara bé, quan fem ús d'alguna cosa de manera excessiva, llavors parlem d'abús. I quant parlem d'addicció, segons el DIEC (Diccionari del Institut d'Estudis Catalans), significa "estat de dependència fisiològica i psicològica a una substància o a una pràctica, més enllà del control voluntari".

Es pot dir que hi ha dos tipus d'addiccions: l'addicció a les substàncies (químiques, tòxiques) i les addiccions conductuals (també conegudes com addiccions comportamentals, no tòxiques, no químiques, fins i tot, socioaddiccions). En un article publicat per la psicòloga, Vega González (2005), del centre AIS (Atenció i Investigació de Socioaddiccions) explica que "les socioaddiccions són trastorns de dependència vinculats a activitats humanes diverses i plaents,

considerades com a simples activitats d'oci o de comunicació, no relacionades amb la ingesta de substàncies”.

En l'actualitat, els problemes relacionats amb les TIC no són elles mateixes com a eines, sinó que el problema esdevindrà en l'ús que se'n faci. Si l'ús és positiu i responsable, les TIC esdevenen bons recursos pel que fa a l'educació, a l'aprenentatge i la comunicació de les persones. En aquest sentit, els aspectes positius o potencialitats de les TIC són:

- Motivació per l'aprenentatge cooperatiu
- Comunicar-se amb el grup d'iguals, guanyant la timidesa i el possible aïllament social
- Estimulació de les habilitats per la recerca d'informació
- Adquisició d'estratègies per aprendre a aprendre en entorns nous (videojocs)
- Formació i consolidació d'aspectes de la personalitat (identitat)

L'aprenentatge a priori del com utilitzar les web 2.0 i saber les condicions d'ús és important per aprofitar les potencialitats d'aquestes. Per això els projectes de prevenció i sensibilització, tant a nivell familiar com escolar, són importants per aconseguir que l'enfocament dels adolescents i joves vers les web 2.0 no siguin, únicament, una forma d'oci i una eina que facilita la relació amb els iguals. Aquest discurs i accions preventives i de sensibilització poden ajudar a evitar riscos i formes d'ús inadequades, un abús.

A més, aquestes accions preventives poden donar eines i estratègies als adolescents i joves per ser crítics amb la informació que troben a Internet. Cal saber que molta informació està manipulada i, per això, cal buscar en diferents fonts una mateixa informació per poder-la contrastar i interpretar correctament.

Per tant, tenint en compte les diferents conductes que es poden tenir, caldria evitar els següents usos o conductes de risc (BERNABEU, 2012):

- Ús abusiu i/o freqüent que afecte al rendiment acadèmic, laboral
- Sedentarisme i falta d'activitat física
- Contacte amb gent desconeguda
- Més relacions socials virtuals que presencials, reals
- Pèrdua d'interès en altres activitats, només interessa connectar-te

- Addicció, aïllament. Per molts autors és una addicció comportamental, és a dir, no tòxica, sense substància que va associada a una conducta vers un objecte. Una addicció provoca aïllament, ja que influencia en tots els àmbits de la vida de la persona, afectant al seu desenvolupament i al seu entorn.

Per tant, activitats tant acceptades socialment com ara anar a comprar, el sexe, l'esport, el treball, el joc d'apostes o els videojocs, poden convertir-se en addiccions quan en aquestes activitats es genera una dependència psicològica i es produeixen efectes perjudicials greus que afecten àmbits intra i interpersonal de la persona i altres activitats (malestar interior de la persona, problemes de relació amb la família, amistats i, també, afecten a les activitats laborals, econòmiques, acadèmiques, salut, oci). La dependència psicològica implica (Carbonell i altres, 2009):

- *Craving*, és el desig incontrolable de consumir, de connectar-te
- La focalització atencional: L'activitat o la substància a consumir es converteix en la més important de la persona, l'atenció es focalitza en aquella activitat, de manera que domina a la persona tant a nivell de pensaments i sentiments. I, per tant, es redueixen les altres activitats d'oci.
- Modificació de l'estat d'ànim: Es produeix plaer o alleujament quan es consumeix l'activitat o la substància. Pel contrari, sinó es consumeix genera tensió, agitació i irritabilitat en la persona per la manca d'autocontrol.
- Manca de control i impotència: No pot controlar l'activitat. No pot aturar-la i realitza l'activitat més temps del que es proposa.

També es podria observar el síndrome de l'abstinència i la tolerància, com es pot donar en una addicció a substàncies.

Així doncs, ens els últims anys s'han iniciat diferents recerques i investigacions al voltant dels usos, abusos i possibles addiccions al voltant de la xarxa d'Internet i les seves aplicacions 2.0. Hi ha autores com Helena Matute (2003) que afirmen que l'addicció a Internet no existeix i que l'ús excessiu de la xarxa no és addicció. Per altra banda, hi ha altres autors com ara Ivan Goldberg, Marc Griffiths, Kimberly Young, entre molts d'altres, que pensen que sí que existeix

l'addicció a algunes TIC i a Internet. En el DSM³-IV l'addicció a la tecnologia no es contempla com a tal, però al DSM-V l'addicció a Internet es pot contemplar dins dels trastorns del control dels impulsos.

Jerald J. Block realitza una proposta al DSM-V pel que fa l'addicció a Internet (Infocop Online, 2008): Diferencia tres subtipus d'addicció a Internet: el joc excessiu, les preocupacions sexuals (cibersexe) i l'enviament excessiu de missatge (per correu electrònic, xats, SMS...). També es parla d'addicció a les diferents aplicacions d'Internet i ús desadaptatiu, com ara a les xarxes socials virtuals, com per exemple facebook. Hi ha diferents xarxes socials destinades a diferents àmbits, com ara el laboral, el cultural, d'amistats o d'oci i entreteniment.

Es consideren senyals d'alarma per a l'addicció:

- Privació de son (dormir menys de 5 hores diàries). Molta dedicació connectada.
- Descuidar altres activitats importants (família, amistats, estudis, activitats extraescolars).
- Rebre queixes de la relació amb la xarxa de part de gent pròxima.
- Pensar en la xarxa reiteradament i constantment. Sentir fatiga i nervis quan no es pot connectar o la connexió es lenta. Compulsivitat per connectar-te.
- Una vegada s'és conscient del problema intentar disminuir temps de connexió però no aconseguir-ho i perdre la noció del temps dedicat i passat.
- Mentir sobre el temps real que s'està connectat.
- Sentir eufòria i activació quan s'està davant ordinador.

Cal dir que les conductes de risc i els senyals d'alarma s'ha de tenir en compte la reiteració d'aquestes conductes perquè sigui considerada una possible addicció.

³ DSM és el Manual de Diagnòstic i Estadístic de Trastorns Mentals (en anglès *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) de l'Associació Americana de Psiquiatria (APA), on hi ha una classificació dels trastorns mentals amb la seva descripció i criteris de diagnòstic, per tal que professionals puguin diagnosticar, estudiar i intercanviar informació sobre els diferents trastorns mentals.

3. La recerca

La meva preocupació, en la temàtica, va sorgir quan vaig conviure amb dues persones que passaven molt de temps jugant a l'ordinador, jugaven en línia amb altres companys i companyes i s'estaven tota la tarda jugant. Una persona, fins i tot, arribava tard a la feina a conseqüència de quedar-se jugant fins altes hores de la nit. Només es trobava amb les amistats per jugar a aquest joc, en aquest cas el *League of Legends* (LoL).

Tot seguit vaig començar a sentir casos d'addició a Internet i a algunes aplicacions *online* a les notícies de la televisió, diaris, revistes i altres mitjans de comunicació i informació. Vaig començar a observar conductes de les persones amb qui vivia i hi vaig observar similituds. Des d'aquell moment, vaig pensar que s'hauria de reconèixer l'addicció a Internet, o a aplicacions concretes d'Internet com a tal, per poder-ho treballar des de la prevenció primària, secundària i/o terciària.

No obstant, em vaig adonar que em faltava una part d'investigació i recercar informació sobre la realitat i, després, utilitzar-la per elaborar la proposta d'un projecte sobre els usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs *online*. Aquesta investigació m'aportarà informació sobre els usos d'un col·lectiu o grup concret entorn aquestes eines descrites prèviament i detectar possibles conductes de risc.

Les preguntes que es planteja la recerca són les següents:

Existeixen conductes de risc pel que fa a l'ús d'Internet, les xarxes socials i els jocs de rol en línia (MMORPG) entre l'alumnat de tercer i quart del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic?

Com a futures educadores i educadors socials creuen necessària una educació encarada a l'ús d'aquests espais en línia?

3.1 Les persones participants. La mostra

La mostra va ser escollida seguint l'estratègia no probabilística intencionada, ja que vaig escollir concretament els casos interessats que eren tot l'alumnat de tercer i quart curs del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic.

Vaig escollir aquests dos cursos perquè penso que com a futures educadores socials hem de ser conscients dels nostres propis usos amb aquestes eines i educar a les persones amb qui treballem. A més, penso que és una possible sortida laboral, ja que, com he mencionat anteriorment, hi ha un increment d'ús d'aquestes TIC entorn les web 2.0. Pot ser la nostra feina, treballar en aquest àmbit.

Un altre motiu per haver escollit aquesta mostra és perquè la mitjana d'edat coincideix en l'edat d'un col·lectiu que ja pot tenir una trajectòria de mal ús i abús, fins i tot, és en aquesta edat on es podria detectar una addicció coneguda com a tal, el comportament plenament instal·lat en la persona, conductes reiterades durant un temps, un període prou llarg. Encara que podria ser a qualsevol edat, ja que, cada vegada més, és més àmplia la franja d'edats de les persones que usen aquestes eines.

3.2 Metodologia

El mètode utilitzat en la recerca és un estudi de cas, ja que es fa l'anàlisi i es centra en un col·lectiu en concret, en aquest cas en l'alumnat de tercer i quart del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic. Això permet poder centrar amb més profunditat en el tema, perquè és de fàcil accés apropar-nos a ells/es. Tot i així, el principal inconvenient que podem trobar en l'estudi de cas és el fet de no arribar a conèixer concretament on comença i on acaba el context amb el qual estem treballant.

La informació a analitzar procedeixen de pràctiques i usos de les mateixes persones que participen en la recerca i estan basades en la seva realitat. El fet d'estar basat en una pràctica també permet fer una valoració d'aquesta i contribuir al canvi, ja que el qüestionari convida a que les persones que hi participen es qüestionin o reflexionin al voltant d'alguns aspectes entorn l'ús que fan d'Internet i les seves aplicacions 2.0.

Així doncs, necessitava una eina de recollida de dades, d'aquesta manera aproximar-me a la realitat. Per a la creació de l'eina de recollida de dades s'ha partit d'una fase prèvia de definició dels objectius que ajuden a respondre a la pregunta de la recerca, a més d'obtenir dades rellevants sobre la temàtica proposada. Per tal d'aconseguir respostes al voltant d'aquestes dues preguntes he utilitzat una eina de recollida de dades que és la següent:

El qüestionari és un document estructurat que s'usa per recopilar dades en investigacions mitjançant enquestes. Consisteix en una sèrie de preguntes que ha de respondre la persona a qui s'adreça (ALCAÑIZ, Manuela; PLANAS, Dídac (2011:60)). Els qüestionaris es realitzen, generalment, de manera escrita. Les preguntes poden ser de tipus tancades, les quals es deixen opcions per respondre; o de tipus obert que permet unes respostes més àmplies. Les preguntes poden anar orientades a conèixer les dades personals, opinions, gustos, interessos, comportaments, actituds, etc.

El qüestionari com a tècnica trasllada l'objectiu de la investigació realitzant preguntes concretes que seran contestades per determinades persones. El qüestionari que he elaborat inclou preguntes tancades, que em van facilitar la comparació de dades obtingudes dels usos dels i les participants. D'altra banda, en el qüestionari també hi ha preguntes de tipus obert per deixar que la participant s'expressi d'una manera més lliure, sense barreres, per tal d'aconseguir respostes més reflexionades i àmplies, opinions.

Hi ha un total d'onze preguntes tancades que em donen informació sobre l'edat, el sexe i si treballen i estudien al mateix temps. A més, em donen la oportunitat de saber quines eines utilitzen, el temps, la freqüència i l'espai d'ús, així com les seves motivacions per utilitzar-les. Després de saber aquesta informació necessària per respondre una de les preguntes de la recerca, a partir de la pregunta *Jugues a algun joc de rol massiu en línia (MMORPG)?* segons les possibles respostes – sí/no - es divideix en dues línies per seguir contestant el qüestionari. Les persones que responguin *sí*, seguiran responent tres preguntes tancades que em donen informació sobre quins jocs juguen, els temps, la freqüència i l'espai d'ús, així com les seves actituds davant d'aquests jocs. D'altra banda, les persones que responguin *no*, i un cop acabada la línia dels jocs de rol massius en línia, seguiran el qüestionari format per quatre preguntes obertes, les quals responen a aspectes relacionats amb l'educació vers aquestes eines i els MMORPG.

Per tant, la recerca segueix una metodologia quantitativa generalment, ja que l'instrument de recollida de dades és totalment de caire quantitatiu. Es pretén arribar a un nombre d'estudiants per conèixer l'ús que fan d'Internet, les xarxes socials i els jocs de rol en línia, en aquest cas els MMORPG. Per altra banda, la recerca té una perspectiva qualitativa en la que es pretén saber si creuen necessària l'educació pel que fa als perills i als usos d'Internet i si hi ha algun comportament de risc entre els i les participants, per tant hi ha una interpretació de les dades.

D'acord amb les senyals d'alarma d'ús, abús i/o addicció vistos anteriorment, els indicadors que he volgut fer presents en el qüestionari, per tal de respondre les preguntes de la recerca, són:

- Espai d'ús, referint-me al context o al lloc d'utilització de l'eina.
- Temps d'ús, referint-me a les hores al dia de dedicació
- La motivació per utilitzar Internet, les xarxes socials i/o els jocs en línia, és a dir, a les causes de l'ús
- Relacions amb altres persones que es poden veure o no condicionades per l'ús de les eines 2.0
- Activitats o tasques que es deixen de realitzar o no a causa del seu ús, com ara activitats d'oci, d'estudi o d'altres responsabilitats

Procés de treball

Es va procedir a la realització d'una recerca de diferents investigacions i qüestionaris sobre els usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs online. Va ser així com es va aconseguir tenir diferents exemples. Així doncs, la redacció final del qüestionari és una adaptació del qüestionari de Jordi Bernabeu Farrús, *Qüestionari "Ús d'Internet, jocs on-line i xarxes socials"*⁴. A més, la professora de la universitat de Vic, Pilar Prat, va fer una xerrada sobre qüestionaris que va ajudar a tenir una idea més clara del com es confeccionava un qüestionari, l'estructura, la seqüència de les preguntes, etc.

