

ESTUDIO de INVESTIGACIÓN

FORTNITE EN EL ÁMBITO FAMILIAR

DERRIBANDO MITOS

Con el apoyo de



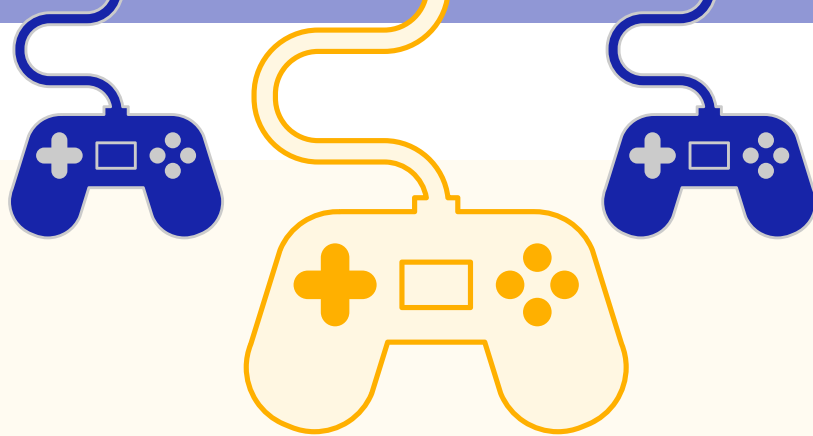
Universidad de
los Andes

UNIVERSIDAD
AUSTRAL



REDIFAM

Red de Institutos Universitarios
Latinoamericanos de Familia



CONTENIDOS

3 QUIÉNES SOMOS

5 PRESENTACIÓN

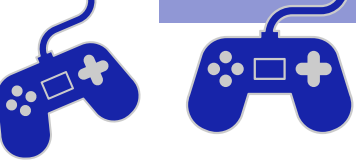
6 ¿QUÉ ES FORTNITE?

7 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

15 FORTNITE EN LA PANDEMIA

17 NUESTRA PROPUESTA





QUIÉNES SOMOS



FRANCISCO ALBARELLO

Doctor en Comunicación Social (Universidad Austral), licenciado en Comunicación Social (UNLP), docente investigador en grado y posgrado en la Facultad de Comunicación de la Universidad Austral, y en otras instituciones como: Universidad Nacional de San Martín, Universidad del Salvador y Universidad Abierta Interamericana. Director del Doctorado en Comunicación Social de la Universidad Austral. Investigador en temas relacionados con la educación y las tecnologías, la comunicación digital interactiva, la ecología de medios y las narrativas transmedia.

Recientemente ha publicado “Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas” (Buenos Aires, Ampersand, 2019).
Twitter: @FAlbarello

ADRIANA VELASCO

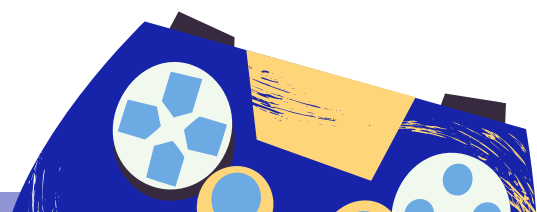
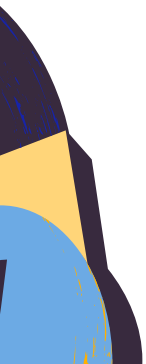
Psicóloga educacional UC, Máster en Matrimonio y Familia Universidad de Navarra. Certificada en el diseño de cursos e-learning, U. Wisconsin, Diplomada en el Uso de TICS como recursos educativos. Trabajó 5 años en el Instituto de Ciencias de la Familia de la UAndes y hoy trabaja en el Centro de Desarrollo Escolar, de la Facultad de Educación, Psicología y Familia; de la Universidad Finis Terrae, como asesora del área Formativa de la Red de Colegios Regnum Christi. Twitter: @Adriana58866753



MARIÁNGELES CASTRO SÁNCHEZ

Doctoranda en Comunicación Social y Magister en Dirección de Instituciones Educativas por la Universidad Austral, Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías por FLACSO y Licenciada en Ciencias para la Familia por la Universidad Austral. Investigadora docente de la misma universidad, donde tiene a su cargo la dirección de la Licenciatura en Orientación Familiar. En 2019 publicó Dimensiones cualitativas de la parentalidad, de editorial Teseo. Es columnista en medios sobre temas de familia.

