



Videojocs

Quins valors transmeten?

Que no ens enredin!

Activitas per a Primària i Secundària

(amb un apartat per a les mares i els pares)

Curs 2002 - 2003



**Amnístia
Internacional**

Catalunya



Contingut

- Activitats per a les mares i els pares
- Activitats per a primària i secundària (1, 2 i 3)
- Activitats per a secundària (4, 5, 6, 7, 8 i 9)
- Comparació entre els videojocs i la vida real
- Enquesta per a les mares i els pares
- Enquesta per als alumnes
- Fuls informatius per a primària i secundària (annexos)
- Material complementari: 5 fitxes (annexos)



Elaboració del material:

Equipo de Educación en Derechos Humanos, Sección Española de Amnistía Internacional

Traducció i adaptació:

Grup d'Educadors d'Amnistia Internacional Catalunya

Alfons XII, 19-21. 08006 Barcelona. 93 2093536.



● Introducció

La promoció dels drets humans és un deure de totes les persones.

El videojoc, com element lúdic, té usuaris menors d'edat i, en aquest cas, ocupa un paper clau en el seu desenvolupament i en la seva formació. El videojoc, om qualsevol altre joc o joguina, pot fomentar actituds d'acord o contràries a determinats valors. El Preàmbul de la Convenció sobre els Drets dels Infants, ratificada per Espanya, diu textualment: "(l'infant) ha de ser educat en l'esperit dels ideals proclamats en la Carta de les Nacions Unides i, en particular, en un esperit de pau, dignitat, tolerància, llibertat, igualtat i solidaritat".

Per refermar i educar en aquests valors, Amnistia Internacional treballa des de 1998 sobre els jocs que fomenten actituds contràries als drets humans, ja que aquests jocs, al banalitzar la violència, el racisme o la xenofòbia, estan enviant uns missatges als joves que degraden el clima ètic en què viuen. D'altra banda, en els videojocs el menor és el protagonista de l'acció, a diferència potser d'altres mitjans audiovisuals en els quals és només espectador i pot estar acompanyat, eventualment, d'una persona adulta que potser l'orienta.

Amnistia Internacional ha publicat, en els seus informes sobre videojocs que fomenten violacions dels drets humans, una sèrie de recomanacions. Les principals són la creació d'una legislació adequada i, de forma complementària, l'establiment d'un codi ètic d'autorregulació per als fabricants de videojocs.

L'objectiu d'aquest document no és transmetre la idea que Amnistia Internacional està en contra dels videojocs o de qualsevol altre producte generat per les noves tecnologies. El nostre objectiu és que es protegeixi l'interès superior del menor mitjançant una legislació adequada i els mecanismes per a la seva aplicació efectiva, junt amb el foment d'actituds crítiques davant el que transmeten tant els videojocs com altres jocs i joguines. I per a això és fonamental la participació d'aquelles persones que tenen en les seves mans la tasca educativa, ja siguin pares o professors, fomentant una actitud crítica, d'anàlisi i reflexió, no només davant els jocs i videojocs sinó davant tots els missatges, experiències i situacions que en general envolten als menors.

Si feu servir aquest material, us agrairem que ens feu arribar qualsevol suggeriment que ens pugui servir per a la seva millora. Especialment si passeu l'enquesta proposada en les activitats, ens serà molt útil que ens comuniquem els resultats.



● Activitats comuns

Per a Primària, Secundària i Adults (mares i pares)

Activitats amb les mares i els pares

Podeu dur a terme amb ells les dues primeres activitats proposades per a primària i secundària, fent servir al final l'enquesta per a adults.

Activitats per a Primària i Secundària

Activitat 1

- Repartiu, segons els cursos, el full informatiu per a primària o secundària (adjunts)
- Establiu posteriorment un debat sobre el seu contingut.