⁴ Vegeu annex 1: Qüestionari de Jordi Bernabeu "Ús d'Internet, jocs on-line i xarxes socials"

Finalment, es va escollir i desenvolupar el format d'enviament. Es va crear un formulari al *google drive*⁵. Va semblar que aquest era el millor recurs, eficaç, ja que permet la possibilitat de desenvolupar preguntes en diversos formats, una difusió ràpida per mitjà del correu electrònic, i així arribar a totes les persones; a part, suposa facilitats a l'hora d'analitzar la informació obtinguda, ja que *google drive* sintetitza les respostes i realitza les gràfiques.

Així doncs, gràcies a la disponibilitat dels correus electrònics propis de la universitat, que tot l'alumnat en disposa d'un, es va demanar accés a aquestes adreces electròniques per tal de fer-los arribar el qüestionari. En tot moment s'ha tingut en compte els aspectes ètics, de confidencialitat i anonimat de les persones participants i que han col·laborat en l'estudi de cas. De fet, se'ls va informar que la seva participació seria totalment anònima, ja que el mateix *google drive* va filtrar i aglutinar les respostes del qüestionari. Tot i això, no se'ls va informar dels objectius de la investigació, ja que podia condicionar en les seves respostes del qüestionari i, per tant, els resultats de l'anàlisi d'aquest.

D'altra banda, una preocupació era la participació per part de l'alumnat a l'hora de respondre els qüestionaris. Per tal d'evitar aquest possible problema es va procedir a anar a explicar la recerca a cada curs per demanar la seva col·laboració.

Quatre dies després de la presentació i demanar la seva participació van rebre un correu electrònic amb el link del qüestionari. Al cap de dues setmanes, vaig enviar un correu realitzant un recordatori i vaig indicar la data de tancament d'aquest. En resum, el qüestionari va estar obert a tercer i quart del Grau en Educació social durant un mes aproximadament.

⁵ Vegeu l'annex 2: Qüestionari sobre l'ús d'Internet, les xarxes socials i, concretament, dels jocs on-line.

3.3 Anàlisi de dades i de resultats

Un cop he rebut les respostes dels companys/es del Grau en Educació Social, de tercer i quart, m'he posat a analitzar a aquestes dades. Gràcies al *google drive* he obtingut percentatges i número de persones que han respòs les preguntes i gràfiques que m'han ajudat a fer aquest anàlisi⁶.

Tanmateix, la interpretació de les dades i la triangulació no ho realitza el mateix programa. Per tant, em disposaré a exposar les dades d'una manera més objectiva, és a dir, exposaré una descripció de les dades i dels resultats del qüestionari. Per fer-ho he categoritzat la informació proporcionada en diferents apartats i preguntes d'aquest, relacionats amb els diferents indicadors anteriorment exposats. Al mateix temps, realitzaré la triangulació d'aquestes dades amb la informació obtinguda, és a dir, faré una interpretació de les dades gràcies a la recerca d'informació sobre la temàtica exposada a la primera part d'aquest treball.

Participació de l'alumnat de tercer i quart del Grau en Educació Social

El qüestionari es va enviar, via correu electrònic, a un total de 69 persones, per tant, el percentatge de participació ha estat del 49.27% ,ja que han respòs un total de 34 persones. Tot i que el percentatge de participació ha estat molt baix, he procedit a fer un buidatge de les dades adquirides. Val a dir que el percentatge no convida a generalitzar sobre els resultats.

Desglossant per cursos, hi ha hagut una major participació per part de l'alumnat del quart curs en relació al de tercer, amb un 62% (21 persones) i un 38% (13 persones) respectivament. D'aquestes persones que han participat el 85% han estat dones, és a dir, un total de 29 dones, i han estat homes el 15% restant, amb un total de 5 homes.

En relació a l'edat, la mitjana és de 25 anys, ja que hi ha 5 persones de 20 anys, 7 de 21, 3 de 22, 6 de 23, 2 de 24, 4 de 25, 3 de 26, 1 de 27, 1 de 29, de 31, i de 35 anys. El 68% d'aquestes persones (23) treballen i estudien, mentre que el 32% (11) només estudien.

⁶ Vegeu annex 3: Resultats del qüestionari facilitats pel *google drive*.

Eines utilitzades per les persones enquestades, el temps de dedicació diària i el lloc d'ús

- Els **videojocs estàtics (Play Station, Wii, Xbox, etc.)** l'utilitzen el 18%, que correspon a 6 estudiants.
- Els **videojocs portàtils (PSP, etc.)** l'utilitzen el 3% que correspon a 1 estudiant.
- **L'ordinador sense Internet** l'utilitzen el 18% que correspon a 6 estudiants.
- **L'ordinador amb Internet** l'utilitzen el 94% que correspon a 32 estudiants.

Amb aquestes dades podem veure la gran presència d'Internet en les nostres eines, ja que tant els videojocs estàtics i portàtils també poden estar connectats a Internet, no tant sols l'ordinador. Però aquest aspecte no podem verificar-lo, ja que no forma part de la recerca.

Pel que fa a les utilització diària dels videojocs estàtics i portàtils solen dedicar-hi menys d'una hora (6%) o mai (94%). Fet que canvia quan es parla d'ordinador sense Internet, ja que no l'utilitzen mai un 47% (16), l'utilitzen menys d'una hora el 29% (10), el 15% (5) l'utilitzen entre una i dues hores, el 6% (2) l'utilitzen entre dues i tres hores i el 3% (1) l'utilitzen més de tres hores. Ara bé, els percentatges canvien exponencialment quan s'esmenta l'ordinador amb Internet: tan sols el 3% (1) l'utilitzen mai o menys d'una hora; el 26% (9) l'utilitzen entre una i dues hores o entre dues i tres hores; i el percentatge més alt, amb un 41% (14) l'utilitzen més de tres hores.

Es va preguntar a on utilitzen aquestes eines en relació al temps que hi dediquen:

- No l'utilitzen mai **a l'habitació** el 35% de l'alumnat (12); el 21% (7) l'utilitzen menys d'una hora; el 24% (8) l'utilitzen entre una i dues hores; el 12% (4) entre dues i tres hores; i el 9% (3) més de tres hores.
- No l'utilitzen mai **a un espai comú de casa** el 15% de l'alumnat (5); el 26% (9) l'utilitzen menys d'una hora; el 24% (8) l'utilitzen entre una i dues hores; el 18% (6) entre dues i tres hores; i el 18% (6) més de tres hores.
- No l'utilitzen mai **a un espai públic d'estudi o d'informació** (com per exemple una biblioteca) el 35% de l'alumnat (12); el 41% (14) l'utilitzen menys d'una hora; el 12% (4) l'utilitzen entre una i dues hores; el 9% (3) entre dues i tres hores; i el 3% (1) més de tres hores.
- No l'utilitzen mai **a un espai públic d'oci o comunicació** (com per exemple un bar o un locutori) el 71% de l'alumnat (24); el 15% (5) l'utilitzen menys d'una hora; el 9% (3)

l'utilitzen entre una i dues hores; el 3% (1) entre dues i tres hores; i el 3% (1) més de tres hores.

- No l'utilitzen mai a la universitat el 3% de l'alumnat (1); el 47% (16) l'utilitzen menys d'una hora; el 29% (10) l'utilitzen entre una i dues hores; el 15% (5) entre dues i tres hores; i el 6% (2) més de tres hores.

A un espai comú de casa, a l'habitació i, sobretot, a la universitat són els espais on s'utilitzen més aquestes eines. Els espais públics, tant d'estudi o d'informació com d'oci o comunicació, són els espais on s'utilitzen menys, tot i això els resultats són molt variants segons els temps de dedicació.

S'aconsella utilitzar aquestes eines a un espai públic o a espais comuns de convivència, per tal d'evitar i/o no afavorir l'aïllament de les persones que les utilitzen. A més, hi ha un control indirecte o directe de les persones amb qui es conviu, que estan en relació o que comparteixen el mateix espai.

El fet de compartir un espai també convida a autoregular el propi temps d'ús i evitar conductes de risc, com ara dedicar-hi un temps excessiu deixant de realitzar altres activitats d'oci i entreteniment, activitats a l'aire lliure, evitant el sedentarisme i la falta d'activitat física i a tenir més activitat virtual que real pel que fa a les relacions socials oblidant les amistats, la família, els estudis, etc.

Motivacions i per a què s'utilitzen aquestes eines

Tot seguit, és d'important rellevància saber les seves motivacions per usar aquestes eines i per a què les han utilitzat. Val a dir que podien escollir més d'una opció i, per tant, el percentatge pot superar el 100.

- La gran majoria les utilitza per feina i treballs de la universitat amb el 94% (32).
- La segueix la motivació per comunicar-me amb les amistats amb el 91% (31).
- Van escollir com a motivació d'usar aquestes eines el simple m'agrada el 65% (22).
- Una altra motivació del perquè les utilitzen és quan estic sol/a i m'avorreixo amb el 50% (17).
- Per últim, hi hauria el 44% (15) que la motivació és per comunicar-me amb familiars.

- Per **altres motivacions** no esmentades en el qüestionari, hi hauria el 3% (1), que seria per mantenir-se informat/da.

La gran majoria utilitza aquestes eines per realitzar feina encarregada des de la universitat o comunicar-se amb les seves amistats. Entenc que utilitzen Internet per buscar informació per realitzar treballs, processadors de textos i altres programes. El fet de comunicar-se amb les seves amistats puc entendre que utilitzen correu electrònic, diferents xarxes socials, com ara el facebook, i altres aplicacions que els facilita aquesta interacció entre elles.

Ara bé, una dada rellevant pot ser el 50% que utilitza aquestes eines quan estan soles o s'avorreixen, perquè enlloc de buscar una alternativa en realitzar altres activitats amb el seu entorn social més proper, com ara família o amistats, es poden connectar i perpetuar el fet d'estar aïllades i soles. No obstant, cal dir que és una forma més d'entreteniment i oci per, ja que Internet i les web 2.0 donen moltes alternatives, com ara buscar informació a diaris, revistes, blocs o, fins i tot, a jugar *online* o, com he mencionat anteriorment, a interaccionar amb amistats i familiars en el món virtual.

Després de veure la importància i l'àmplia disponibilitat i possibilitats que dóna Internet, es va voler saber les motivacions, les causes i les possibles conseqüències de la seva connexió a Internet. Amb això, s'ha preguntat per la freqüència d'ús (mai, alguna vegada, sovint, molt) segons el per a què del seu ús:

- Per **feina i treballs de la universitat** les utilitzen molt el 79% (27) o sovint el 21% (7).
- Per **compartir fotos o vídeos personals** no les ha utilitzat mai el 3% (1); alguna vegada el 59% (20); sovint el 24% (8); i molt el 15% (5).
- Per **jugar on-line amb altres jugadors/es** no les ha utilitzat mai el 68% (23); alguna vegada el 24% (8); i sovint el 9% (3).
- Per **comprar o vendre** no les han utilitzat mai el 26% (9); alguna vegada el 68% (23); i sovint el 6% (2).
- Per **apostar diners (jocs d'atzar, apostes)** no les han utilitzat mai el 94% (32); i molt el 6% (2).
- Per **fer bromes a altres persones** no les han utilitzat mai el 76% (26); alguna vegada el 21% (7); i sovint el 3% (1).
- Per **mirar fotos i/o vídeos** les han utilitzat alguna vegada el 29% (10); sovint el 56% (19); i molt el 15% (5).

- Per escoltar i descarregar música, pel·lícules, etc. les han utilitzat alguna vegada el 32% (11), sovint el 35% (12); i molt el 32% (11).
- Per crear els teus propis continguts (bloc, web, etc.) no les han utilitzat mai el 44% (15); alguna vegada el 47% (16); sovint el 6% (2); i molt el 3% (1).
- Per altres motius no esmentats no han utilitzat mai el 68% (23); alguna vegada el 21% (7); sovint el 6% (2); i molt el 6% (2).

En el marc conceptual d'aquest treball hem vist que les característiques que té Internet, les xarxes socials i jocs *online* poden ser potencialment addictives per les persones usuàries d'aquestes aplicacions, segurament pel gran ventall de possibilitats que tenim a nostra disposició.

Una característica del potencial addictiu que poden tenir és l'anonimat de la pròpia identitat, és a dir, el fet de poder mentir sobre la nostra identitat pot convidar a fer bromes a altres persones. Encara que també pot comportar altres riscos en clau de seguretat i delictes a la xarxa descrits en l'apartat *2.1.1 Legislació entorn actituds a Internet*; un altre aspecte del potencial addictiu és la possibilitat d'augmentar les relacions socials, és a dir, anar a buscar amistats i establir una comunicació en un entorn virtual. Sobretot per a persones tímides, introvertides o poc socials, que a la xarxa poden canviar la seva identitat i formar-se una nova personalitat en el món virtual, totalment contrària a la real. Per tant, també es pot mentir sobre l'edat i poder apostar en jocs d'atzar o altres jocs que no poden utilitzar-los persones menors de 18 anys. En el cas dels jocs d'aposta, s'hauria d'observar si hi ha un control o és incontrolable per les persones, tant per la freqüència com per la quantitat de diners que s'aposten; a més, la curiositat i aprenentatge constant de les TIC o en els jocs electrònics, a més de les característiques dels MMORPG, també descrits en el marc conceptual, fan que siguin exponencialment addictius. Tot i això, en les dades no hi ha un gran nombre de persones que juguen a aquests jocs; per últim, dir que les aplicacions 2.0 tenen un gran ventall de possibilitats d'oci i entreteniment, com el fet de descarregar música, pel·lícules o també crear els propis continguts d'acord amb els propis interessos.

Pel que fa a l'ús d'Internet

- El 29% (10) mai es connecta per evadir-se i desconnectar dels problemes, mentre que el 50% (17) ho ha fet alguna vegada i el 21% (7) ho fa sovint.
- El 44% (15) mai pensa en la propera connexió a Internet, mentre que el 35% (12) ho ha pensat alguna vegada i el 21% (7) sovint hi pensen.
- El 47% (16) mai s'ha sentit malament per estar massa temps connectat/da, mentre que el 41% (14) s'ha sentit malament alguna vegada, el 9% (3) sovint se sent malament i hi ha un 3% (1) que sempre o s'ha sentit molts cops malament.
- El 56% (19) mai s'irriten o s'enfaden quan algú els molesta mentre estan connectats/des, mentre que la resta, el 44% (15), sí que s'ha enfadat alguna vegada.
- El 88% (30) no es preocupen si no estan connectades a Internet, mentre que la resta, és a dir, el 12% (4), s'han preocupat alguna vegada.
- El 6% (2) mai els passa el temps sense adonar-se'n mentre estan connectats/des, mentre que el 44% (15) sí que els ha passat alguna vegada, el 38% (13) els passa sovint i el 12% (4) els passa molt.
- El 41% (14) mai els és més fàcil o còmode relacionar-se amb gent a través d'Internet que en persona, mentre que el 53% (18) els és més fàcil alguna vegada, i el 6% (2) sovint els és més fàcil.
- El 97% (33) mai ha deixat d'anar a classe per seguir estant connectat/da, mentre que el 3% (1) ha deixat d'anar-hi alguna vegada.
- El 82% (28) mai ha mentit sobre el temps que passa connectat/da, mentre que el 18% (6) ha mentit alguna vegada.