Twitter: @mariangelescs





ÁNGELA NOVOA ECHAUREN

Magíster en Tecnología Educativa, University of British Columbia y candidata a Doctor en Educación, University College London, Institute of Education. Docente en la Universidad de los Andes. Consultora externa en materia de usos pedagógicos de tecnologías de información y comunicación (TIC) en contextos escolares. Twitter: [@angelitanovoa](https://twitter.com/angelitanovoa)



VICTORIA NOVARO

LLM (Cornell University), MS in Family Sciences (Texas Woman's University). Abogada (UCA), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Lic en Orientación Familiar y Lic en Ciencias de la Familia (Universidad Austral.). Candidata a PhD in Business Studies (IAE Business School.) Es investigadora docente en la Universidad Austral e investigadora para la Iniciativa público privada "Medios, Contenidos y Tecnología" del CIMEL IAE (Centro de Investigación sobre Medios y Entretenimientos para Latinoamérica) Twitter: [@victoria_novaro](https://twitter.com/victoria_novaro)

FRANCISCO NARB AIS

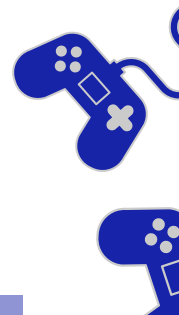
Licenciado en Comunicación Social (Ciencias de la Información), y profesor universitario para el Nivel Secundario y Superior por la Universidad Austral. Docente, investigador y responsable de Comunicaciones y Marketing en el Instituto de Ciencias para la Familia de la misma institución. Asesor de estudiantes en la Diplomatura en Educación Sexual Integral - U. Austral. Dicta capacitaciones sobre redacción académica y representación de identidades sociales en investigación a docentes e investigadores.

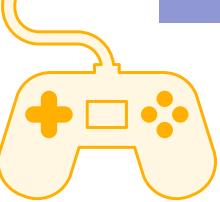
Twitter: [@FranNarbais](https://twitter.com/FranNarbais)



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Agradecemos la colaboración para esta investigación de los alumnos y docentes del Instituto de Ciencias para la Familia de la Universidad Austral (Argentina): Ceferino Gustavo Quispe, Diego Bernardo Valle, Francisca Raganato, Gisela Liliana Mater, Gloria Beatriz Chale, Laura Diz, Mabel Itatí Borda, María Verónica Scordo Mateo, Mariana Soledad Barga, Norma Beatriz Eberhardt y Sandra Pettovello. También agradecemos la colaboración de los asistentes de investigación de la Universidad de los Andes (Chile): Catalina Rojas Campillo, María Jesús Zárate Martínez y Trinidad Zárate Martínez.





PRESENTACIÓN

Durante 2019 y 2020, un equipo integrado por docentes investigadores de la Universidad Austral (Argentina) y la Universidad de los Andes (Chile) llevó adelante la investigación interdisciplinaria “Las dinámicas familiares en torno a los juegos sociales en red: el caso «Fortnite»”, financiada por la Red de Institutos Universitarios Latinoamericanos de Familia (REDIFAM). En ese marco se realizó una investigación exploratoria de tipo cualitativa que consistió en 82 entrevistas en profundidad a niños y a padres de hogares argentinos y chilenos.

INDAGACIONES

- Influencia de “Fortnite” en la dinámica familiar
- Situaciones que tienen lugar en el hogar cuando se juega “Fortnite”
- Acciones que desarrollan los padres con sus hijos cuando juegan “Fortnite”
- Capacidades o competencias que adquieren los niños al jugar “Fortnite”
- Valoraciones de niños y padres sobre este videojuego de carácter social

82

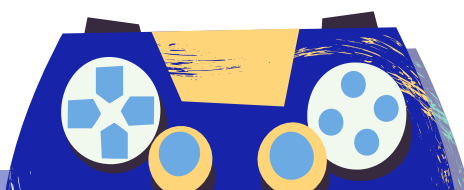
ENTREVISTAS

32

FAMILIAS

2

PAÍSES





¿QUÉ ES FORTNITE?

"Fortnite" es actualmente uno de los videojuegos más jugados a nivel global, con alrededor de 350 millones de usuarios de entre 8 y 24 años. Se trata de un juego de supervivencia de 100 jugadores que luchan entre sí, en un combate jugador contra jugador, hasta que solo uno gana. Para jugar en equipo con amigos brinda la posibilidad de aliarse de a dos (dúos), o de a cuatro ("quads").

Creado por Epic Games en 2017, presenta una funcionalidad general multiplataforma, que habilita el acceso desde cualquier dispositivo, incluidos los smartphones. Es un producto en constante innovación y es gratuito, aunque ofrece ciertas posibilidades de juego adicional tarifadas. Además de prolíficos artículos de promoción comercial que incluyen prendas de vestir, accesorios y juguetes, el juego también ha trascendido al fútbol profesional, a través de los famosos bailes que interpretan los jugadores luego de meter un gol.