Activitat 2

- Repartiu entre els menors l'enquesta per a menors.
- Després de recollir els resultats, establiu un debat amb els menors sobre les respostes obtingudes, tot analitzant-les.
- Envieu els resultats (o una còpia) al grup d'Amnistia Internacional que ha proporcionat aquest document.

Activitat 3

- Organitzeu la realització en grup del guió d'un videojoc, amb personatges inclosos.

Hi ha cinc activitats més adreçades només a Secundària



● Activitats per a Secundària

Activitat 4

Analitzar els textos sobre textos publicitaris de videojocs i la realitat. Reflexionar i debatre en grup.

Activitats 5 a 9

Metodologia: *aquestes activitats desenvolupen una primera part d'anàlisi on es pretén que l'alumne no jutgi els continguts sobre els quals s'estan treballant, sinó que s'impliqui en l'observació rigorosa de la realitat que es presenta. Una segona part d'activitats proposa que l'alumne prengui una posició i ofereixi una opinió elaborada a partir dels fets observats. Per facilitar aquesta segona part, s'afavorirà la dinàmica del debat en grup.*

Activitat 5

Matèries: *activitats interdisciplinars*

Material: *Fitxa 1*

Observacions: *Amb alumnes de primer cicle es poden saltar els punts 3, 7, 8 i 10.*

1. Llegeix les instruccions per a jugar i la descripció de l'argument "State of emergency". Subratlla les paraules que consideris violentes.
2. Indica les frases que descriuen situacions violentes.
3. Basant-te en les dades anteriors redacta, sense emetre cap opinió, les idees en les quals està basat el videojoc.
4. Cita els colors que creus que es fan servir més en aquest videojoc i indica per què els selecciones.
5. Basant-te en la descripció, dibuixa amb línies senzilles alguna de les pantalles d'aquest videojoc.
6. Indica quines formes i colors es fan servir per a indicar: tirs, cops, incendis, ferides.
7. Les formes amb que es realitzen les pantalles dels videojocs són molt realistes. Els fabricants de consoles rivalitzen per oferir als jugadors les tecnologies més avançades, per tal que la sensació de realitat sigui més forta. Per què creus que el realisme és un factor tan important?
8. ¿Quines sensacions visuals creus que es desprenen dels colors vermells, les



línies trencades, la rapidesa amb que es desenvolupa la successió d'accions del joc o els efectes intermitents sobre les pantalles? Quins estats d'ànim creus que produeixen en el jugador?

9. Llegeix les teves respostes de les activitats anteriors. En grups de 4 alumnes, comenteu les solucions que hagueu trobat individualment. Realitzeu un col·loqui per a presentar a la resta del grup 3 o 4 idees sobre les emocions que cregueu que el jugador de "State of emergency" desenvolupa durant el joc.

10. Sobre la base de les presentacions de la resta dels companys de l'activitat anterior, torneu-vos a reunir en grups de 4 per a debatre i treure 2 o 3 conclusions sobre quina manera d'enfrontar els problemes i forma de vida proposa "State of emergency".

11. Presentació al gran grup les conclusions anteriors. Debat d'opinió.

Activitat 6

Matèries: *tutoria, Educació Plàstica i Visual (i Imatge i Expressió al 2n. Cicle).*

Material: *Fitxa 2*

1. Observa les 4 pantalles que s'ofereixen sobre el joc "Global Operations". Descriu els elements que observes en ells de la forma més senzilla, sense entrar en l'acció que representen.

2. On et centren la mirada els colors? Descriu l'ús dels colors: quins tons s'empren, quines saturacions de cadascun, on es troben els elements de contrast i on les harmonies.

3. Observa les línies de la composició de les pantalles: quina forma té el marc de totes les pantalles?, dibuixa el centre a partir de les diagonals; amb quina part de l'acció coincideix aquest punt?

4. Descriu les línies fonamentals que s'observen: la direcció de l'escopeta, les línies del punt de mira, les posicions dels focus de llum; on assenyalen?