En l'apartat anterior he parlat de la motivació per utilitzar aquestes eines i per a què les utilitzen, amb quina finalitat. En aquest intent extreure informació sobre el per què de la seva connexió, les seves actituds i pensaments entorn aquesta connexió.

En aquestes preguntes hi ha molts aspectes per intentar esbrinar una possible dependència psicològica o possibles senyals d'alarma d'una possible addicció. Crec important dir que les persones, a l'era d'Internet i concretament les web 2.0, s'està fent un poc depenent de les aplicacions 2.0 per les facilitats que suposen en la nostra comunicació en l'entorn social, laboral, etc. No obstant, gràcies a les dades obtingudes interpreto que, en general, no hi ha conductes de risc en termes d'addicció. Tot i això, m'agradaria recalcar que algunes persones, els percentatges més petits, poden tenir cabuda entre les senyals d'alarma, ja que pensen

reiteradament en la propera connexió, s'han sentit malament per estar massa temps connectat/da, passa el temps sense adonar-se'n mentre estan connectats/des, ha deixat d'anar a classe per seguir estant connectat/da, ha mentit sobre el temps que passa connectat/da.

Els MMORPG, els jocs de rol massius en línia

Amb les dades anteriors ens hem pogut orientar en l'ús de les eines i Internet, la freqüència i el lloc d'ús, a més de les motivacions i les finalitats de la connexió i l'utilització de les eines. No obstant, la recerca també s'encara en saber si hi ha conductes de risc, no només en les eines en si, sinó també en els jocs de rol massius en línia.

Així doncs, hem pogut observar que la gran majoria, és a dir, el 91% (31) no juga a MMORPG i, per tant, la resta que és el 9% (3) sí que hi juga. Anem a veure quins són els seus hàbits de joc en línia:

Les tres persones juguen a diferents MMORPG, fora dels jocs més populars a nivell mundial, els quals són els que es van demanar al qüestionari. Aquests jocs són: Goalunited, Forge of Empires i Minecraft.

El temps de dedicació diària i el lloc d'ús dels MMORPG

Tenint en compte que són tres persones, no parlaré amb percentatges.

- Una persona no juga mai a l'habitació i les altres dues persones l'utilitzen menys d'una hora.
- Una persona no juga mai a un espai comú de casa, mentre que les altres dues també hi dediquen menys d'una hora.
- Pel que fa a un espai públic d'estudi o d'informació (com per exemple una biblioteca) dues persones mai hi juguen, en canvi una hi dedica menys d'una hora.
- Per altra banda, a un espai públic d'oci o comunicació (com per exemple un bar o un locutori) mai hi juguen, cap de les tres persones.
- Una persona mai juga a la universitat, però les altres dues hi dediquen menys d'una hora.

Podem veure que el temps de dedicació diària no és exagerat, ja que un ús excessiu seria dedicar-hi més de quatre hores diàries aproximadament.

Pel que fa a l'ús del MMORPG

- Cap de les tres persones han tingut el risc de perdre una relació important per jugar.
- Dues de les tres persones pensen que el seu rendiment acadèmic o laboral s'ha vist afectat negativament per jugar alguna vegada.
- Una de les tres persones ha patit canvis en els horaris a causa d'aspectes relacionats amb els MMORPG alguna vegada.
- Una de les tres persones ha tingut la necessitat de continuar jugant per sentir-se satisfeta alguna vegada.
- Cap de les tres persones ha deixat de sortir amb les seves amistats per passar més temps jugant.
- Totes tres persones inverteixen el seu temps lliure en jugar a algun MMORPG alguna vegada.
- Totes tres persones s'han enfadat o s'han irritat quan algú els molesta mentre estan jugant alguna vegada.
- Una de les tres persones s'ha sentit neguitosa quan no ha pogut jugar alguna vegada.
- Una de les tres persones no ha assistit a classe per seguir jugant alguna vegada.
- Una de les tres persones ha mentit alguna vegada sobre el seu temps de connexió.

Aquest apartat és semblant a l'anterior *pel que fa a l'ús d'Internet*, hi ha molts aspectes per intentar esbrinar una possible dependència psicològica o possibles senyals d'alarma d'una possible addicció, però concretament amb els MMORPG.

Recordo que els MMORPG són potencialment addictius per les característiques pròpies del disseny, ja que s'aconsegueix la sensació d'avançar en el joc, de descobrir etapes i superar obstacles, d'establir relacions socials, sentir-se part d'un *clan*/ d'un grup i la possibilitat d'evadir-se dels problemes i desconnectar del món real. I el més impactant és que és a temps real, llavors pot tenir a veure en els aspectes que es comenten al següent paràgraf.

Hi ha algun cas en particular que s'hauria de seguir estudiant, ja que s'han sentit malament per estar massa temps connectats/des, han deixat d'anar a classe per seguir estant connectats/des, han mentit sobre el temps que passen connectats/des, han tingut la

necessitat de continuar jugant per sentir-se satisfetes, s'han enfadat o s'han irritat quan algú els ha molestat mentre jugaven, s'han sentit neguitoses que no han pogut jugar.

Tot i així, continuo recalcant la importància de saber el per què menteixen, com se senten. A més, no han deixat de sortir i realitzar activitats amb les seves amistats i entorn social proper ni han tingut risc de perdre alguna persona del seu entorn com a conseqüència de la seva actitud amb els MMORPG.

Aprofito per recordar que el joc té aspectes positius i potencialitats, ja que a través d'ell experimentem i descobrim la nostra personalitat, desenvolupem capacitats intel·lectuals, així com la creativitat, la imaginació. Així doncs, remarco que l'addicció no recau sobre l'eina o l'aplicació, sinó en el seu ús, és a dir, la nostra actitud vers aquestes eines.

Educació i Internet, què en pensen els i les educadores socials de tercer i quart del Grau en Educació Social?

El 59% (20) han tingut alguna xerrada o activitat relacionada en l'ús de les noves tecnologies (xarxes socials, jocs en línia, etc.). Tanmateix, una persona (3%) es refereix a les sessions de classe del Grau en Educació Social. Per altra banda, el 38% (13) esmenten que no han tingut mai una xerrada ni una activitat sobre el tema en qüestió.

Totes les persones que han participat **consideren de gran importància rebre una educació** al voltant de les noves tecnologies, l'entorn 2.0 i el seu ús, ja que consideren que hi ha tant potencialitats i riscos que cal conèixer. A més, també s'observa un increment del seu ús en la quotidianitat i que val la pena i es precisa saber gestionar-les de forma correcta, a viure amb elles però no a dependre'n totalment i controlar el temps que una hi dedica.

Les potencialitats que esmenten són les d'augmentar els cercles socials, ens ofereixen informació de tots els tipus d'interessos i també ens obren les portes al mercat laboral. Tot i això, també esmenten els riscos que pot portar el seu ús com ara el tema de la privacitat a les xarxes socials o, també, poden portar problemes patològics com un ús excessiu, és a dir, un abús i fins i tot, una addicció; a més, de problemes d'identitat i personalitat.

Per aquests motius pensen que cal que hi hagi una educació entorn aquestes i recalquen la poca consideració que té l'educació vers aquestes fins al moment actual. Diuen que ha d'haver-hi una conscienciació de les potencialitats i, sobretot, dels riscos, conseqüències i precaucions que s'han de tenir en compte.

Resumint, diuen que és de vital importància rebre una educació per utilitzar-les amb seguretat, responsabilitat i així tenir una opinió crítica. Aquesta educació no només l'han de rebre infants i adolescents, sinó també joves i adults. Ja no només pels riscos i potencialitats, sinó per no estar en risc d'exclusió social a conseqüència de l'exclusió digital o l'analfabetisme digital.

Pel que fa als jocs de rol massius en línia, els MMORPG, 6 persones els desconeixen i no poden opinar si poden ser problemàtics o educatius. Tanmateix, és un error meu no haver posat una definició dels MMORPG. Tot i així, hi ha una persona que pensa que poden ser educatius ja que adquireixes habilitats. A més, posa l'exemple del Minecraft que és utilitzat en les escoles sueques. Tot i això aquesta persona, més 14 persones coincideixen en que dependrà de l'ús que se'n faci i de les característiques del joc i de la persona que l'utilitzi.

Per altra banda, 13 persones opinen que poden ser problemàtics i algunes d'aquestes ho afirmen esmentant que no són educatius, ja que poden generar dependència; a conseqüència, es pot perdre el control del temps i es pot utilitzar per evadir-se dels problemes. A més, el fet d'estar en un espai virtual i està en relació amb altres persones pot arribar a tenir una imatge o percepció distorsionada de la realitat. Alguna persona ha esmentat que els MMORPG haurien d'estar prohibits per infants ja que priva de desenvolupar habilitats socials i relacions personals/socials.

M'agradaria recalcar el que han esmentat algunes persones. Doncs han volgut compartir que pensen que són més recreatius que educatius; que en cap cas són educatius però depenent del seu ús pot o no arribar a un ús problemàtic. A més, totes fan referència a el temps que una dedica al joc i si el joc interfereix en les seves relacions socials, laborals i personals.

Se'ls va preguntar si coneixien algun cas o tenien algú del seu entorn proper que presentés un ús problemàtic, 23 persones no coneixen cap cas; tot i així, hi ha una persona que diu que la persona que ella coneix té una restricció de temps d'ús, sinó podria ser un cas d'ús problemàtic.

D'altra banda, les 11 persones restants sí que han manifestat que coneixen algú del seu entorn proper amb un ús problemàtic. Es pot veure que en tots els casos s'esmenta el descontrol de temps de dedicació ja que passen moltes hores jugant, deixant de realitzar altres activitats d'oci a l'aire lliure o, fins i tot, de quedar amb el cercle d'amistats i família. Fins i tot, han vist com aquesta persona ha deixat de realitzar activitats del seu propi interès per estar jugant a algun MMORPG. A més, també han expressat que *quan estàs amb una persona que està jugant és com si estiguessis sola, ja que li preguntes coses i no et respon i s'enfada si la distreus*.

3.4 Conclusions dels resultats de la recerca

Després d'haver triangulat la informació de la informació del marc conceptual del treball i les dades obtingudes de la recerca em dispo a elaborar unes conclusions de la recerca, dels usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs *online*, tot responent a les preguntes de la recerca:

Existeixen conductes de risc pel que fa a l'ús d'Internet, les xarxes socials i els jocs de rol en línia (MMORPG) entre l'alumnat de tercer i quart del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic?

Com a futures educadores i educadors socials creuen necessària una educació encarada a l'ús d'aquests espais en línia?

El qüestionari es va enviar, via correu electrònic, a un total de 69 persones, per tant, el percentatge de participació ha estat del 49.27%, ja que han respòs un total de 34 persones. El percentatge de participació ha estat molt baix i per això no es pot generalitzar sobre els resultats.

Amb les dades he pogut veure que hi ha un percentatge elevat pel que fa a l'ús d'ordinador amb Internet respecte a les altres eines. Fet que potser no ens sorprèn en l'època que estem vivint, ja que hi ha un auge de l'ús de les noves TIC.

Ara bé, l'espai on s'utilitzen més aquestes eines són a l'habitació, a un espai comú de casa i/o a la universitat. No obstant, als espais on s'aconsella el seu ús és on s'utilitzen menys, els espais públics.

He realitzat aquest estudi de cas en un entorn universitari. Així doncs, s'entén que la motivació per utilitzar aquestes eines sigui per realitzar treballs encarregats de la universitat, buscar informació, etc. També, una de les altres motivacions és per comunicar-se amb altres companys o familiars, és a dir, per a les relacions socials, utilitzant les xarxes socials i altres web 2.0. Tot i això, la meitat de les persones enquestades les utilitzen com a entreteniment i oci. Un percentatge elevat pensa que les TIC i Internet poden facilitar l'accés al món laboral i ampliar la seva xarxa social o facilitar-ne la comunicació.

En general no s'observen conductes de risc pel que fa l'ús d'Internet, xarxes socials i jocs de rol. Tot i així, cal esmentar que s'aconsella utilitzar aquestes eines en espais comuns, d'aquesta manera una no s'aïlla tant. També s'aconsella tenir una restricció o, més aviat, un control del temps que s'hi dedica en cada una de les eines per no arribar a fer un ús abusiu i descontrolat, així com addictiu.

Hi ha algun cas que s'hauria d'estudiar d'allò més, ja que no sabem si a l'hora d'apostar diners en jocs d'atzar en línia o no és desmesurat o hi ha un control. O si el sentiment d'irritabilitat i/o de preocupació quan no es pot connectar és molt sovint i incontrolable i no desapareix fins que consumeixi o, en aquest cas, utilitzi l'eina. També, si es menteix sobre el temps de connexió, seria interessant saber el per què menteix. Tot això, tenint en compte els aspectes esmentats en el 2.3. *Ús i abus* en les pàgines anteriors.

Tanmateix en els jocs de rol massius en línia, tot i que no hi dediquen un temps excessiu, sí que hi ha algunes variants que poden afectar a la vessant social, personal i acadèmica de la persona, com ara no assistir a classe i que es vegi afectat el rendiment acadèmic a causa de seguir jugant, els canvis d'horaris, etc.

Tot i aquests aspectes, en general no es veuen conductes abusives o d'addicció. Tot i així, algunes de les participants (11) manifesten que coneixen algú del seu entorn proper amb un ús problemàtic. Es pot veure que en tots els casos, que han volgut compartir, s'esmenta el descontrol de temps de dedicació, deixant de realitzar altres activitats d'oci a l'aire lliure o, fins i tot, de quedar amb el cercle d'amistats i família.

Per altra banda i responent a l'última pregunta de la recerca, tot i que ja s'ha respòs en l'anterior apartat, sí que creuen necessària l'educació entorn les eines 2.0. Fet que coincideix quan es parla dels MMORPG, ja que depèn de l'ús i no de l'eina en si mateixa.

Per això, en les properes pàgines he elaborat un *disseny d'un projecte de sensibilització a educadors/es socials sobre usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs en línia*, ja que penso que com a educadores socials és un terreny on podem treballar en un futur no molt llunyà.

4. Disseny d'un projecte de sensibilització a educadors/es socials sobre usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs en línia

Aquest projecte està inspirat en base el projecte realitzat per Jordi Bernabeu i Farrús, el Servei de Salut Pública i Consum de l'Ajuntament de Granollers, juntament amb l'Hospital de dia de Granollers, ja que la població destinatària són els i les adolescents i joves de l'hospital de dia del CSMIJ de Granollers. El projecte s'anomena *Projecte de prevenció sobre usos d'Internet, jocs on-line i xarxes socials*. Amb això, vull agrair a Jordi Bernabeu, educador social i psicòleg, per facilitar la informació adient per a la realització d'aquest.