[Imagen de amrothman en Pixabay](#)



ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS



"Fortnite" se ha introducido en la vida cotidiana de las familias, como tantas otras prácticas lúdicas propias de los chicos. Como se trata de un videojuego social, ellos lo usan no solamente para jugar sino también para socializar, y la pandemia ha venido a acentuar ese aspecto social del juego.

De acuerdo con las entrevistas realizadas tanto a padres como a niños, niñas y adolescentes, el juego genera distintas visiones.

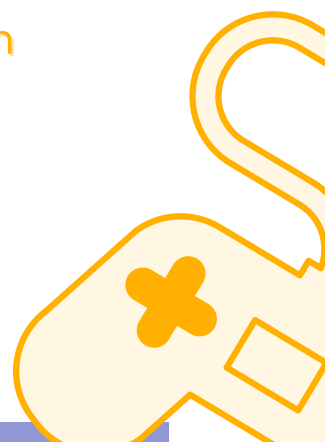
FORTNITE DIFERENTES MIRADAS

ADULTOS

Desconocidos
Gritos e insultos
Desconexión
Violencia explícita
Horas de juego
Pérdida de tiempo
Aislamiento

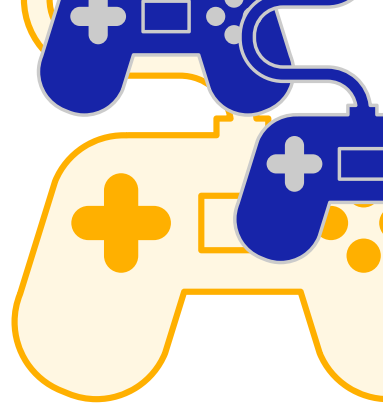
NIÑOS

Amigos de la Play
Experiencia de juego
Inmersión
Simulación/ Supervivencia
Partidas
Cumplimiento de metas
Socialización



VISIONES

En nuestra investigación describimos lo que ocurre dentro de los hogares en torno al uso del videojuego y, a partir de lo anterior, hemos identificado diversos mitos que se han instalado en las familias respecto de Fortnite:



Mitos sobre FORTNITE




MITO 1: QUIENES JUEGAN "FORTNITE" TIENEN CONDUCTAS DISRUPTIVAS

"Él está con audífonos, pero él habla fuerte. Entonces, Ignacio (su hermano) quiere tocar guitarra, entonces le dice «yapo, baja el volumen»" (madre de León, 12 años, Chile).

REALIDAD: la disrupción que se vivencia en el ámbito del hogar es propia del carácter lúdico de la actividad. Mientras que para los padres es algo molesto por los gritos y las actitudes de los chicos cuando juegan, para los chicos no es más que una experiencia lúdica inmersiva que tiene sus propias reglas: cuanto más metidos están en el juego, mejor pueden jugar.





Estos efectos en vida cotidiana de las familias adquieren mayor dimensión porque los chicos juegan principalmente en un lugar común, como el living o la cocina, donde está conectado el dispositivo.

MITO 2: "FORTNITE" ES PELIGROSO PORQUE SE JUEGA CON DESCONOCIDOS

"Yo a veces le controlo los amigos que tiene, y por ahí los que no conozco le digo ¿este chico quién es?, y si me dice que no lo conoce, le digo que lo elimine" (madre de Gastón, 8 años, Argentina).

REALIDAD: para los jugadores se trata de amigos virtuales de la Play que no se transfieren a otros contextos: no se comunican por privado con ellos, no los invitarían a sus casas ni saldrían con ellos.

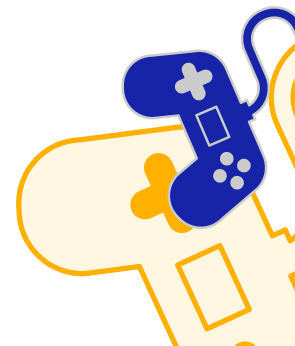
Si bien para los padres las relaciones sociales que establecen los chicos con otros jugadores pueden ser peligrosas, debido al potencial contacto con desconocidos, los chicos manifiestan que juegan con sus amigos del barrio o la escuela y que tienen "amigos de la Play", que son aquellos con los que se limitan a jugar o a socializar en el transcurso del juego. De todos modos, observamos mayores recaudos en los niños más pequeños en torno al contacto con desconocidos.