5. Descriu l'acció representada en aquestes pantalles.

6. Llegeix les teves respostes de les activitats anteriors i intenta relacionar l'ús del color, la línia i la composició amb l'acció que representa la pantalla.

7. En grups de 4 alumnes, intercanviar-vos les respostes de les activitats anteriors. Poseu-vos en el paper del dissenyador del videojoc i intenteu deduir què pretén comunicar al jugador al resoldre així les pantalles. On se centra l'atenció del jugador? A on se li dirigeix l'acció? Què està col·locat en aquest punt d'atenció? "Què representen les línies amb les quals s'assenyala a la víctima? Què indueix a fer sense reflexionar-lo la força visual i compositiva d'aquestes pantalles?"

7. Proposar per acabar un debat d'opinió de tota la classe.



Activitat 7

Matèries: tutoria, Educació Plàstica i Visual (i Imatge i Expressió al 2n. Cicle)

Material: Fitxa 3

1. Observa les diverses pantalles que s'ofereixen sobre diversos jocs. Descriu els elements que hi observes de la forma més senzilla, sense entrar en l'acció que representen.

2. En cadascun d'ells es troben molt diferenciats els elements que constitueixen les figures dels quals configuren els fons. En cada pantalla, defineix com són els colors, línies i formes per a les figures i per als fons. Observes grans diferències de tractament per una banda a una altra?

3. Assenyala en cada pantalla on es troben els colors primaris i els secundaris. Així mateix assenyala on s'empren els terciaris i els quaternaris. Comprova que els primaris i els secundaris s'empren molt saturats.

4. Observa en cadascuna d'aquestes pantalles l'ocupació dels braços i mans i de les cames i peus de les figures. Selecciona només les figures que estan realitzant l'acció principal de la pantalla. Marca amb una fletxa el sentit del moviment amb que estan utilitzades visualment.

5. Descriu l'acció representada en aquestes pantalles.

6. Llegeix detingudament les respostes anteriors. Intenta deduir quina lectura farà el nostre ull de les figures, colors i composició representades. Observa el recurs de la figura sobre el fons: el dissenyador ha utilitzat un fort contrast. Per què? Els colors primaris i secundaris molt saturats criden molt la nostra atenció, segons com estan col·locats. Com mourem la nostra mirada per la pantalla? Les fletxes que indiquen els braços i cames de les accions principals, contra què apunten?

7. En grups de 4 alumnes, poseu en comú les respostes anteriors. Proposeu 4 o 5 conclusions. (Com s'ha utilitzat el contrast per a augmentar la llegibilitat de l'acció principal sobre un fons "aparentment normal"; com el color ens centra i dirigeix en el desenvolupament de l'acció tal com ho proposa el joc, no com ho decideix el jugador; com l'adreça marcada pel moviment ens incita a l'acció-agressió)

8. Una vegada posades en comú amb la resta del grup les solucions de cada grup de treball, organitzeu un debat d'opinió sobre com amb els elements visuals d'un videojoc es pot dirigir l'acció del jugador cap a la violència.



Activitat 8

Matèries: tutoria, Educació Plàstica i Visual (i Imatge i Expressió al 2n. Cicle)

Material: Fitxa 4

1. Observa les diferents pantalles que apareixen en aquesta fitxa. Distingeix en quines apareixen dues figures desenvolupant l'acció i en quins només una. Quin és el paper del jugador en les primeres a l'accionar el teclat? I en les segones, qui fa el paper de la segona figura de l'acció?

2. Observa les pantalles 4, 5 i 8. Descriu la relació de les grandàries entre la figura que avança cap a la pantalla i l'arma. En quin plan està cadascun? Pots veure la mà que subjecta l'arma que apunta? On la situaries exactament? Observa la perspectiva de l'arma: des de quin punt de vista està dibuixada?