El projecte que es presentarà en les següents línies s'anomena *Projecte de sensibilització a educadors/es socials sobre usos d'Internet, xarxes socials i els jocs en línia*. Per tant, veiem que els dos projectes segueixen una mateixa línia i, en certa manera, una mateixa filosofia en clau de prevenció. Tanmateix, hi ha diferències que podreu veure en l'explicació del mateix, a més de la població destinatària d'aquest projecte, ja que està dirigit a futures educadores i educadors socials del tercer curs del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic.

Per a la proposta del projecte he utilitzat la informació obtinguda de la recerca del marc conceptual d'aquest treball, així com la que he aconseguit amb l'estudi de cas, ja que penso que és important rebre una educació per usar correctament aquestes eines i evitar els riscos que existeixen.

4.1 Introducció

Pensant com ha de ser la intervenció i reflexionant entorn les TIC i la seva evolució a les web 2.0, es té clar que formen i formaran part de la nostra vida. Amb tot això, s'ha arribat a la conclusió que el problema no està en l'eina en si mateixa, sinó que la problemàtica recau sobre el seu ús. Per tant, la filosofia d'aquest projecte serà en clau positiva, per tal d'arribar a utilitzar d'una manera útil i constructiva aquestes eines sense que ens afectin, negativament, a la vida personal i social.

Amb tot això, el que es vol aconseguir és generar un discurs de l'ús responsable de les eines 2.0, insistint en la capacitat crítica i l'autonomia del i la jove. De manera que es vol transmetre informació i coneixements entorn aquestes i deixar un espai d'autoreflexió, per tal que educadores i educadors socials puguin realitzar accions de sensibilització. Des d'aquesta visió es treballaran els següents eixos:

1. Construcció de la pròpia identitat a la xarxa: Tenir en compte la privacitat i la intimitat a les xarxes socials (facebook). També tenir en compte la identitat en el joc en línia, sobretot als MMORPG (League of Legends).
2. Informar sobre els riscos existents i el marc legal: Sexting, ciberbulling (assetjament), phishing (estafes), privacitat, addicció.
3. Informar de les barreres entre ús, abús i addicció/dependència: Tenir en compte els criteris i ítems que diferencien un aspecte de l'altre, en base a la dependència que pot generar. Ensenyar i educar per les bones pràctiques i usos.

El projecte té dues parts en les quals es treballaran i es veuran reflectits aquests tres eixos. Aquest pretén incidir sobre els usos de l'alumnat de tercer del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic entorn les eines 2.0, a més de promoure la reflexió sobre les potencialitats i els riscos d'aquestes. Per altra banda, es pretén donar eines i instruments perquè l'alumnat porti a terme una campanya de sensibilització per a la resta o una part de la comunitat universitària i perquè en un futur tinguin una base per treballar els continguts plantejats en aquest projecte.

Descripció resumida	Indicadors objectivament comprovables	Antecedents, processos i elements d'inici
<p>Finalitat Afavorir l'ús responsable de les xarxes socials i els jocs electrònics, conscienciant als joves del tercer curs del Grau en Educació Social de la Uvic sobre els aprenentatges i els riscos d'aquests.</p> <p>Raó (per què?) - Escassa formació sobre el tema en el Grau d'Educació Social - Increment de l'ús de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) entorn el 2.0 - Noves formes de relacionar-nos que poden suposar noves maneres d'exclusió (esclatxa digital i analfabetisme digital) - Conductes de risc: cyberbulling (assetjament), delictes contra la integritat, confidencialitat i la disponibilitat de les dades - Usos de risc: sedentarisme davant de l'ordinador, addicció.</p> <p>Població destinatària Estudiants del tercer curs del Grau en Educació Social de la Uvic.</p> <p>Actors/recursos implicats Universitat de Vic</p>	<p>Indicadors de l'impacte del projecte - Nombre d'estudiants que assisteixen a les sessions - Nombre d'estudiants que participen en l'elaboració de la campanya - Nombre de joves a la comunitat universitària - Nombre de joves universitaris que utilitzen les xarxes socials (facebook) - Nombre de joves universitaris que utilitzen els MMORPG (League of Legends)</p>	<p>2.1. Dels antecedents - Accés a la Uvic - Part recerca i investigació del TFG: percentatge d'utilització o no dels MMORPG de la Universitat de Vic</p>
<p>Objectius i metes <u>Objectius generals</u> - Afavorir un ús responsable de les xarxes socials, concretament de facebook, i els jocs de rol massius en línia (MMORPG), donant eines i estratègies, a partir de sessions teòriques i pràctiques als i les joves del tercer curs del Grau en Educació Social de la Uvic sobre els aprenentatges i els riscos d'aquests. - Realitzar una campanya de sensibilització a la comunitat universitària durant el segon semestre, en mans de l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic.</p> <p><u>Objectius específics</u> - Reflexionar sobre els usos de les xarxes socials i els MMORPG, sobretot al voltant de facebook i els MMORPG - Aplicar la capacitat crítica pròpia - Conèixer eines i estratègies per un ús responsable de les xarxes socials i els MMORPG - Dissenyar i realitzar una campanya de sensibilització per a l'alumnat universitari - Avaluat les sessions i la campanya de sensibilització realitzades</p>	<p>2.1. Indicadors de la realització de l'objectiu i de la meta - Grau de satisfacció de l'alumnat de tercer del Grau en Educació Social vers la formació - Grau de satisfacció de l'alumnat universitari vers la campanya - Continguts apresos per part de l'alumnat - Percepcions que han tingut durant el curs - Valoració de la campanya</p>	<p>3.1. Per elaborar els productes cal... - Dissenyar les sessions de sensibilització teòriques i pràctiques - Dissenyar els qüestionaris de satisfacció i dels continguts apresos a les sessions - Dissenyar l'avaluació del projecte - Dissenyar l'avaluació de la campanya, juntament amb l'alumnat</p>
<p>3. Productes que ha de generar per assolir l'objectiu immediat Sessions de sensibilització Guió de les sessions de sensibilització Qüestionaris de satisfacció</p>		<p>4.1. Passos a fer - Realització de fitxes de les sessions - Realització de les presentacions multimèdia - Realització de qüestionaris d'avaluació pels educands - Cercar assessorament d'altres professionals per la sensibilització</p>
<p>4. Accions que han de realitzar-se per generar els productes desitjats - Sessions de sensibilització: teòriques i pràctiques</p>		<p>5.1. Elements que determinen l'inici operatiu del projecte - Acord amb la Universitat de Vic</p>
<p>5. Recursos que han d'aportar les parts implicades - <u>Uvic</u>: Reconeixement de Crèdits RAC Aula amb ordinador amb connexió Internet i projector per mostrar les presentacions multimèdia - <u>Educadora</u>: Realització de les sessions teòriques i pràctiques i el seguiment de la campanya. Avaluació de tot el procés del projecte</p>		

4.2 Objectius del projecte

Aquest projecte vol treballar i incidir en les xarxes socials de l'últim àmbit, sobretot el facebook, i els jocs de rol massius en línia (MMORPG), sobretot el League of Legends, que són les dues eines 2.0 que tenen més incidència en fer-ne un mal ús o un ús excessiu i abusiu entre els adolescents i joves, per tant, poden derivar a problemàtiques socials, relacionals i psicològiques.

Objectius generals

- Afavorir un ús responsable de la xarxes socials, concretament de facebook, i els jocs de rol massius en línia (MMORPG), donant eines i estratègies, a partir de sessions teòriques i pràctiques als i les joves del tercer curs del Grau en Educació Social de la Uvic sobre els aprenentatges i els riscos d'aquests.
- Realitzar una campanya de sensibilització a la comunitat universitària durant el segon semestre, en mans de l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social de la Universitat de Vic.

Objectius específics

- Reflexionar sobre els usos de les xarxes socials i els MMORPG, sobretot al voltant de facebook i els MMORPG
- Aplicar la capacitat crítica pròpia
- Conèixer eines i estratègies per un ús responsable de les xarxes socials i els MMORPG
- Dissenyar i realitzar una campanya de sensibilització per a l'alumnat universitari
- Avaluar les sessions i la campanya de sensibilització realitzades

4.3 Continguts

D'acord amb l'informació extreta del marc conceptual d'aquest treball i, sobretot, de l'estudi de cas he pogut analitzar les conductes que realitzen part de l'alumnat de tercer del Grau en Educació Social. Això em permet fer èmfasi en algunes conductes que han portat a terme i intentar incidir en aquestes per tal que siguin conscients de les conseqüències que poden causar.

Així doncs, els continguts del projecte i per tant els continguts que es portaran a terme a les diferents sessions són els següents:

- Les xarxes socials, concretament el facebook (fbk) com a xarxa social més coneguda i utilitzada
- Els MMORPG. Depenent de si n'utilitzen algun o no. Del contrari el *League of Legends* (LoL)
- Ús i abús, possibles riscos i potencialitats
- Adquisició d'eines i estratègies per a la prevenció i sensibilització
- Campanya de sensibilització

4.4 Població destinatària

Aquest projecte es planteja realitzar unes sessions de sensibilització sobre els usos de les xarxes socials i els jocs de rol massius en línia i, a més, donar a conèixer eines i estratègies per l'ús responsable d'aquestes web 2.0, destinades a l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social. Ara bé, de manera indirecte es pretén arribar a la comunitat universitària, ja que l'alumnat de tercer hauran d'elaborar i aplicar una campanya de sensibilització dirigida a tota la comunitat universitària. De manera que la població destinatària del projecte és directament l'alumnat de tercer del Grau en Educació social, però indirectament també pretén impactar i influenciar en tota la comunitat universitària.

En un inici, els adolescents i joves són la població diana de molts projectes de sensibilització i prevenció, però amb l'increment de l'ús de les TIC entorn el 2.0 la població diana ha augmentat fins al punt d'arribar a tots als col·lectius i a totes les edats possibles.

Com s'ha dit en les darreres pàgines, els aspectes que caracteritzen als i a les adolescents, als instituts, fa que siguin les població destinatària de molts dels projectes semblants a aquests, ja que estan formant la pròpia identitat, busquen un lloc en la societat i en el seu grup social d'iguals, l'acceptació, es tendeix a culpar a l'altra enlloc d'una mateixa, tot ho controlen i són omnipotents, és a dir, a ells no els pot passar res, per tant, tendeixen a normalitzar conductes de risc.

Per això, en aquest projecte la població destinatària són joves universitaris/es perquè l'ús responsable de les TIC i de les web 2.0 s'ha de prevenir i, per tant, recordar les bones pràctiques a totes les edats i col·lectius. El projecte vol incidir a la comunitat universitària perquè són joves que han passat l'etapa de l'adolescència.

L'alumnat universitari ha passat l'etapa de l'adolescència, l'etapa de l'experimentació, ja té treballades moltes habilitats personals i això permet afrontar millor situacions desconegudes o iniciar noves relacions socials, com quan s'inicia un curs a la universitat. Tot i així, a vegades

pot provocar un aïllament social i personal. En alguns casos, el fet de viure un estrès a nivell acadèmic i laboral poden decantar actituds i derivar a conductes de risc⁷.

Per això es creu que és una població que s'ha de realitzar projectes de prevenció i sensibilització sobre els usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs en línia. A més, la comunitat universitària estan molt en contacte amb les TIC i les web 2.0, ja que aquestes són un mitjà per realitzar treballs, estudis, desconnectar, relacionar-se.

El projecte està pensat per a realitzar a la Universitat de Vic, ja que prèviament s'ha obtingut informació sobre aquesta temàtica a partir de la recerca i l'estudi de cas portat a terme. A més, tenir cert accés a la Facultat d'Educació i tenir un contacte estret amb l'alumnat del Grau en Educació Social pot facilitar la posada en pràctica.

4.5 Metodologia i recursos

Les sessions es realitzaran a les hores d'activitats complementàries, de manera que la durada serà de dues hores aproximadament. El curs durarà 22 hores en total, entre les sessions dinamitzades per l'educadora social i les sessions destinades a la preparació i realització de la campanya.

L'educadora social haurà d'elaborar i realitzar les sessions a l'aula que s'hagi acordat amb la coordinadora de la Facultat d'Educació, que estigui lliure i tingui la disposició d'un ordinador amb connexió a Internet i projector per mostrar les presentacions multimèdia que acompanyaran les xerrades i les dinàmiques grupals que es portaran a terme.

En la primera sessió es presentarà la campanya de sensibilització que l'alumnat haurà de portar a terme i és quan l'alumnat anirà guanyant protagonisme en tot el projecte. Finalment, l'alumnat, que ja tindrà els coneixements teòrics i pràctics, portarà a terme dinàmiques dins la

⁷Capítol 3: *Característiques dels alumnes universitaris. Implicacions per a l'acció tutorial* [en línia]. Dipòsit Digital de la UB [Data de consulta: novembre 2012]. Disponible a: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/1122/3/Caracteristiques%20de%20l'alumnat%20universitari.%20Implicacions%20per%20a%20l'acci%C3%B3%20tutorial_cap3.pdf

comunitat universitària que ells i elles mateixes hauran dissenyat amb l'acompanyament de l'educadora.

Fases de treball. Sessions organitzades

Pel que fa a les sessions, hi haurà la primera sessió com a presentació del curs i l'explicació de la campanya de sensibilització que es portarà a terme. Llavors, hi haurà una sessió dinamitzada al voltant de les xarxes socials, concretament del facebook, i l'altra al voltant dels MMORPG, destinades al coneixement de les característiques d'aquestes aplicacions i la creació d'un espai de participació i crítica. Les últimes dues sessions estaran destinades a l'adquisició d'eines i estratègies per realitzar accions de sensibilització al voltant de les TIC i les web 2.0. Per tant, hi haurà un total de quatre sessions (8 hores), pel que fa al contingut. Per altra banda, a partir de la sessió cinc fins a final del trimestre, el grup s'anirà trobant cada setmana, durant les hores d'activitats complementàries per treballar entorn la campanya de sensibilització. Per tant, hi haurà set sessions (14 hores) destinades a la preparació de la campanya, inclosa la sessió cinc, la posada en pràctica de la campanya i l'avaluació.

Durant el mes de setembre, la Universitat de Vic presentarà el projecte a l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social. Cal dir que les sessions amb les temàtiques proposades poden ser modificades d'ara a l'aplicació del projecte, però sense trencar el fil dels continguts principals.

L'educadora social, a banda de realitzar les sessions, haurà de fer el seguiment de la campanya perquè es porti a terme dins les dates establertes. Així doncs, pel que fa a la campanya, el grup funcionarà de manera autònoma amb l'acompanyament de l'educadora com a guia i recolzament.

L'acció o les accions de sensibilització s'hauran de portar a terme al final del trimestre, abans de les vacances de Nadal. Val a dir que aquesta segona part del projecte no és tant metòdica i anirà en funció del que l'alumnat planifiqui i pensi a l'hora de realitzar les accions i/o activitats de la campanya.