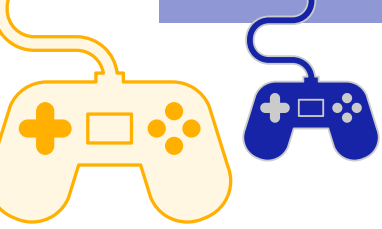
MITO 3: EL VIDEOJUEGO ES VIOLENTO Y LOS CHICOS APRENDEN A SER VIOLENTOS

"Lo veo más agresivo. Por las respuestas que da cuando habla con los jugadores siento que es cada vez más agresivo" (madre de Tomás, 17 años, Argentina).

REALIDAD: los niños que participaron en la investigación no eran violentos durante las observaciones y entrevistas.

Otra de las preocupaciones que manifiestan los padres es el carácter violento del videojuego y prevalece el temor de que los chicos lleven esa violencia a otros ámbitos. Sin embargo, para los chicos, se trata de un juego, una simulación que no tiene relación con la vida cotidiana.





MITO 4: EL VIDEOJUEGO AÍSLA DE SU ENTORNO A QUIENES LO JUEGAN

“Siempre uso audífonos porque estoy jugando con amigos, y además, si es que tienes audífonos puedes escuchar de dónde vienen las personas” (Juan, 13 años, Chile).

REALIDAD: el videojuego ofrece una experiencia inmersiva que exige un alto grado de concentración para jugar con otros.

Cuando los adultos observan a sus hijos jugar, los padres los ven en soledad frente a la pantalla. Sin embargo, “Fortnite” ofrece una experiencia social en la que ponen en marcha estrategias colaborativas de juego y desarrollan habilidades sociales para jugar en equipo. Incluso, algunos niños reconocen que desarrollan habilidades cognitivas y de autorregulación.

“Puede sonar raro, pero estamos aprendiendo a usar el dinero y a ser ordenados, yo he aprendido a controlarme” (Federico, 11 años, Chile).

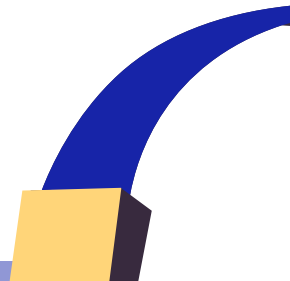
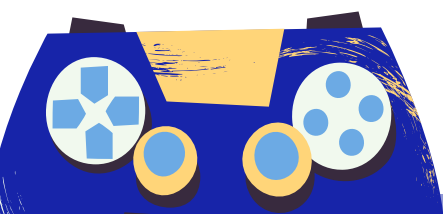
“Veo que Manuel lidera grupos con sus compañeros y que tiene esa capacidad de liderazgo. No de mando, sino de liderazgo. De organizar las estrategias, eso me parece que está muy bueno” (madre de Manuel, 10 años, Argentina).

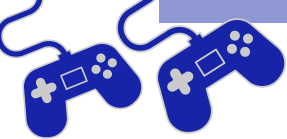
MITO 5: PADRES Y MADRES DEBEN LIMITARSE A CONTROLAR A SUS HIJOS CUANDO JUEGAN

“No sé, es que, en verdad nunca le he enseñado a ningún amigo. Y a mis papás sí me gustaría, porque me gustaría ver cómo es bueno para ellos” (Federico, 11 años, Chile).

REALIDAD: padres y madres deben implicarse durante la situación de juego, antes y después de ella, desde una actitud abierta a los intereses de sus hijos.

La estrategia de mediación parental que prevalece en los padres es la de control o vigilancia, dado que la consola en general está en un lugar de acceso público.





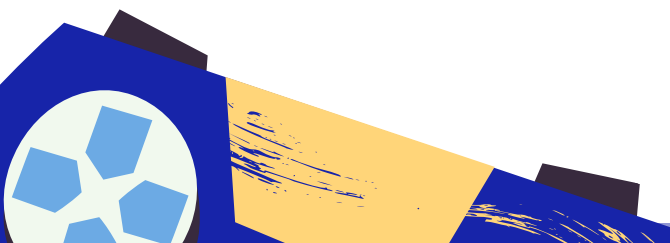
Los chicos, en tanto, manifiestan que les gustaría que sus padres demostraran interés, que los vieran jugar y les preguntaran sobre el videojuego, más allá de controlar cuánto tiempo juegan o llamarles la atención cuando hacen algo fuera de lugar. Es importante destacar el interés de los padres por conocer más acerca del juego y desarrollar mejores herramientas de mediación. Lo anterior ocurre precisamente porque el fenómeno de los videojuegos online es algo completamente nuevo para los adultos, que implica desafíos y oportunidades.