3. Quina sensació produeix des d'aquestes pantalles l'observar una figura que augmenta la seva grandària i es dirigeix cap a la posició virtual del jugador? Què passa si el jugador no actua? Quina direcció està indicant l'arma que empenya? Existeix en la pantalla una altra imatge que presenti una alternativa a aquesta acció? Quin és aleshores l'única acció possible que pot realitzar el jugador?

4. Normalment en aquest tipus de jocs: pot esperar-se el mateix comportament de totes les figures que s'apropen en moviment cap a la posició virtual del jugador? I el jugador que s'identifica amb el segon lluitador, ¿manté sempre el mateix tipus d'objecte en la pantalla, un arma, que serveix de referència de la seva col·locació?

5. Observa els marcadors de colors de les pantalles 2, 3 i 6. On estan col·locats? Dificulten la visió de l'acció del joc? De quins colors són? Saps si realitzen alguna variació al llarg del joc? Amb què es relacionen en l'acció que ocorre en la pantalla? Quina sensació et produeix quan el nivell que indiquen es redueix al mínim?

6. Observa el marcador numèric de les pantalles 2 i 3, els colors amb que estan dissenyats. Per què creus que han estat escollits? Saps per a què serveix aquest marcador numèric? Com va variant al llarg del joc? Quina sensació et produeix quan és el teu marcador el que augmenta?

7. Llegeix les teves respostes de les dues preguntes anteriors. A quin tipus d'acció consideres que t'animen els marcadors dels videojocs?

8. Llegeix la descripció sobre els videojocs "gore" al principi de la fitxa i observa després les pantalles. Has jugat alguna vegada a aquest tipus de jocs? Pots descriure les sensacions relacionades amb la por que has sentit al jugar amb ells? Com creus que es presenta el món exterior en aquests jocs? Quin és el paper que tu realitzes en aquestes accions?



Activitat 9

Matèries: tutoria, Educació Plàstica i Visual (i Imatge i Expressió al 2n. Cicle)

Material: Fitxa 5

1. Observa les pantalles dels jocs d'aquesta fitxa. Pots indicar els temes dels jocs? Normalment l'acció que hi transcorre, a quin ritme succeeix?
2. Durant la dinàmica del joc, la relació de tecles que es deuen prémer, exigeix certa velocitat en els moviments? Al jugar, pot el jugador reflexionar sobre les seves accions?
3. Observa les pantalles 5 i 6 ¿per què penses que aquests jocs s'inclouen en la categoria denominada "dispara i oblida"?
4. Mentre jugues amb ells, les sensacions que experimentes: giren entorn de la teva posició en el joc o sobre les conseqüències dels teus actes? Lamentes les figures que deixes fora de combat? Ets capaç al final de la partida de recordar el nombre de tirs realitzats? T'espanta la sang que brolla d'un rival ferit?
5. Observa la pantalla 3. Descriu els marcadors. On estan col·locats? Quina forma tenen?, Amb quins colors han estat realitzats? Es llegeix amb facilitat la informació que apareix?
6. Pots descriure la manera que es van modificant els marcadors al llarg del joc? Observa el que apareix de forma intermitent "300 Credits". Pots dir quan apareix? Si figura de manera intermitent, al fer-ho, creus que és un premi? Què creus que t'estan premiant?
7. Si la vida real passes de la mateixa manera que en aquests videojocs, quines sensacions experimentaries?



● Els videojocs i la vida real

Moltes dels continguts que transmeten els videojocs existeixen en la vida real. Sapiquem què hi ha darrere d'alguns d'ells. Que no ens enredin!

Els textos seleccionats pertanyen als fullets oficials d'alguns videojocs. En cursiva, la realitat "no virtual"

Guardián de la Mazmorra (Dungeon Keeper)

"Si has capturat i empresonat al Senyor del Territori tens l'oportunitat de torturar-lo [...] Hi ha diferents tortures [...]"