	Octubre	Novembre	Desembre
CONTINGUT			
Sessió 1	Presentació - Creació plataforma 2.0		
Sessió 2	Xarxes socials (fbk)		
Sessió 3	MMORPG (LoL)		
Sessió 4	Participació crítica Prevençió i sensibilització		
CAMPANYA DE SENSIBILITZACIÓ			
Sessió 5		Objectius Continguts A qui va dirigida?	
Sessió 6 i 7		Accions a realitzar Temporalització	
Sessió 8		Comunicació i difusió	
Sessió 9			Comunicació i difusió
Sessió 10			CAMPANYA
Sessió 11			- Avaluació - Cloenda
AVALUACIÓ PROJECTE			
Avaluació procés			
Avaluació final			

- Sessió 1 → Presentació del projecte i dels seus continguts i de la campanya que es vol portar a terme, així com la planificació del projecte. L'educadora social del projecte s'adreçarà a l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social per presentar-se i realitzar un primer contacte amb l'alumnat. A més, presentarà el projecte en primera veu, el total de les sessions, el contingut. A més, informará de la campanya de sensibilització que es vol portar a terme a la Universitat de Vic, gràcies a la participació de l'alumnat al qual s'adreça el curs.
 - Creació d'una plataforma 2.0 a la xarxa per realitzar pluja d'idees sobre la campanya a realitzar. Es realitzarà seguiment a cada sessió.

- Sessió 2→ Les xarxes socials, el facebook (fbk):
 - Quines xarxes socials s'utilitzen més? Quines característiques tenen? Privacitat.
 - Ús i abús, riscos i potencialitats.
 - Dinàmica grupal entorn les xarxes socials.
 - Temps per dialogar sobre la campanya.
- Sessió 3→ Els MMORPG, el League of Legends (LoL):
 - Quins MMORPG hi ha? Quines característiques tenen? Privacitat.
 - Ús i abús, riscos i potencialitats.
 - Dinàmica grupal entorn el LoL.
 - Temps per dialogar sobre la campanya.
- Sessió 4→ Sessions de participació i crítica. Adquisició d'eines i estratègies per la prevenció i sensibilització
 - Perspectiva crítica de l'entorn 2.0, de les xarxes socials i els MMORPG. Avantatges i inconvenients.
 - Cerca de projectes de sensibilització i prevenció de les xarxes socials i els MMORPG.
 - Dinàmica per tal d'adquirir eines i estratègies.
 - Temps per dialogar sobre la campanya.
- Sessió 5→ Inici de preparació de la campanya de sensibilització per part de l'alumnat amb la guia i acompanyament de l'educadora social que porta a terme el projecte.
 - L'educadora social ha d'informar a l'alumnat de la setmana que s'haurà de portar a terme la campanya de sensibilització, així com la planificació de les sessions destinades a la preparació d'aquesta. I informar dels elements necessaris per a realitzar la campanya:
 1. Objectius plantejats
 2. Continguts a treballar
 3. Persones a qui s'adreça
 4. Accions a realitzar
 5. Temporalització
 6. Comunicació de la campanya
 7. Posada en pràctica de la campanya
 8. Avaluació final de la campanya

- Els punts 1, 2 i 3 anteriors (Objectius, continguts i persones a qui s'adreça la campanya) s'hauran de pactar durant la mateixa sessió.
- Sessió 6 i 7→ S'hauran de pactar els punts 4 i 5 (Accions a realitzar i temporalització, és a dir, quines accions, quins dies i on es portaran a terme les accions)
- Sessió 8→ S'haurà de pactar el com es comunica la campanya, aspectes de difusió, és a dir, el punt 6 i iniciar-ho.
- Sessió 9→ Durant la setmana anterior a la realització de la campanya i les dues hores de la sessió nº 9 estaran dedicades a aquesta difusió de la campanya i a acabar de perfilar dubtes perquè la campanya es porti a terme de manera correcta.
- Sessió 10→ La campanya. Durant la penúltima setmana del trimestre es portarà a terme la campanya de sensibilització pensada i preparada per l'alumnat de tercer del Grau en Educació Social, de la manera que l'hagin temporalitzat.
- Sessió 11→ L'última sessió es destinarà a realitzar l'avaluació de les sessions del projecte i de la campanya de sensibilització. L'educadora social haurà d'elaborar un informe, per tal de traslladar tota la informació a la persona responsable de la Facultat d'Educació.

La participació en totes les sessions i en l'elaboració i realització de les seves pròpies activitats de sensibilització sobre els usos de les web 2.0, serà reconeguda amb l'obtenció de crèdits RAC de la Universitat de Vic. Per aconseguir-ho, cal un acord i una coordinació amb la Universitat de Vic i, concretament, amb la coordinadora de la Facultat d'Educació.

4.6 Avaluació

Per realitzar l'avaluació del projecte caldrà la participació de l'educadora social i de l'alumnat del tercer curs del Grau en Educació Social:

- L'alumnat haurà de:
 - o Contestar el qüestionari de satisfacció i de continguts apresos a les sessions que passarà l'educadora social
 - o Avaluar la tasca de l'educadora social
 - o Avaluar la seva pròpia tasca en l'elaboració i realització de la campanya: Última sessió destinada a un espai de reflexió entorn a aquesta
- L'educadora social haurà de:
 - o Valorar els resultats dels qüestionaris passats a l'alumnat
 - o Avaluar la pròpia tasca i la de l'alumnat entorn la campanya i la participació en les sessions
 - o Valorar l'impacte del projecte i de la campanya
 - o Avaluar el projecte

Amb tot això, es preveu un espai de diàleg per una avaluació propera i real, un espai on es podrà dialogar i contrastar opinions i crítiques constructives, per tal de millorar tant les sessions, la realització de la campanya i el projecte en si mateix.

L'educadora social haurà de traslladar tota la informació, tant del projecte com l'avaluació final i les conclusions a la persona responsable de la Facultat d'Educació, per tal de valorar si l'adequació del projecte i l'impacte aconseguit a la Universitat de Vic, així com la seva continuïtat en cursos propers.

5. Epíleg: Procés i condicionants de la recerca. Perspectives de futur

Després d'haver realitzat aquesta investigació i recerca i el disseny d'un projecte de sensibilització, puc mirar enrere i reflexionar sobre el meu procés, d'inici a fi, com a investigadora i recercadora. En aquest apartat em dispenso a posar sobre la taula els aspectes més rellevants d'aquesta experiència, és a dir, les dificultats que he viscut, així com els aprenentatges adquirits i les preguntes que se m'han plantejat com a noves vies d'investigació sobre la temàtica.

La primera pregunta que em vaig realitzar i que em va obrir l'interès per la temàtica va ser *Per què no es reconeix l'addicció a Internet?* A partir d'aquesta, els primers mesos de la recerca van ser únicament per informar-me sobre el tema, llegint molta informació des de la lectura de notícies als mitjans d'informació, articles científics, llibres sobre les addiccions comportamentals, entre altra documentació diversa que em va anar obrint camins d'investigació i recerca, tenint en compte que és un tema molt recent.

Un dels problemes amb els que em vaig trobar va ser el fet que l'addicció a Internet no estigués reconeguda al DSM, ja que no existeixen uns únics criteris de diagnòstic. A més, hi ha una guerra de conceptes, és a dir, hi ha autors que diuen que no es pot parlar d'addicció a Internet sinó d'addicció a aplicacions d'Internet o, per altra banda, també hi ha altres autors que diuen que no existeix aquesta addicció. No obstant, cada vegada hi ha més notícies, articles, investigacions, recerques i programes de prevenció i tractament a aquest tipus d'addicció que m'han ajudat a orientar-me en el meu treball.

Tot i aquesta limitació, també la veig com a una possibilitat de crear i construir el propi criteri com a educadora social al voltant d'aquesta temàtica. Per això, he volgut portar a terme un estudi de cas, per tal d'acostar-me a la realitat més propera sobre els usos d'Internet, les xarxes socials i els jocs online.

Altres de les preguntes que em vaig realitzar a principis de l'elaboració d'aquest treball va ser *Per què es reconeix el joc patològic i no l'addicció als jocs online?*, ja que tenen en comú el joc i el que varia és el mitjà o l'eina utilitzada, però les conseqüències per a la persones poden ser les mateixes o semblants, amb petites variacions. En el joc patològic hi ha els diners (apostes) i

el joc com a pilar de l'addicció; en canvi, en els jocs de rol massius online (MMORPG) hi ha el joc com a pilar i els diners poden ser-hi o no, ja que hi ha jocs de pagament i gratuïts. En els MMORPG hi ha altres variants com pot ser la identitat, l'anonimat, ja mencionades en el marc conceptual d'aquest treball i, per això, crec que és una addicció més complexa. Aquesta seria una nova línia d'investigació, semblances i diferències entre diferents addiccions comportamentals, per tal de nomenar-la com a nova addicció o no. Però no vaig voler endinsar-me en aquesta línia d'investigació i recerca. Fins i tot, vaig pensar en la possibilitat de les comunitats terapèutiques de treballar aquestes addiccions comportamentals o si només se centraven en les addiccions a substàncies. Però crec que aquest és un tema que pot ser estudiat més endavant, un cop tinguem clar el concepte i definició d'addicció a Internet o a aplicacions d'Internet.

Tal com he explicat en el darrer paràgraf, em vaig trobar noves mirades que m'oferien les diferents lectures, plantejant-me nous interrogants dins la mateixa temàtica, per tal de confeccionar el treball. La meva feina, aleshores, va ser descartar possibles vies que no s'aproximaven a la meva inquietud vers la temàtica i anar perfilant la direcció que volia entomar amb motivació i curiositat. Aquesta feina tenia una certa dificultat, ja que vaig haver de prendre decisions. Així que vaig enfocar la meva recerca a estudiar l'evolució d'Internet, les aplicacions 2.0 i el com ens ha afectat a nivell social. A més, estudiar els criteris d'addicció, els possibles usos i abusos de les persones vers aquestes eines, centrant-me amb els jocs de rol massius en línia (MMORPG). Tanmateix, com a educadora social vaig creure de vital importància donar lloc a l'educació en aquesta recerca i en la temàtica escollida. Per això, vaig decidir portar a terme una recerca, un estudi de cas per tal d'acostar-me a la realitat social sobre els usos d'Internet, les xarxes socials i, concretament, els MMORPG.

Una vegada vaig decidir l'enfocament del Treball Final de Grau vaig procedir a redactar el marc conceptual i, així, poder portar a terme un estudi de cas amb els coneixements necessaris per a la seva elaboració. Pel que fa a la mostra, a les persones participants de la recerca, m'agradaria esmentar que la podria haver escollit d'una manera més intencionada, és a dir, demanar la participació d'un grup de persones que juguen als MMORPG. D'aquesta manera els resultats haguessin estat molt diferents i, segurament, haguessin sortit uns percentatges alts de conductes de risc i possibles casos d'addicció. No obstant, vaig decidir acostar-me a una realitat més diversa i que, potser, oferirien una perspectiva més real de la situació de la

societat actual entorn els usos de les web 2.0. Tot i així, no es pot generalitzar amb la mostra que vaig obtenir.

Un altre aspecte a comentar respecte a la recerca, en forma de limitació, ha estat el temps personal que disposava per a la realització d'aquesta. Podria haver realitzat entrevistes a diferents persones o entitats implicades en aquesta temàtica, també grups de discussió per endinsar-me més en els pensaments de la mostra que ha participat en aquesta recerca. Aquest fet implicava desplaçaments i temps, però el fet de treballar als matins, estudiar i realitzar pràctiques a les tardes em va ser impossible. Penso que hagués estat interessant portar a terme altres eines de recollida de dades, diferents al qüestionari, i fer una recerca més exhaustiva.

Tot i les dificultats i limitacions esmentades, l'elaboració, l'organització i la confecció del mateix treball m'ha convidat a endinsar-me més en el món de les addiccions i a construir un criteri propi entorn a aquesta temàtica. En el meu entendre, crec que existeix l'addicció a Internet, desglossada en diferents categories segons l'aplicació que s'utilitzi, ja que l'addicció per si mateixa reuneix uns mateixos criteris siguin comportamentals o no.

Per aquests motius, crec que com a futura educadora social és molt important treballar i confeccionar programes de prevenció primària, secundària i terciària des de la vessant cognitiva i des de la idea que una addicció no recau en les eines en si mateixes, sinó en com s'utilitzen. Per això, en el mateix treball hi ha un disseny d'una proposta de sensibilització sobre l'ús d'aquestes eines, siguin o no considerades com a addictives.

Un cop acabat el present Treball Final de Grau, penso que aporta un nou estudi realitzat en el camp de coneixement estudiat. Reflecteix una realitat en la que no he observat casos d'addicció ni conductes de risc. No obstant, hi ha algun cas que s'hauria d'estudiar més a fons per determinar si existeix una conducta de risc o no, ja que he pogut observar que algunes persones porten a terme actituds que podrien ser senyals d'alarma per a una possible addicció a llarg termini.

Després d'haver finalitzat el treball i haver-me donat un temps per parar i mirar enrere, el que he après i reaprès és que Internet ha canviat les nostres formes de relacionar-nos i comunicar-nos entre nosaltres, fet que també cal tenir en compte i, per tant, cal treballar per una conscientització de la societat entorn d'aquestes eines, per saber aprofitar les potencialitats

que ens vetllen les TIC, ser crítiques i saber gestionar tota la informació i intentar reduir les limitacions i els riscos que poden comportar. Per això, crec que l'educació és un punt clau perquè el funcionament i l'ús no siguin negatius per a la nostra persona.

Per acabar, penso que el camp de les addiccions és una possible sortida laboral de l'educació social. Crec que ara s'ha obert un nou front i aquest front és el de l'addicció a Internet, un front molt ampli i recent per continuar estudiant i investigant des de la vessant social.

6. Bibliografia i webgrafia

Alcañiz, Manuela; PLANAS, Dídac (2011). *Disseny d'enquestes per a la investigació social*. Departament d'Econometria, Estadística i Economia Espanyola; Facultat d'Economia i Empresa; Universitat de Barcelona. Barcelona: Gràfiques Rey, S.L.

Alonso, Francisco (1996). *Las otras drogas: alimento, sexo, televisión, compras, juego y trabajo*. Madrid: Temas de hoy

Asociación Espanyola de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) (1997) [en línia]. Madrid. [Data de consulta: gener 2013]. Disponible a: <<http://www.adese.es/>>

Atenció i Investigació de Socioaddiccions (AIS) [en línia]. Barcelona. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.ais-info.org/#>>

Beranuy, Marta (2010). *Definició de l'addicció a Internet i elaboració d'un instrument per al seu diagnòstic* [en línia]. Barcelona. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Barcelona Disponible a: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9275/Tesi_MBeranuy.pdf?sequence=1>

Bernabeu, Jordi (2012). *Sobre els usos adolescents de la xarxa: flexions i reflexions a propòsit d'Amanda Todd* [en línia]. Barcelona. [Data de consulta: novembre 2012]. Disponible a: <http://www.social.cat/opinio/3226/sobre-els-usos-adolescents-de-la-xarxa-flexions-i-reflexions-a-proposit-damanda-toddsobre-els-usos-adolescents-de-la-xarxa-flexions-i-reflexions-a-proposit-damanda-todd?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter>

Blaxter, Loraine; Hughes, Christina; Tight, Malcolm (2008). *Cómo se investiga*. Barcelona: Graó.