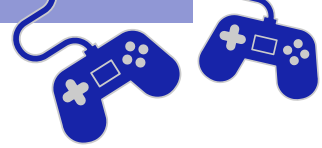
"FORTNITE" EN LA PANDEMIA

Con el objetivo de profundizar nuestra investigación del año 2019, quisimos saber qué pasaba con el videojuego durante el 2020 en un contexto de aislamiento social, teniendo en cuenta que la Organización Mundial de la Salud recomendó el uso de videojuegos sociales para combatir la soledad que atraviesan los chicos que no pueden ver a sus amigos de manera presencial. Con ese objetivo realizamos una encuesta online durante la cuarentena, y obtuvimos 400 respuestas, principalmente de Argentina (72%) y Chile (21%).

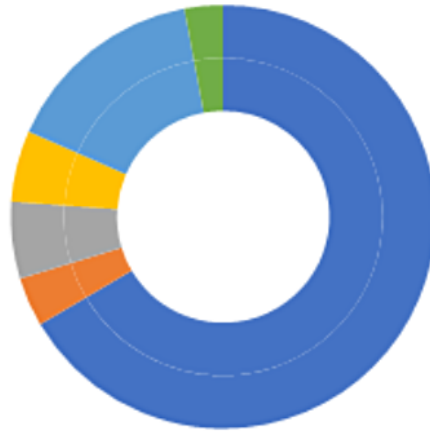
PRINCIPALES RESULTADOS

- El 96,2% de los encuestados se encontraba realizando la cuarentena en el momento de contestar la encuesta junto a su familia.
- El 81,1% de los encuestados afirmó que sus hijos jugaban videojuegos, y un 55.9% de ellos que juegan "Fortnite".
- En cuanto a los dispositivos de juego, el más utilizado es la Playstation (66,5%), le siguen la PC (15,4%), Nintendo (5,8%), el smartphone (5,4%) y por último, Xbox (3,7%).





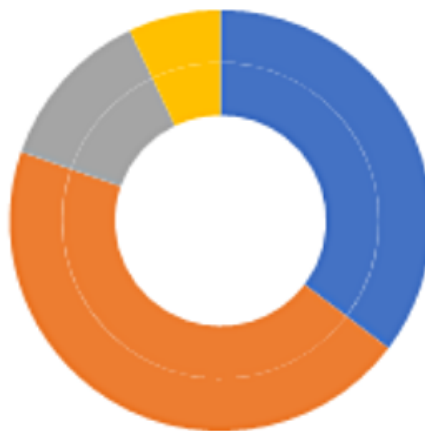
¿A través de qué dispositivo juegan "Fortnite"?



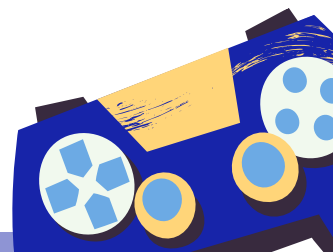
■ Playstation ■ Xbox ■ Nintendo ■ Smartphone ■ PC ■ Otro

- Un 72,7% de los encuestados respondió que sus hijos aumentaron la cantidad de horas de juego desde que se inició la cuarentena. El 44,9% afirmó que sus hijos juegan entre 2 y 4 horas diarias, mientras que un 35,3% sostuvo que juegan menos de 2 horas. Solo un 12,8% declaró que sus hijos juegan entre 4 y 6 horas y un 7% más de 6 horas diarias.

En cuarentena, ¿cuántas horas juegan sus hijos por día?



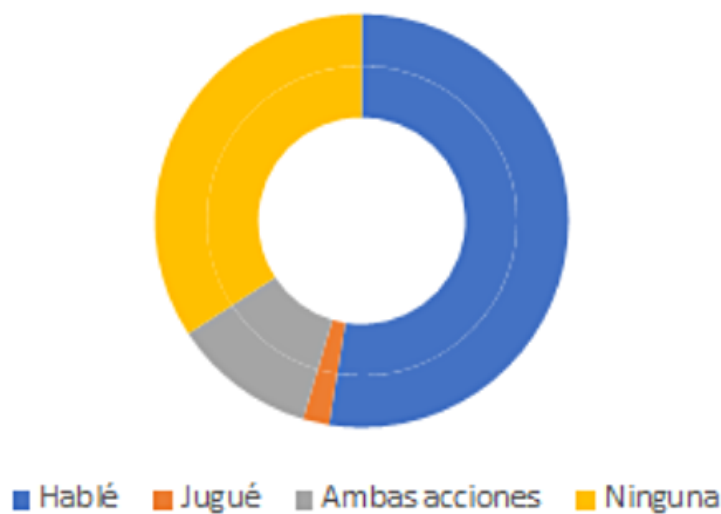
■ Menos de 2 horas diarias ■ Entre 2 y 4 horas diarias
■ Entre 4 y 6 horas diarias ■ Más de 6 horas diarias