"El Senyor del Territori només pot patir una tortura, per tant has de fer clic amb el botó esquerre del ratolí per a seleccionar la tortura. Posteriorment escoltaràs amb plaer els agònics crits de sofriment del Senyor [...]"

"Els mètodes de tortura inclouen: estirar-te el cos sobre una escala, penjar-te dels canells, aplicar-te descàrregues elèctriques, arrencar-te les ungles, tirar-te àcid als peus, introduir-te una botella trencada per l'anus, donar-te fuetades durant un període perllongat... Tots hem experimentat o hem presenciat aquests terribles mètodes de tortura. Alguns triguen anys en recuperar-se dels seus efectes, però a uns altres els queden seqüeles permanents".

Carta treta d'amagat d'una presó de Síria al gener del 2000.

Guardián de la Mazmorra 2 (Dungeon Keeper 2)

"a aquestes harpies vestides de cuir els encanta el dolor. Adoren els crits dels torturats i també els agrada experimentar elles mateixes una mica de dolor. Creu-me, un parell de sessions a la cambra de tortura pot fer meravelles en la taxa de felicitat d'una dama..."

Sabira Khan es va casar a Pakistan als 16 anys amb un home que li doblava l'edat. El seu marit li va prohibir veure a la seva família, però ella, embarassada de 3 mesos, ho va intentar. El seu marit i la mare d'aquest la van ruixar amb querosè i li van calar foc. Va patir cremades en el 60% del seu cos.

Els estats són responsables de protegir les persones, no només de la tortura i els maltractaments dels seus propis agents sinó també dels maltractaments infligits per particulars. Com per exemple en el cas de la mutilació genital femenina que sofreixen milers de nenes i dones diàriament. (informe d'AI)

Guardián de la Mazmorra 2 (Dungeon Keeper 2)

A la Cambra de Tortura pots gaudir mostrant a les criatures rebels i herois l'equivocat de la seva conducta. Les criatures col·locades en la Cambra de Tortura és probable que es penedeixin, o en tot cas que revelin alguna cosa valuós o morin, La quantitat de temps que tardes a persuadir a una criatura enemiga depèn del tipus de criatura."

"Pots allargar l'agonia dels teus presoners i mantenir-los vius [...] augmentant a la vegada la teva diversió i la de la dama com tafaners [...]"



Tortura legal: la pena judicial de càstig corporal. Aquests càstigs els imposen els tribunals com sanció penal. Són portats a terme per funcionaris de l'Estat, en ocasions en públic. Entre aquests càstigs hi ha l' amputació de membres, el marcat a foc i diverses formes de flagel·lació. Alguns estats defensen que es tracta d'una "sanció legítima". Però perquè una sanció sigui realment legítima ha d'estar ajustada no només a les normes nacionals sinó també a les normes de dret internacional.

Carmaggedon

Com ser un eficaç assassí:

1 ". Coneix el teu vehicle [...] aprèn la seva acceleració [...] i no haurà ningú que pugui escapar-se del teu paraxocs."

2 ". Rebutja imitadors [...] el teu cotxe és l'única cosa que necessites per a acabar amb els vianants [...]".

"Sigues creatiu [...] la sang fàcil sempre agrada, però un assassí amb classe busca la forma més imaginativa d'atropellar a algú, no et conformis amb passar-los per damunt"

Els nens també són explotats com combatents tant per les forces armades com pels grups armats d'oposició. En l'actualitat més de 300.000 nens són utilitzats com soldats en conflictes en més de 30 països. Molts d'ells són segrestats i obligats a unir-se a la lluita mitjançant tortura, tractes brutals i intimidació, incloses amenaces contra ells i les seves famílies.