Carbonell, X; Granell, C; Quintero, B. (2010). "Prevenir las adicciones a las tecnologías de la información y comunicación en la escuela mediante actividades educativas". *Trastornos Adictivos*, núm. 12(1), p. 19-26 [en línia]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://fpcee.blanquerna.url.edu/condesa/articles/Prevenir%20las%20adicciones%20a%20las%20tecnolog%C3%ADas.pdf>>

Carbonell, X; Talarn, A; Beranuy, M; Oberst, U; Graner, C. (2009). "Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online". *Aloma, Psicología*,

Ciències de l'Educació i de l'Esport, núm. 1, p. 201-220 [en línia]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144643/196463>>

Carbonell, Xavier; Guardiola, Elena; Beranuy, Marta; Bellés, Ana (2009). *A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction* [en línia]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2670219/pdf/mlab-97-02-102.pdf>>

Castellana, Montserrat; Sánchez- Carbonell, Xavier; Chamarro, Ander; Graner, Carla; Beranuy, Marta (2007). *Projecte d'investigació: Les noves addiccions en l'adolescència: Internet, mòbil i videojocs* [en línia]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <http://internetsegura.udl.cat/images/4/41/Noves_addiccions_adolescencia.pdf>

Díaz, Rosa; Beranuy, Marta; Oberst, Ursula (2009). "Terapia de la adicción a Internet y videojuegos en niños y adolescentes". *Psicoteràpia, Salut mental y tecnologies de la Informació y Comunicació*, núm. 19 (73), p. 69-100.

Echeburúa, Enrique; Requesens, Ana (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes: guía ara educadores*. Madrid: Piràmide

García del Castillo, J.A; Tero, M.C; Nieto, M; Lledó, A; Sánchez, S; Martín-Aragón, M; i Sitges, E. (2008). "Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios". *Adicciones*, núm. 20, p. 131-142 [en línia]. [Data de consulta 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.adicciones.es/files/garcia%20del%20castillo.pdf>>

González, V; Jansà, J.M (2005). *Addictes sense substància; addiccions a les pantalles* [en línia]. Atenció i Investigació de Socioaddiccions (AIS) [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <http://www.ais-info.org/Application/Uploaded/Addiccio_a_les_pantalles.pdf>

Gros, Begoña (2008). "Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones". Dins: *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó. p. 9-30.

Infocop Online (2008). *Adicción a Internet- Nueva propuesta para el DSM-V* [en línia]. [Data de consulta: novembre 2012]. Disponible a: <http://www.infocop.es/view_article.asp?id=1960>

Luengo, Arancha (2004). "Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención". *Profesional Espanyola de Terapia Cognitivo-Conductual*, núm. 2, p. 22-52 [En línea]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.aseteccs.com/revista/pdf/v02/adiccionalinternet.pdf>>

Matute, Helena (2003). "Capítol 6: ¿Existe la adicción a Internet?" Dins: *Adaptarse a Internet. Mitos y realidades sobre los aspectos psicológicos de la red* [en línea]. La Coruña: Casa de las Ciencias, p. 1-12. [Data de consulta: noviembre 2012]. Disponible a: <<http://paginaspersonales.deusto.es/matute/papers/matute%282003-capitulo-adiccion%29.pdf>>

Muñoz- Rivas, M.J; Navarro, M.E; i Ortega, N. (2003). "Patrones de uso de Internet en población universitaria española". *Adicciones*, núm. 15, p. 137-144 [en línea]. Murcia. [Data de consulta: 10 de gener 2013]. Disponible a: <<http://www.um.es/docencia/agustinr/pca/internet4.PDF>>

Piuzzi, Gabriel (2010). "Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades". *E-innova, Electrónica de Educación e Innovación Multimedia* [en línea]. [Data de consulta: 25 d'octubre 2012]. Disponible a: <<http://www.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf>>

Romero, A; Sánchez, M; i SÉNchez, M.R. (2000). "Patrones de uso de Internet en estudiantes universitarios". Comunicación presentada al *I Congreso Hispano-Portugués de Psicología: Hacia una Psicología Integradora*. [en línea]. Santiago de Compostela. [Data de consulta: 10 de gener 2013]. Disponible a: <<http://www.um.es/docencia/agustinr/pca/internet4.PDF>>

Sobre Pantalles [en línea]. Granollers. [Data de consulta: noviembre 2012]. Disponible a: <<http://www.sobrepantalles.net/>>

7. Annexes

Annex 1: Qüestionari sobre l'ús d'Internet, les xarxes socials i, concretament, els jocs on-line

Qüestionari sobre l'ús d'Internet, les xarxes socials i, concretament, dels jocs

Benvolguda i benvolgut,

Aquest qüestionari forma part de la realització del Treball Final de Grau de Quart del Grau en Educació Social. El Treball Final de Grau es proposa estudiar els diferents usos que fem d'Internet, les xarxes socials i, concretament, dels jocs on-line, com ara els jocs de rol massius en línia (MMORPG).

Només us demano uns minuts del vostre temps i que les respostes reflecteixin la vostra realitat. Aprofito per puntualitzar que aquest qüestionari és totalment anònim.

Moltes gràcies per col·laborar en la recerca,
Gemma Garcia Puig
gemma.garcia@uvic.cat

(l) Qüestionari adaptat de "Qüestionari Ús d'Internet, jocs on-line i xarxes socials" de Jordi Bernabeu

Sexe *

- Dona
 Home

Quina edat tens? *

Quin curs estàs fent del Grau en Educació Social a la Universitat de Vic? *

- Tercer del Grau en Educació Social
 Quart del Grau en Educació Social

A més d'estudiar, també treballes? *

- Sí
 No

Quines d'aquestes eines utilitzes? *

- Videojocs estàtics (Play Station, Wii, Xbox, etc)
 Videojocs portàtils (PSP, etc)
 Ordinador sense Internet
 Ordinador amb Internet

Quant de temps dediques cada dia a l'ús de totes aquestes eines? *

	Mai	Menys d'una hora	Entre una i dues hores	Entre dues i tres hores	Més de tres hores
Videojocs estàtics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Videojocs portàtils	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Mai	Menys d'una hora	Entre una i dues hores	Entre dues i tres hores	Més de tres hores
Ordinador amb Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ordinador sense Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

On utilitzes aquestes eines i quant de temps? *

	Mai	Menys d'una hora	Entre una i dues hores	Entre dues i tres hores	Més de tres hores
A la teva habitació	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A un espai comú de casa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En un espai públic (biblioteca, etc)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En un espai privat (bar, locutori, etc)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A la Universitat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Escull les teves motivacions per usar aquestes eines: *

- M'agrada
- Estic sol/a i m'aburreixo
- Per feina i treballs de la universitat
- Per comunicar-me amb les amistats
- Per comunicar-me amb familiars
- Otro:

He utilitzat aquestes eines per... *

(Motius)

	Mai	Alguna vegada	Sovint	Molt
Per feina i treballs de la universitat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compartir fotos o vídeos personals	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jugar on-line amb altres jugador/es	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comprar o vendre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apostar diners (jocs d'atzar, apostes)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fer bromes a altres persones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mirar fotos i/o vídeos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escoltar i descarregar música, pel·lícules, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Mai	Alguna vegada	Sovint	Molt
Crear els teus propis continguts (blog, web, etc).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Altres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ús d'Internet? *

	Mai	Alguna vegada	Sovint	Molt
Quan tens problemes, connectar-te a Internet t'ajuda a evadir-te d'ells?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amb quina freqüència penses en la teva propera connexió a Internet?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T'has sentit malament per passar massa temps connectat/da?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T'enfades o t'irrites quan algú et molesta mentre estàs connectat/da?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quan no estàs connectat/da a Internet, et sents preocupat/da?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quan estàs connectat/da a Internet, et passa el temps sense adonar-te?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Et resulta més fàcil o còmode relacionar-te amb la gent a través d'Internet que en persona?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Has deixat d'anar a classe per seguir estant connectat/da?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Has mentit sobre el temps que passes connectat/da?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Jugues a algun joc de rol massiu en línia (MMORPG)? *

- No
- Sí

A quins MMORPG jugues? *

- World of Warcraft
- League of legends

- Final Fantasy
- Resident Evil
- Second Life
- Call of duty
- Otro:

On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? *

	Mai	Menys d'una hora	Entre una i dues hores	Entre dues i tres hores	Més de tres hores
A l'habitació	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A un espai comú de casa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A un espai públic (biblioteca)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A un espai privat (bar, locutori)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A la universitat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ús dels MMORPG? *

	Mai	Alguna vegada	Sovint	Molt
Has tingut el risc de perdre una relació important per jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Penses que el teu rendiment acadèmic o laboral s'ha vist afectat negativament per jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sofreixes canvis en els teus horaris de somni a causa d'aspectes relacionats amb els MMORPG?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tens necessitat d'invertir cada vegada més temps en jugar per sentir-te satisfet/a?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Deixes de sortir amb les teves amistats per passar més temps jugant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El teu temps lliure l'inverteixes en jugar a algun MMORPG?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T'enfades o t'irrites quan algú et molesta mentre estas jugant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Et sents neguitós/a quant no pots jugar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Has deixat d'anar a classe per seguir jugant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Mai	Alguna vegada	Sovint	Molt
Has mentit sobre el temps que passes jugant?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Página 3

Después de la página 2 [Ir a la página siguiente](#)

Has tingut alguna xerrada o activitat relacionada en l'ús de les noves tecnologies (xarxes socials, jocs on-line, etc)? *

- Sí
- No
- Otro:

Penses que és important rebre una educació sobre l'ús de les noves tecnologies (xarxes socials, jocs on-line, etc)? Per què? *

Consideres que els jocs on-line, concretament els MMORPG, poden ser problemàtics o educatius? Per què? *

Creus que alguna persona del teu entorn porta a terme un ús problemàtic dels MMORPG? Per què?

Si vols afegir i compartir alguna reflexió:

Página 4

Después de la página 3 [Ir a la página siguiente](#)

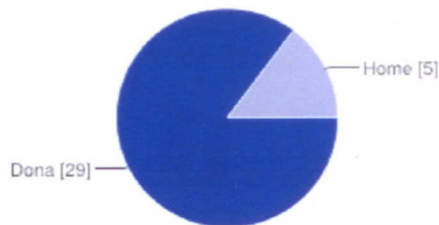
GRÀCIES PER RESPONDRE EL QÜESTIONARI

MOLTES GRÀCIES PER LA TEVA COL·LABORACIÓ

Annex 2: Resultats del qüestionari

Resumen [Ver las respuestas completas](#)

Sexe

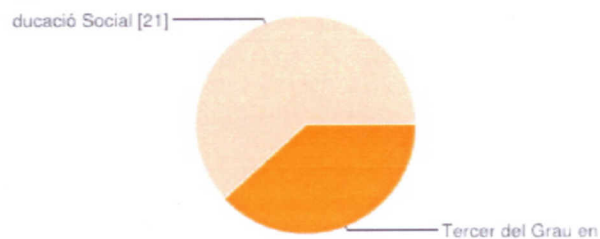


Dona	29	85%
Home	5	15%

Quina edat tens?

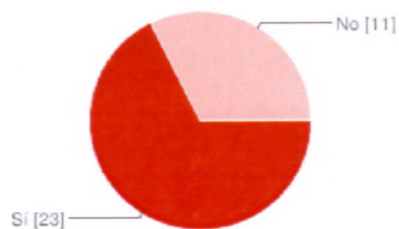
25 26 20 20 21 23 25 21 22 23 23 25 23 26 21 23 20 24 25 20 21 22 31 35 27 23 21 26 21 21 22 29 20 24

Quin curs estàs fent del Grau en Educació Social a la Universitat de Vic?



Tercer del Grau en Educació Social	13	38%
Quart del Grau en Educació Social	21	62%

A més d'estudiar, també treballes?

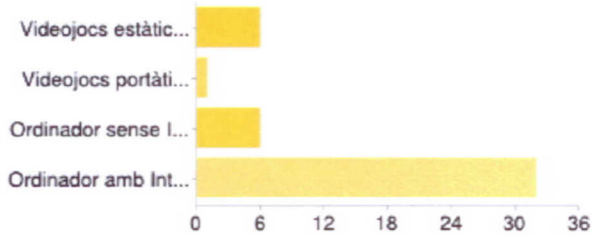


Sí	23	68%
No	11	32%

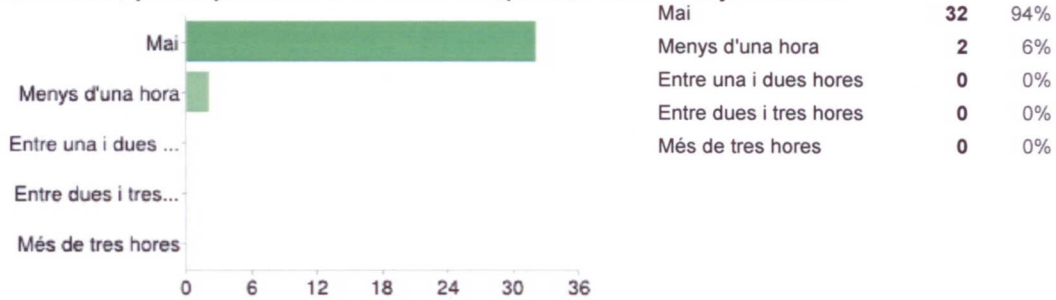
Quines d'aquestes eines utilitzes?

Videojocs estàtics (Play Station, Wii, Xbox, etc)	6	18%
Videojocs portàtils (PSP, etc)	1	3%
Ordinador sense Internet	6	18%
Ordinador amb Internet	32	94%

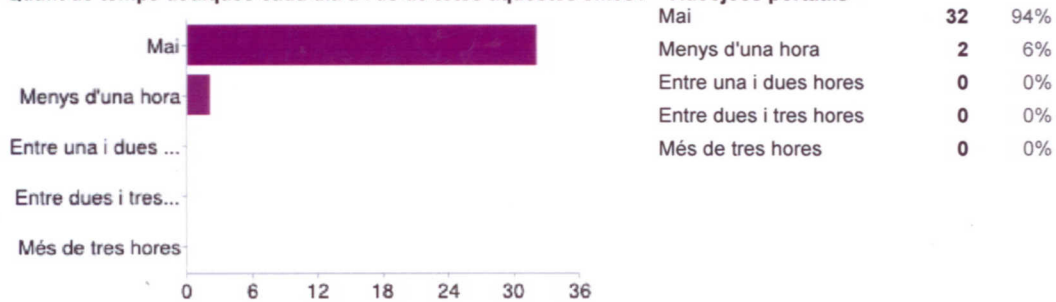
Los usuarios pueden seleccionar más de una casilla de verificación, por lo que los porcentajes pueden superar el 100%.