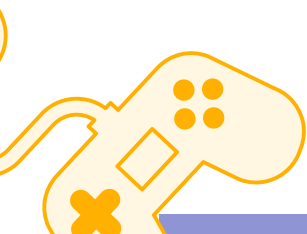


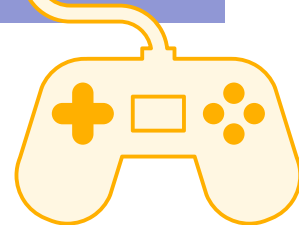
Al estar más tiempo en el hogar, la cuarentena es una ocasión propicia para hablar de lo que los chicos hacen en las pantallas. Un 52,5% de los padres encuestados dijo que habló con ellos sobre el videojuego, pero solo un 2% declaró haber jugado con ellos, mientras que un 11,2% han hablado y jugado con sus hijos. Finalmente, un 34.1% declaró no haber hablado ni jugado "Fortnite" con sus hijos durante la cuarentena.

En cuarentena, ¿hablaste con tus hijos sobre "Fortnite" o jugaste con ellos?



Más de la mitad de los padres encuestados (53,8%) opina que sus hijos no aprenden nada jugando, y un 27,6% que no sabe. En tanto, solo un 18,6% dice que sus hijos aprenden algo jugando "Fortnite".





¿Considerás que tus hijos aprenden jugando "Fortnite"?

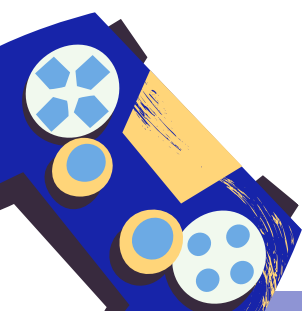


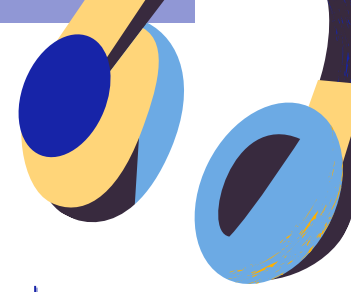
■ Sí ■ No ■ No sé

Para un 36% de los padres, las prácticas de juego de sus hijos en cuarentena dificultan la vida familiar, en tanto que un 15,9% dice que la facilitan. En cambio, para casi la mitad de los encuestados (47,9%), no sucede ninguna de las dos cosas.



■ Facilitan ■ Dificultan ■ Ninguna de las opciones





Finalmente, le preguntamos a los padres por el nivel de acuerdo con una serie de frases referidas a las actitudes de sus hijos a raíz del videojuego. La pregunta era: **¿Cuál es tu nivel de acuerdo con los siguientes ítems?**

Adquieren competencias digitales



Postergan la realización de tareas escolares



Gritan y/o tienen otras conductas violentas



Desarrollan habilidades prosociales



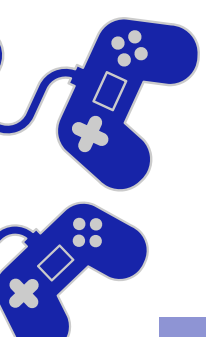
Diseñan e implementan estrategias

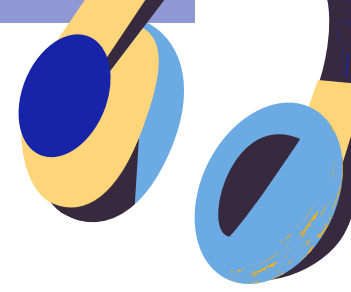


No colaboran con las tareas domésticas



- Completamente de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- En desacuerdo





Generan lazos de amistad con pares



Se altera su estado de ánimo



Resuelven situaciones problemáticas



Se desconectan de su entorno



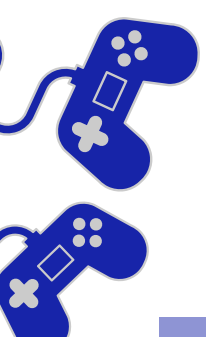
Se entrenan en el trabajo colaborativo



Se pelean entre hermanos/as



- Completamente de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Algo en desacuerdo
- En desacuerdo