En el nord d'Uganda, l'Exèrcit de Resistència del Senyor ha segrestat a milers de nens i nenes i els ha obligat a combatre contra l'exèrcit ugandès. Mentre estan en poder del grup armat són sotmesos a un règim violent. Poc després de capturar-los, els comandants de l'Exèrcit de Resistència els obliguen a participar en assassinats d'altres nens, amb la finalitat d'ensorrar la seva resistència, destruir els tabús entorn de matar i implicar-los en actes criminals. Les nenes segrestades són utilitzades com "esclaves sexuals". Els que aconseguen escapar han d'enfrontar-se a una terrible lluita per a reconstruir les seves destrossades vides. Les conseqüències mèdiques i socials són especialment devastadores per a les nenes, doncs gairebé totes elles sofreixen malalties de transmissió sexual.

Trópico

"Ets un dictador?. Aleshores Tròpic t'interessa. Hauràs, sobretot, de mantenir a ratlla qualsevol focus de dissidència o poder entre els seus súbdits. En cas contrari rodaran caps, inclòs el teu... Una caserna de policia secreta i mesures com la llei marcial poden ajudar-te a tallar en sec les intencions revolucionàries dels teus ciutadans."

La llei no permet cap dubte: la tortura està rotundament prohibida en tota circumstància. No obstant això, les mateixes persones encarregades de fer complir la llei són amb freqüència qui la burlen. Alguns governs utilitzen la tortura com part de la seva estratègia per a mantenir-se en el poder. Molts altres fan grans discursos sobre els drets humans, però amb la seva retòrica oculten una profunda absència de voluntat política de fer passar comptes als torturadors. A tot el món hi ha individus que infligeixen tortures amb total impunitat. La impunitat, més que qualsevol altre factor, transmet el missatge que la tortura, encara que sigui il·legal, serà tolerada. La impunitat és un dels principals factors que permeten que segueixi existint la tortura, i socava els sistemes establerts al llarg dels anys per a protegir a les persones enfront d'aquesta pràctica. Si els torturadors no compareixen davant la justícia, altres persones creuran que la tortura pot infligir-se impunement.



Action Man: destruir a X

Recomana el seu ús per a nens majors de 3 anys. Després de descriure'l indica com aspecte positiu del mateix, la possibilitat de "utilitzar un complet arsenal de destrucció".

*Alguns dels instruments de tortura amb els quals es comercia semblen gairebé medievals: cadenes, grillons, esposes o fuets. No obstant això en els últims anys s'ha produït una notable expansió de la tecnologia de *electrochoque.*

"Les persones que fabriquen aquest tipus d'arma (porra d'electroxoc) no la proven en el seu propi cos i no saben el dolor que causa. La fabriquen perquè altra gent sofreixi, i ho fan senzillament per a guanyar diners". Testimoni d'un home detingut i torturat a Zaire el 1991.

Grand Theft auto 2

Distribuït per Proein i desenvolupat per l'empresa Take 2. Parla dels "petits encàrrecs que ens assignen els nostres caps: robar cotxes, transportar drogues o, pitjor encara, disparar a algú... Molt educatiu no sembla però controvèrsies a part "Grand Theft auto 2" resulta ser un joc molt divertit...".

Els nens tenen dret a tenir una protecció especial enfront de la tortura i als maltractaments. La seva joventut i inexperiència els fa especialment vulnerables.

En molts casos els nens sofreixen maltractaments perquè el sistema judicial no té en compte les seves necessitats. En uns altres, els nens semblen convertir-se en blanc específic dels atacs a causa de la seva edat o de la seva situació de dependència. Alguns nens són torturats per a coaccionar o castigar als seus pares. Els nens del carrer són considerats "rebutjables" i els que estan sota custòdia constitueixen una presa fàcil per als abusos.



Enquesta

 (mares i pares)

Amnistia Internacional, preocupada pel contingut violent que inunda mitjans com la televisió i els videojocs, ha elaborat aquest qüestionari amb la finalitat de conèixer l'opinió de les mares i els pares sobre aquest tema. Et volem demanar que dediquis uns minuts a emplenar-lo, la teva opinió ens pot ser molt útil per al nostre treball.