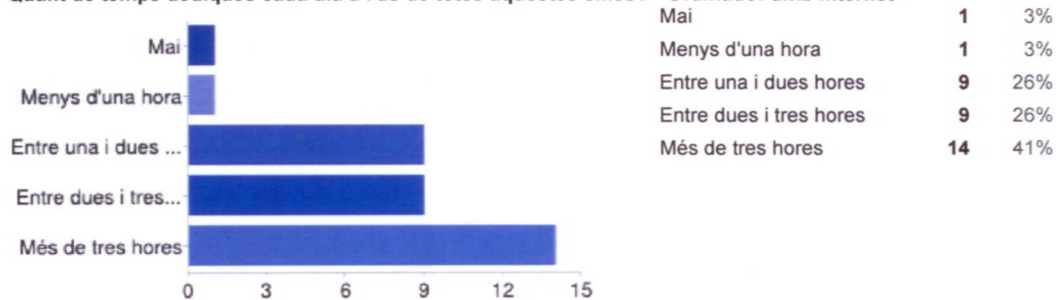
Quant de temps dediques cada dia a l'ús de totes aquestes eines? - Videojocs estàtics



Quant de temps dediques cada dia a l'ús de totes aquestes eines? - Videojocs portàtils

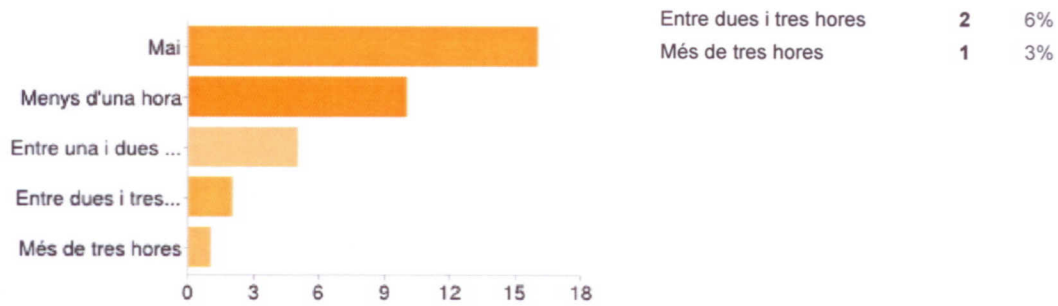


Quant de temps dediques cada dia a l'ús de totes aquestes eines? - Ordinador amb Internet

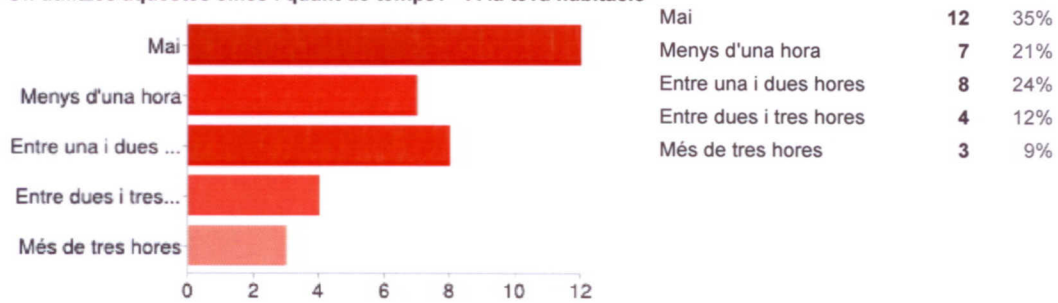


Quant de temps dediques cada dia a l'ús de totes aquestes eines? - Ordinador sense Internet

Mai	16	47%
Menys d'una hora	10	29%
Entre una i dues hores	5	15%



On utilitzes aquestes eines i quant de temps? - A la teva habitació



On utilitzes aquestes eines i quant de temps? - A un espai comú de casa

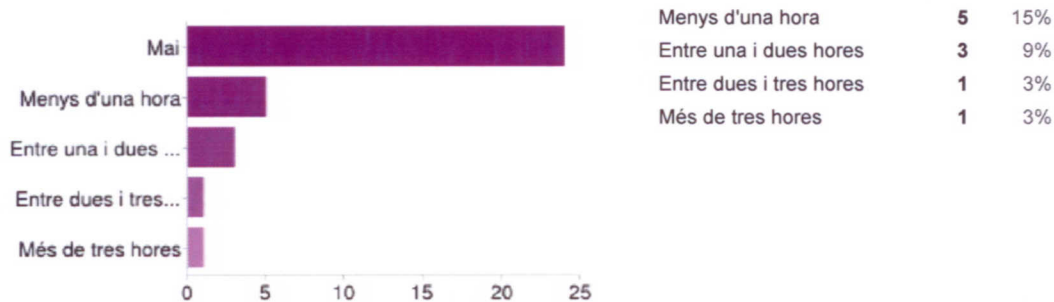


On utilitzes aquestes eines i quant de temps? - En un espai públic (biblioteca, etc)

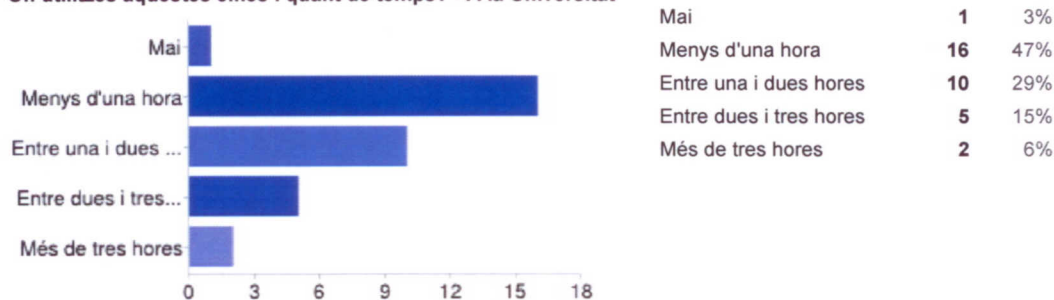


On utilitzes aquestes eines i quant de temps? - En un espai privat (bar, locutori, etc)

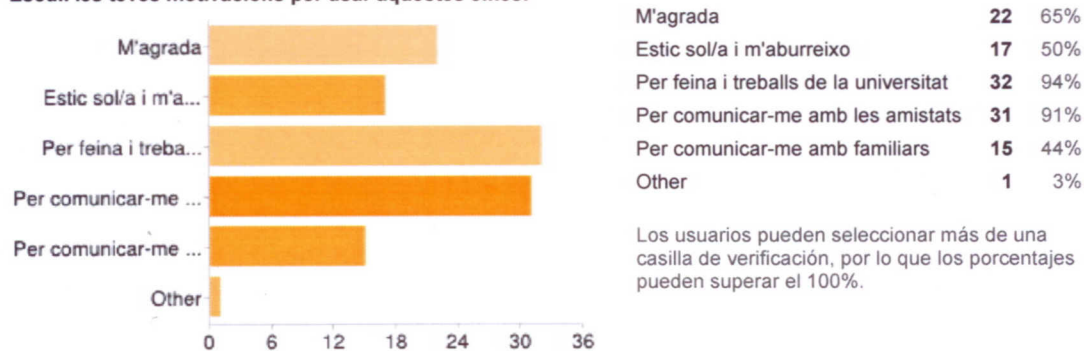
Mai **24** 71%



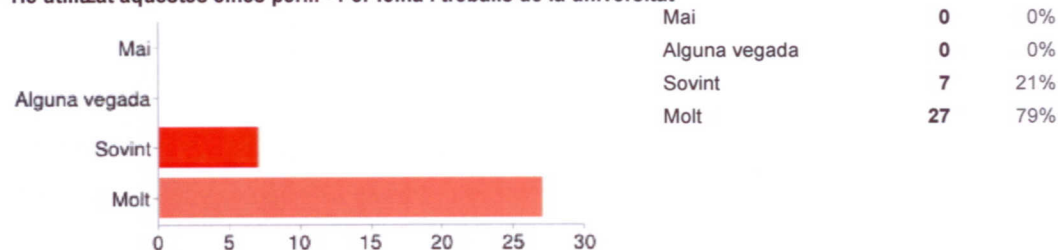
On utilitzes aquestes eines i quant de temps? - A la Universitat



Escull les teves motivacions per usar aquestes eines:



He utilitzat aquestes eines per... - Per feina i treballs de la universitat

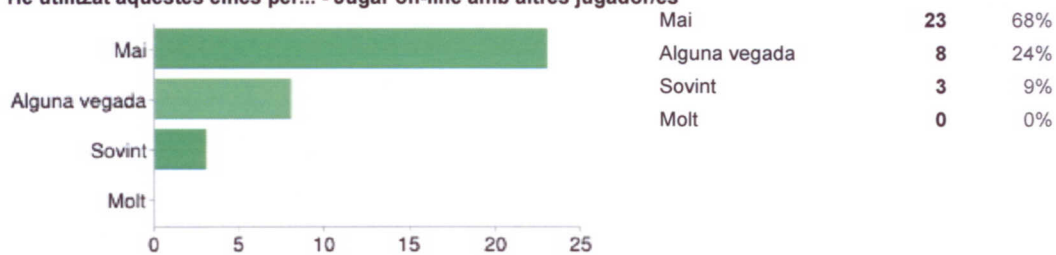


He utilitzat aquestes eines per... - Compartir fotos o vídeos personals

Mai	1	3%
-----	---	----



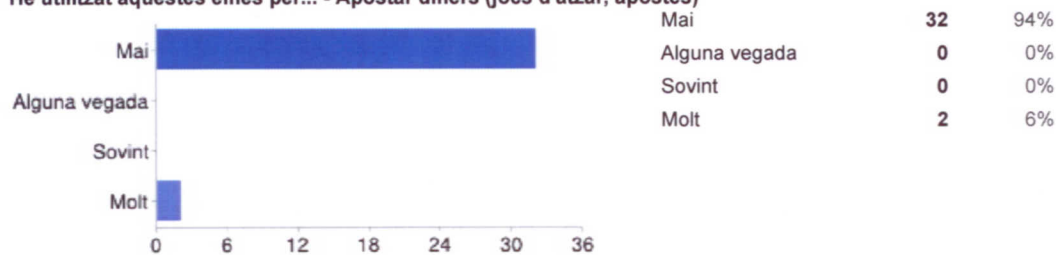
He utilitzat aquestes eines per... - Jugar on-line amb altres jugador/es



He utilitzat aquestes eines per... - Comprar o vendre

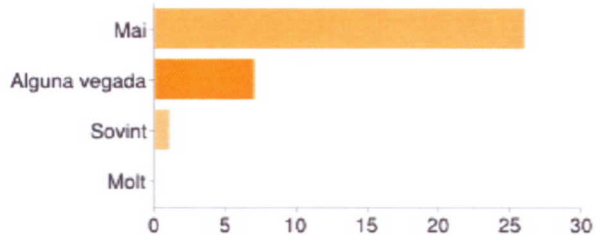


He utilitzat aquestes eines per... - Apostar diners (jocs d'atzar, apostes)

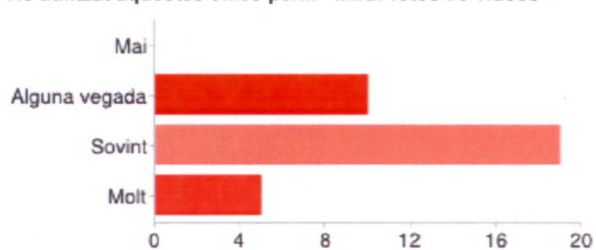


He utilitzat aquestes eines per... - Fer bromes a altres persones

Mai	26	76%
Alguna vegada	7	21%
Sovint	1	3%
Molt	0	0%

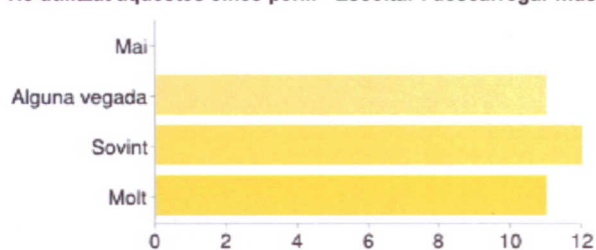


He utilitzat aquestes eines per... - Mirar fotos i/o vídeos



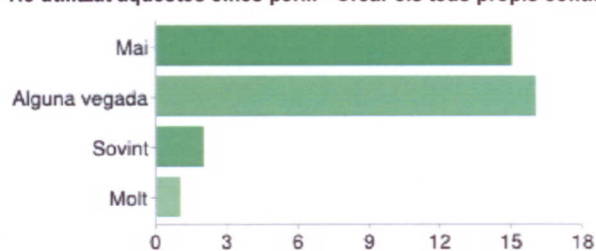
Mai	0	0%
Alguna vegada	10	29%
Sovint	19	56%
Molt	5	15%

He utilitzat aquestes eines per... - Escoltar i descarregar música, pel·lícules, etc.



Mai	0	0%
Alguna vegada	11	32%
Sovint	12	35%
Molt	11	32%

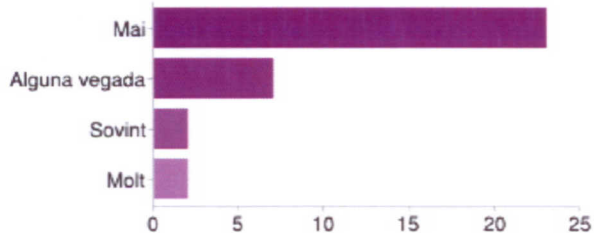
He utilitzat aquestes eines per... - Crear els teus propis continguts (blog, web, etc).