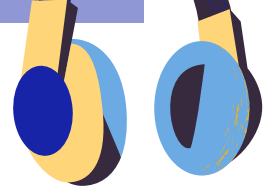




Los adultos están “algo de acuerdo” en prácticamente todas las afirmaciones que aquí se presentan, con mayor porcentaje (49,7%) en la afirmación “Diseñan e implementan estrategias y con menor relevancia (30%) en las peleas entre hermanos. En la única frase en la que la mayoría de los padres está “completamente de acuerdo” (42,9%) es que cuando juegan, sus hijos “se desconectan del entorno”. Luego, las afirmaciones que han obtenido mayores porcentajes de “completamente de acuerdo” son: postergan la realización de tareas escolares (25,1%), se pelean entre hermanos (24,1%) y no colaboran con las tareas domésticas (18,1%). En estos ítems se evidencian miradas extremistas, o están “completamente de acuerdo” o “en desacuerdo”: postergación de tareas escolares (26,9%), en las peleas entre hermanos (25,2%) y en la falta de colaboración en tareas domésticas (23,3%). Es decir, hay una polarización de los encuestados. En tercer lugar, la posición neutral “Ni de acuerdo ni en desacuerdo” se observa principalmente en frases como: adquieren competencias digitales (24,5%), desarrollan habilidades prosociales (21%), resuelven situaciones problemáticas (23,1%) y se entrenan en el trabajo colaborativo (22%); todos ellos aspectos que podemos considerar positivos del videojuego.

NUESTRA PROPUESTA





Uno de los principales aprendizajes que nos deja esta investigación es que cuanto menos información tienen los padres sobre Fortnite, mayores son los prejuicios o los sesgos negativos sobre este videojuego social. Se evidencia una mirada adultocéntrica, focalizada más en los intereses y preocupaciones de los adultos que en las actividades de los niños en el ciberespacio y que por tanto no llega a dimensionar qué significa Fortnite para ellos.

EJES DE LA PROPUESTA

EMOCIONES

Ayudarlos a manejar la frustración que produce perder el juego o ser expulsados de la partida. Siempre está la posibilidad de una nueva partida y el videojuego es para disfrutar y divertirse con los amigos. Esto implica avanzar en el autoconocimiento para regular las propias emociones. Si su hijo está comportándose de manera violenta en casa o con sus amigos después de jugar el juego, es importante explorar qué hay detrás de esa conducta, qué ansiedades, temores o angustias está teniendo, generar un clima de confianza y buscar ayudarlo- pues el juego estaría siendo solo un canal para expresarlas.

VALORES

Aprovechar la dimensión social de Fortnite y la posibilidad que ofrece de establecer relaciones con vistas al juego colaborativo. En ese sentido podemos aportar mucho desde nuestra función educativa, desplegando estrategias para que incorporen valores para la vida online y offline. Por ejemplo, enseñarles cómo tratar a quienes no juegan tan bien, cómo ser buenos compañeros de juego y respetar a los demás, tener paciencia y ser empáticos más allá de encontrarse en una competencia de supervivencia. Los mismos valores que se aplican en un contexto offline corren para el mundo online.

"COVIEW" Y "COPLAY"

Si bien siempre es recomendable limitar las horas de uso -como toda actividad mediada o no por pantallas- es más importante enfocarnos en qué hacen nuestros hijos con las pantallas. En este sentido, como lo sugiere la AAP (American Academy of Pediatrics), resulta positiva una mayor implicación parental a través de dos mecanismos: "coview" y "coplay". Mirar y jugar juntos.





DIÁLOGO

Se refuerza la importancia de establecer un diálogo con los chicos. Preguntarles qué les gusta de Fortnite, mirarlos jugar, interesarnos por sus logros y aprendizajes y por lo que implica Fortnite en su experiencia diaria. Tal vez ayuda hablar de lo que pasó en el juego durante la cena, así como hablamos de cómo les fue en el colegio. Si establecemos un canal de comunicación fluido, es más fácil que nos cuenten cuando algo les preocupa o les molesta.

ACUERDOS

Los niños necesitan límites que los ayuden a forjarse en el desarrollo de buenos hábitos y virtudes, pero a la vez, necesitan que estos les hagan sentido y se comprometan con ellos. Por eso es importante que los padres lleguen a acuerdos con sus hijos, en este caso, en el uso de los videojuegos. Qué, cuándo y cómo deben estar muy claro para todos, y ojalá visibles en un elemento gráfico (un poster pegado en el refrigerador, un folleto puesto en sus piezas, etc.). Así se evita también que la tecnología sea moneda de cambio (premio-castigo).

