



está pasando

Fortnite: ¡solo puede quedar uno!

@JOTALLORENTE

Fortnite es uno de los juegos del momento. De eso no hay duda. Su popularidad se ha extendido por todo el mundo y la posibilidad de jugarlo en diferentes plataformas hace que se pueda jugar casi en cualquier lugar. Siempre que un juego se hace popular surgen las mismas preguntas: ¿Crea adicción? ¿Es dañino? ¿Provoca violencia?

También existe una preocupación por su influencia en los niños pequeños, provocado con el lanzamiento del cliente móvil. Además padres y maestros expresan su preocupación por las consecuencias que este juego podría tener. Por eso, no es de extrañar que haya un sector de la prensa que también se haga eco del juego, pero de una forma algo más dañina que la de los medios especializados. Voy a tratar de explicar brevemente en qué consiste el juego, las claves de éxito y qué podemos hacer como educadores.

1 ¿Qué es Fortnite¹?

Fortnite es un videojuego del año 2017 desarrollado por la empresa *Epic Games*, lanzado como diferentes paquetes de software que presentan diversos modos de juego, pero que comparten el mismo motor general de juego y las mecánicas. Los modos de juego publicados incluyen **Fortnite Battle Royale**, un juego gratuito donde hasta cien jugadores luchan en una isla, en espacios cada vez más pequeños debido a la tormenta, para ser la última persona en pie, y **Fortnite: Salvar el mundo**, un juego cooperativo de hasta cuatro jugadores que consiste en luchar contra carcasas, criaturas parecidas a zombis, utilizando objetos y fortificaciones. *Salvar el Mundo* está disponible solo para Windows, macOS, PlayStation

4 y Xbox One, mientras que *Battle Royale* ha sido publicado también para Nintendo Switch, dispositivos iOS, y para Android.

El modo *Salvar el mundo* logró más de un millón de jugadores en agosto del año 2017, justo antes del lanzamiento de *Battle Royale*. A las dos semanas de la publicación de *Battle Royale*, más de 10 millones de jugadores habían jugado el modo, y en junio de 2018, justo después de su lanzamiento en Nintendo switch, habían alcanzado los 125 millones de jugadores. Los ingresos de *Fortnite Battle Royale* durante la primera mitad de 2018 se habían estimado en cientos de millones de dólares por mes.

Además *Fortnite Battle Royale* también se ha convertido en un fenómeno cultural en línea, y son muchos los youtubers que muestran sus partidas y dicen que lo juegan, con lo que la popularidad crece de manera exponencial. Como colo-

¹ [https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_(videojuego))

fón a todo esto, Epic Games ha anunciado que está trabajando en desarrollar competiciones organizadas de deportes electrónicos alrededor de Fortnite Battle Royale, incluyendo una Copa Mundial de Fortnite para el año 2019.

2 ¿Por qué es tan popular?

Se hace difícil hacer un listado en tan poco espacio de las razones por las que Fortnite es tan atractivo para los jugadores:

- El juego tiene una mecánica de construcción de estructuras. Mientras que exploras un mapa, podrás sacar objetos para construir escaleras, muros e incluso trampas. Usándolos puedes bloquear disparos, crear rutas de escape o alcanzar a los adversarios. Esto hace que usuarios de juegos como Minecraft se unan a los usuarios de juegos en primera persona.
- Fortnite es completamente gratuito. Se ofrecen compras dentro de la aplicación para cambiar la apariencia de los personajes, pero no afecta a la dinámica del juego por lo que puedes ganar sin gastar nada.
- Fortnite te obliga a estar constantemente en tensión y concentrado. Un solo despiste puede hacerte perder. Una vez que mueres debes volver a comenzar; esto hace que los jugadores se empleen más a fondo y luchen más intensamente por ganar la partida.
- Se trata de un juego disponible para casi todas las plataformas. Además, estas plataformas son intercambiables, es decir, puedes jugar sin importar desde qué plataforma juegue cada uno (ordenador, móvil, consola,...).
- Es un juego muy colorido y personalizable, y los sonidos son cruciales. Hay que estar muy atento para saber de qué dirección provienen los pasos, los disparos o la construcción de estructuras. Más que un juego se trata de una experiencia real y atractiva.
- Cada semana hay nuevas actualizaciones, lo que da la oportunidad a los jugadores de probar nuevos objetos o mecánicas. Los desarro-

lladores del juego escuchan las sugerencias de los jugadores, con lo que se ha creado un vínculo entre los usuarios y los creadores. Se trata de un juego vivo en constante cambio, y eso hace complicado que el usuario se canse.

- Es un juego a tiempo real, es decir, los jugadores se enfrenta a otros de forma simultánea. Por lo que hay que pensar rápido y elegir la mejor estrategia para cada partida.