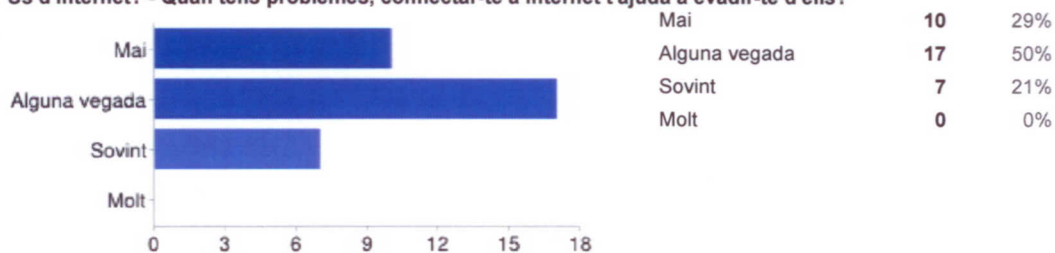
Mai	15	44%
Alguna vegada	16	47%
Sovint	2	6%
Molt	1	3%

He utilitzat aquestes eines per... - Altres

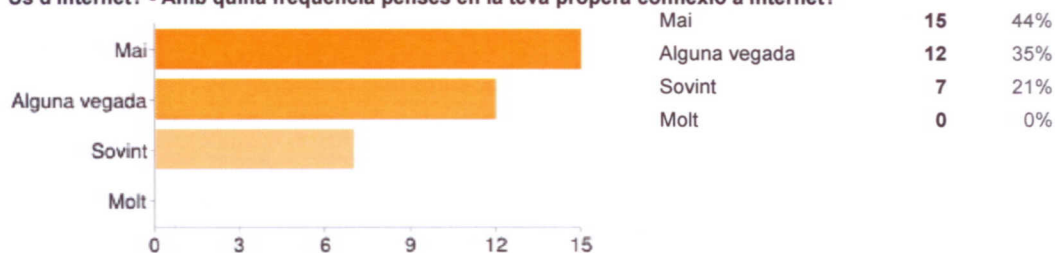
Mai	23	68%
Alguna vegada	7	21%
Sovint	2	6%
Molt	2	6%



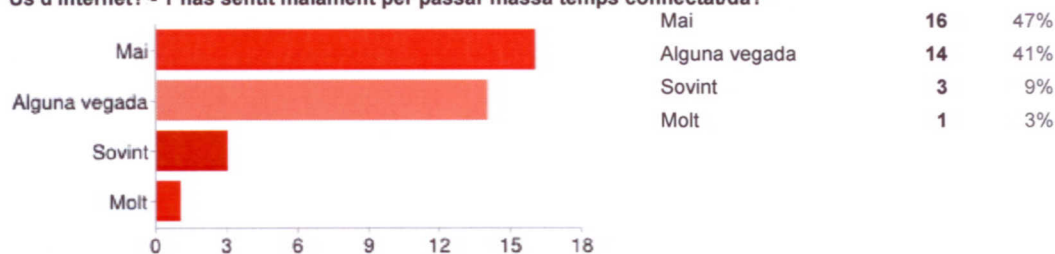
Ús d'Internet? - Quan tens problemes, connectar-te a Internet t'ajuda a evadir-te d'ells?



Ús d'Internet? - Amb quina freqüència penses en la teva pròpia connexió a Internet?



Ús d'Internet? - T'has sentit malament per passar massa temps connectat/da?

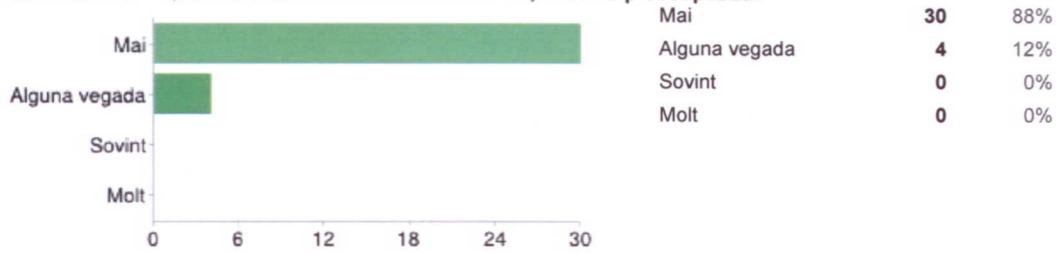


Ús d'Internet? - T'enfades o t'irrites quan algú et molesta mentre estàs connectat/da?

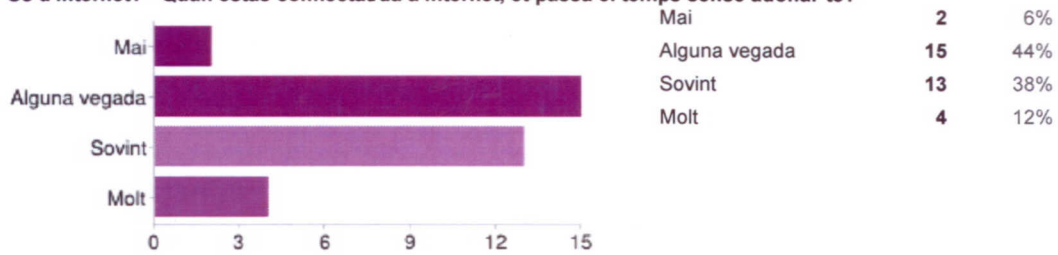
Resposta	Nombre	Percentatge
Mai	19	56%
Alguna vegada	15	44%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%



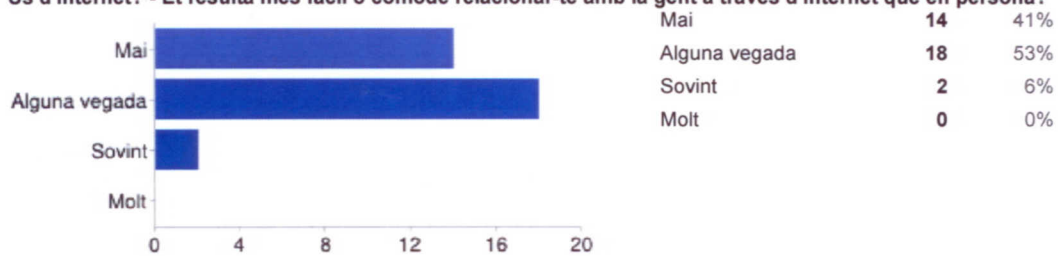
Ús d'Internet? - Quan no estàs connectat/da a Internet, et sents preocupat/da?



Ús d'Internet? - Quan estàs connectat/da a Internet, et passa el temps sense adonar-te?

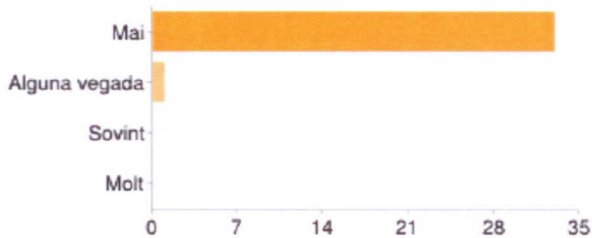


Ús d'Internet? - Et resulta més fàcil o còmode relacionar-te amb la gent a través d'Internet que en persona?

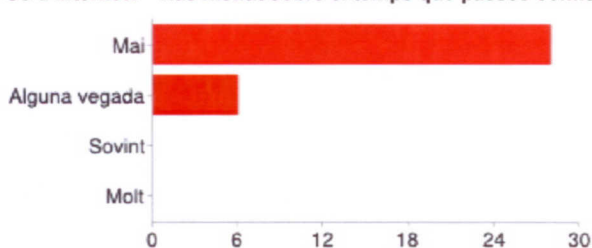


Ús d'Internet? - Has deixat d'anar a classe per seguir estant connectat/da?

Resposta	Nombre	Porcentatge
Mai	33	97%
Alguna vegada	1	3%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%

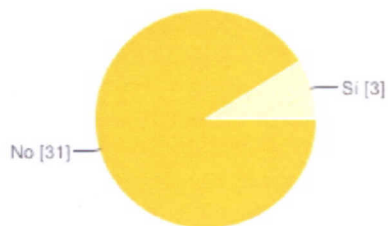


Ús d'Internet? - Has mentit sobre el temps que passes connectat/da?



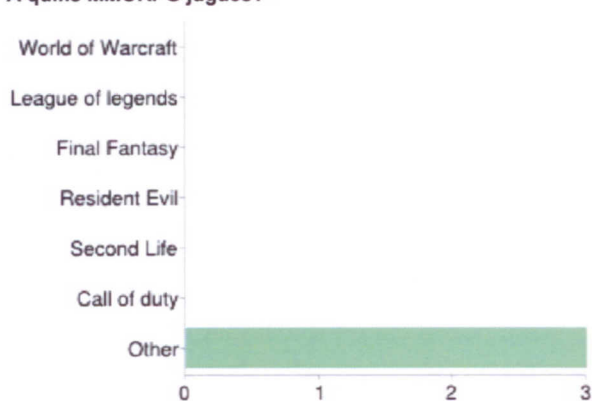
Mai	28	82%
Alguna vegada	6	18%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%

Jugues a algun joc de rol massiu en línia (MMORPG)?



No	31	91%
Sí	3	9%

A quins MMORPG jugues?



World of Warcraft	0	0%
League of legends	0	0%
Final Fantasy	0	0%
Resident Evil	0	0%
Second Life	0	0%
Call of duty	0	0%
Other	3	100%

Los usuarios pueden seleccionar más de una casilla de verificación, por lo que los porcentajes pueden superar el 100%.

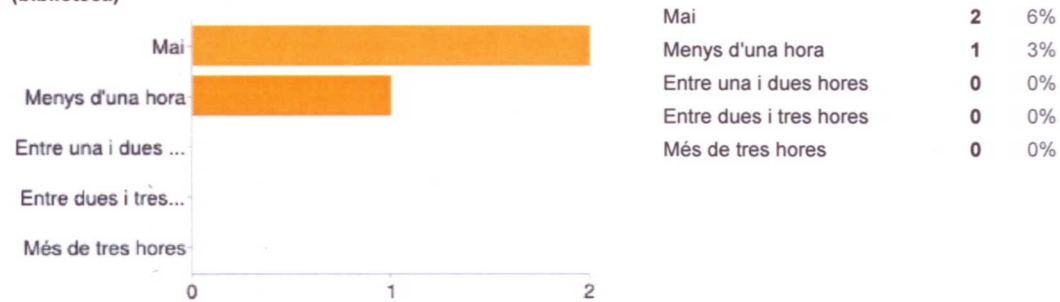
On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? - A l'habitació



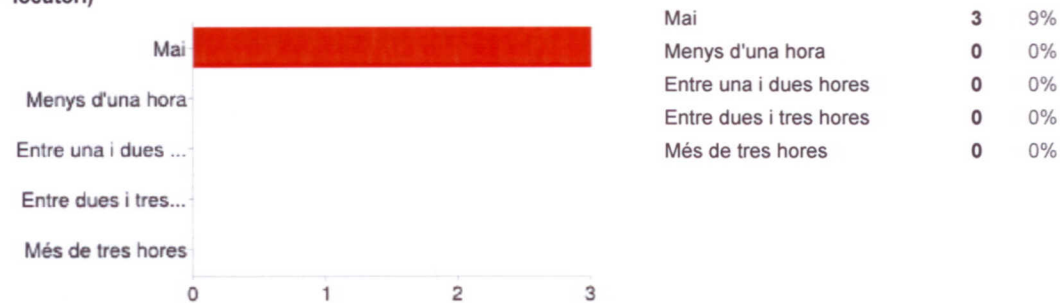
On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? - A un espai comú de casa



On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? - A un espai públic (biblioteca)



On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? - A un espai privat (bar, locutori)



On jugues a aquests MMORPG i quant de temps dediques cada dia a jugar-hi? - A la universitat



Ús dels MMORPG? - Has tingut el risc de perdre una relació important per jugar?



Ús dels MMORPG? - Penses que el teu rendiment acadèmic o laboral s'ha vist afectat negativament per jugar?

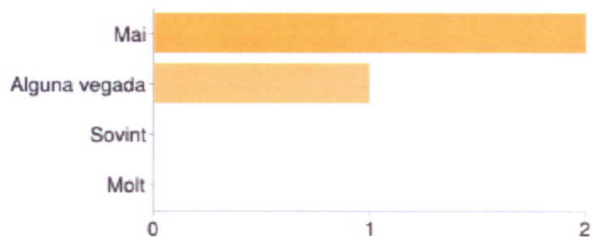


Ús dels MMORPG? - Sofreixes canvis en els teus horaris de sonni a causa d'aspectes relacionats amb els MMORPG?



Ús dels MMORPG? - Tens necessitat d'invertir cada vegada més temps en jugar per sentir-te satisfet/a?

Mai	2	6%
Alguna vegada	1	3%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%



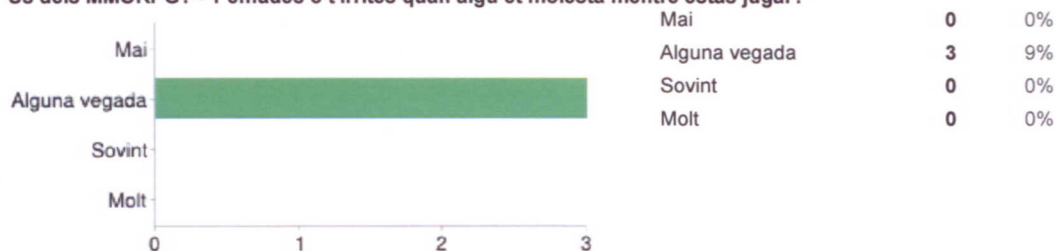
Ús dels MMORPG? - Deixes de sortir amb les teves amistats per passar més temps jugant?



Ús dels MMORPG? - El teu temps lliure l'inverteixes en jugar a algun MMORPG?



Ús dels MMORPG? - T'enfades o t'irrites quan algú et molesta mentre estas jugant?

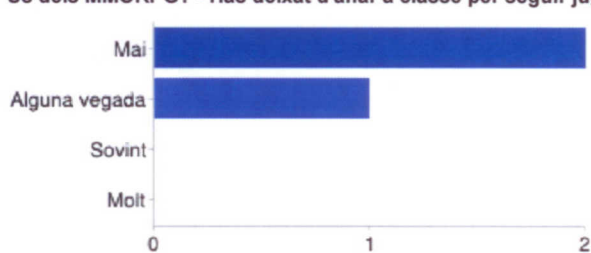


Ús dels MMORPG? - Et sents neguitós/a quant no pots jugar?

Resposta	Count	Percentage
Mai	2	6%
Alguna vegada	1	3%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%

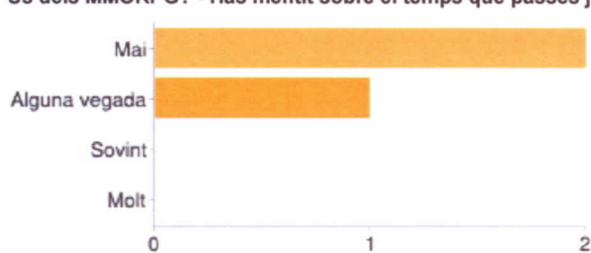


Ús dels MMORPG? - Has deixat d'anar a classe per seguir jugant?



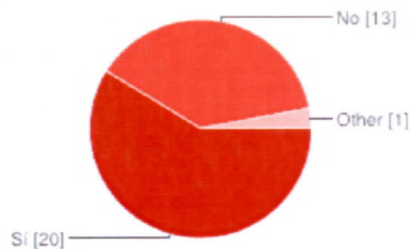
Mai	2	6%
Alguna vegada	1	3%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%

Ús dels MMORPG? - Has mentit sobre el temps que passes jugant?



Mai	2	6%
Alguna vegada	1	3%
Sovint	0	0%
Molt	0	0%

Has tingut alguna xerrada o activitat relacionada en l'ús de les noves tecnologies (xarxes socials, jocs on-line, etc)?



Sí	20	59%
No	13	38%
Other	1	3%

Penses que és important rebre una educació sobre l'ús de les noves tecnologies (xarxes socials, jocs on-line, etc)? Per què?

Sí, penso que és molt important perquè les TIC s'estan instal·lant a les nostres vides d'una manera vertiginosa. Crec que és important una educació per utilitzar-les correctament i per ser conscient del potencial positiu que tenen, com negatiu. Sí, perquè