CADA HIJO ES ÚNICO

Cada niño es distinto, aunque sean hermanos, pues existen factores muy importantes que intervienen: la edad y su etapa de desarrollo, su personalidad y tendencias (unos tienden más a la ansiedad y obsesión que otros). Por ende, aunque haya reglas para todos, el modo cómo se le exige a cada uno, puede ser distinto.



Con el apoyo de



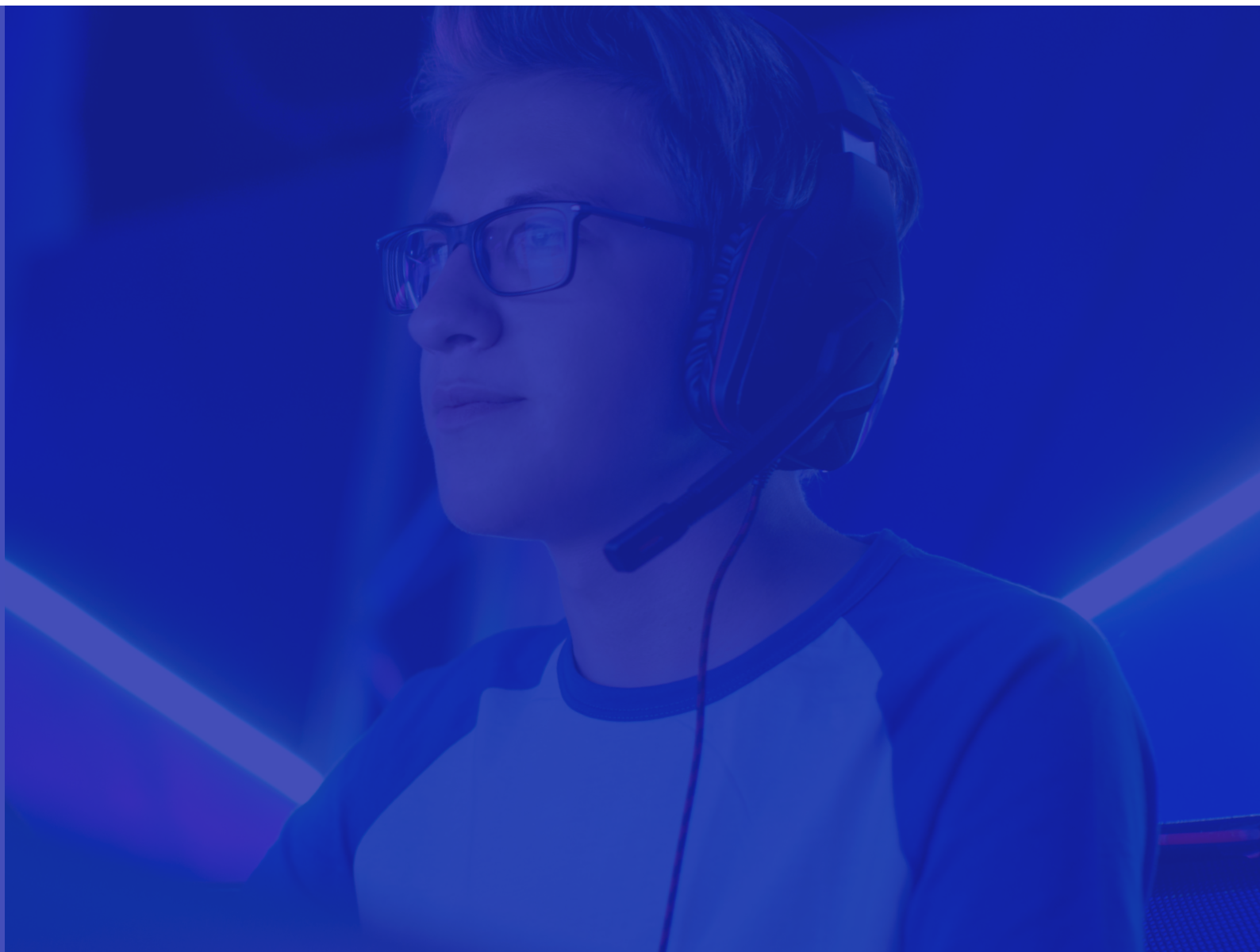
Universidad de
los Andes

UNIVERSIDAD
AUSTRAL



REDIFAM

Red de Institutos Universitarios
Latinoamericanos de Familia



CONOCÉ MÁS SOBRE EL PROYECTO:

<https://www.austral.edu.ar/familia/fortnite/>