Moltes gràcies.

Edatanys. Sexe: Home Dona

Localitat:.....

1. Joga el teu fill/a amb videojocs?

Si No

En cas negatiu no responguis la resta de les preguntes excepte la número 10

2. Coneixes el videojoc preferit del teu fill/a?

Si No

3. Has jugat alguna vegada amb ell?

Si No

4. Quant temps dedica a jugar?

1 hora a la setmana Menys de 1 hora diària

1 a 2 hores diàries Més de 2 hores diàries

5. És un joc individual o per a jugar amb altres jugadors?

Individual Jugar amb altres jugadors

6. Compres videojocs al teu fill/a?

Si No

7. Com els esculls?

Els elegeix el meu fill/a

M'informo per revistes especialitzades

Pregunto als amics

Els que em semblen més atractius a la botiga

Altres raons (especifica-les, per favor):

8. Tens en compte si els continguts són adequats?

Si No



9. Existeix un Codi d'Autorregulació per als fabricants amb el compromís que consti l'edat recomanada en la caràtula. Coneixies la seva existència?

Sí No

10. Creus necessari que les mares i pares tinguem en compte els continguts a l'hora de comprar un videojoc?

Sí No

Gràcies per la teva col·laboració!



Enquesta (alumnes)

Amnistia Internacional, preocupada pel contingut violent de molts programes de televisió televisió i de molts videojocs, ha elaborat aquest qüestionari amb la finalitat de conèixer la teva opinió sobre aquest tema. Et volem demanar que dediquis uns minuts a emplenar-lo: la teva opinió ens pot ser molt útil per al nostre treball.

Moltes gràcies.

Edat anys. Sexe: Noi Noia

Estudis que estàs cursant Curs

Centre d'estudis

Localitat

1. En el teu temps lliure, quantes hores dediques normalment a cada una d'aquestes activitats?

- Esport 1 hora a la setmana. Cada dia: menys d'1 hora. entre 1 i 2 més de 2
- Lectura 1 hora a la setmana. Cada dia: menys d'1 hora. entre 1 i 2 més de 2
- Videojocs 1 hora a la setmana. Cada dia: menys d'1 hora. entre 1 i 2 més de 2
- Amics 1 hora a la setmana. Cada dia: menys d'1 hora. entre 1 i 2 més de 2
- Televisió 1 hora a la setmana. Cada dia: menys d'1 hora. entre 1 i 2 més de 2
- Altres activitats

(per favor, especifica quines i la dedicació):

2. Digues del 0 (gens) al 10 (moltíssim) quant t'agrada jugar amb videojocs

3. Si t'agraden els videojocs, de quin tipus els prefereixes?

- De cartes. De lluita. Simuladors. Habilitat. Estratègia. Esportius. Rol.
- De guerra. Arcade, aventures.

4. Quin és el teu videojoc favorit?

--Per què?

**--Com el vas conèixer?**

- En una botiga. Per un amic. Per Internet. En una revista. Per la televisió.
 D'una altra manera (especifica-la):

7. Què és el que més t'atreu dels videojocs en general?

- El disseny gràfic. L'argument. Que em permeti desenvolupar habilitats
 Que tingui molts nivells per a anar superant-los. Que pugui jugar amb amics
 Que pugui jugar sol. Que tinguin molta fantasia. Que tinguin molta sang
 Altres característiques (per favor, especifica-les):

8. Coneixes algun d'aquests videojocs? (Marca amb una x els quals coneguis)

- El guardián de la Mazmorra. Tropico. El guardián de la Mazmorra 2. Sacrifice.
 Kodelka. Alundra 2. Carmagedon 2.

9. Si haguessis de fer un argument de videojoc, sobre quin t'agradaria que fos?**10. Per què?**

Gràcies per la teva col·laboració!