3 Pero, ¿puede convertirse en un problema?

Una vez analizado el juego y sus claves, hemos de preguntarnos si realmente las voces de alarma que se oyen tienen fundamento o no. Antes de nada debemos aclarar que todo juego, sea electrónico o no, tiene un componente adictivo y el problema no es el juego en sí mismo, sino el uso que hagamos de él. Es normal que muchos padres y educadores expresen sus preocupaciones ante lo desconocido, y sobre todo, como hemos visto, ante la novedad que este juego presenta.

Para muchos niños y adolescentes Fortnite se está convirtiendo en algo más que un juego, se está volviendo una obsesión: la inmediatez, la rapidez y el bajo coste hace que no haya límites de conexión. Por otro lado, que todo el mundo hable de ello hace que uno quiera también probarlo... No hay límite de edad y un móvil con conexión a internet es más que suficiente. Se puede jugar en el parque, en el sofá, en la consola, en el pc, no hay límite, y si uno se queda sin batería siempre puede cambiar de dispositivo.

El fenómeno no llega solo al juego en sí mismo, sino a todo lo que se relaciona con él. Con Youtube y las partidas en directo, si te cansas de jugar puedes ver cómo juegan otros y copiar sus trucos.

Al tratarse de un entorno virtual, muchas veces no sabes con quién estás jugando y uno no es consciente de las consecuencias emocionales que puede tener matar al avatar de una persona, pues ésta desaparece del juego. Otro de los peligros es el hecho de que los jugadores se

escondan tras un avatar, pues facilita las cosas a los acosadores, que pueden llegar a inventarse una identidad para contactar con sus víctimas.

Y si todo esto no fuera suficiente, el juego permite conectarse a un chat que no se puede bloquear. Por tanto, cualquiera puede comenzar una conversación con otro usuario, sin que nadie tenga conocimiento de ello.

En la modalidad **Battle Royale** se puede jugar en solitario o en escuadrones de 2 o 4 integrantes. El último jugador o escuadrón vivo gana. El juego en escuadrones requiere del trabajo virtual en equipo. De ahí que muchos usuarios se organicen para encontrarse online con sus amigos, y la decisión de comenzar o terminar la partida ya no depende de uno mismo sino del grupo, de manera que se hace mucho más difícil la desconexión.

Como podemos ver, por tanto, Fortnite se está convirtiendo en un paso más en la vida de los videojuegos y se encuentra en constante evolución: hoy se juega de una manera, pero es probable que cuando leas este texto haya cambiado alguna de las normas o se hayan introducido novedades.

4 Claves para educadores

Como todo juego tiene sus pros y sus contras. Presento aquí algunas claves para padres y educadores para el diálogo con los niños y adolescentes sobre este juego:

- *Lo primero de todo es intentar comprender por qué el menor quiere jugar y dedicar tanto tiempo al juego.* Para ello es clave el diálogo, el preguntar, interesarse por sus gustos... Recomiendo a los adultos que jueguen ellos también, que prueben el juego y tengan argumentos para hablar con sus hijos.
- *Detectar cambios de comportamiento.* Como decía antes, el juego en sí mismo no es malo, sino el uso que se haga de él. Detectar cambios en los menores es una de las claves para identificar si estamos ante un problema o no; más tiempo del habitual jugando, mostrar ner-

viosismo cuando no se juega, perder horas de sueño, querer encerrarse en su habitación para jugar, pedir los datos de la tarjeta, no hablar en las comidas, ansiedad por conectarse,... son algunas de las claves que pueden indicarnos que estamos ante un problema, que requiere diálogo y acompañamiento desde el principio. Prohibir el juego no tiene sentido, pues el hecho de que sea multiplataforma hará que puede acceder a él desde el dispositivo de un amigo cuando salga a la calle. La clave está más bien en canalizar la tensión, la ansiedad y las emociones que suscita el juego. Hacer entender que el juego es para divertirse y no una constante competición.

- Otra clave es que para muchos adolescentes los puntos de encuentro comienzan a ser virtuales. Se queda para jugar pero cada uno en su casa y sin verse las caras. La interacción con iguales es fundamental para el desarrollo físico y emocional, y muchos padres se enfrentan ahora al reto de hacer salir a sus hijos de casa y que hagan ejercicio físico.

Algunos menores expresan que juegan en realidad virtual porque no tienen otra cosa que hacer. Aquí los adultos tenemos también un papel importante, buscando el equilibrio entre el juego electrónico y el contacto físico. Hemos de buscar ofertas interesantes y atractivas para hacer juegos en familia, charlar, pasear, salir juntos,... en definitiva, buscar otras maneras de ocio compartido y en familia que generen hábitos y hobbies nuevos.

Nos encontramos en un mundo en constante evolución, es normal que tengamos nuestros miedos, pero no por el juego en sí mismo, sino por el comportamiento que pueda generar. Según un estudio de Newzoo, que incluye datos de 16 países, el 68% de los jugadores tienen entre 10 y 30 años². Este dato ya justifica este escrito y las inquietudes que genera.

@JOTALLORENTE

² https://neox.atresmedia.com/games/noticias/actualidad/jugadores-fortnite-gastan-mas-dinero_201805295b0cf4570cf2159d76339b5c.html