

bideo-jokoak gurasoentzako oharrak



Antolatzailea:



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

Kolaboratzailea:



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

Zer dira bideo-jokoak?

Informatika-programak dira, efektu bereziak, soinuak nahiz irudiak erabiltzen dituztenak erreala ez den errealitate bat edo errealitate simulatua erakusteko.

Entretanimendurako sortzen dira eta bakarka nahiz beste lagun batzuekin joka daiteke. Azken kasu horretan presentziazko moduan joka daiteke, hots, guztiak espazio berean egonik. Haatik, sarean elkarlotuta ere joka daiteke.

Duela gutxira arte bideo-jokoetan aritzeko kontsolak eta ordenagailuak behar ziren. Aurrerapen teknologikoari esker, telefono mugikorretatik, bideo-jokoa gordetzen duen web orrialde batetik, ausazko jokoak eta apustuak gordetzen dituzten web orrialdeetatik edota web orrialde batean deskargatzen den programa batetik (jokatzea ahalbidetzen diguna) sar gaitezken joko horietan.

Zergatik dira horren erakar- garriak neska-mutikoentzat?

- Arreta eskatzen dute, entretanimendua dakarte.
- Gazteentzat erakargarriak diren gaien ingurukoak izaten dira.
- Bakarka edo beste pertsona batzuekin joka daiteke. Interaktiboak dira.
- Erronka dakarte. Erabakiak hartu behar dira. Egoerak eta zailtasunak gainditu behar dira pixkanaka. Lortuz gero arrakasta erdietsi daiteke.



Bideo-jokoen zenbait arrisku

Eduki desegokiak. Legez kontrako portaerak erakusten dituztenak desegokiak dira, esate baterako, emakumeen aurkako indarkeria, erailketak, lapurretak edota bazterkeria erakusten dituztenak. Halaber, pertsona helduen jokabideak (ausazko jokoak, portaera/jarrera sexualak, etab.) erakusten badituzte ere desegokiak dira.

Ciberbullyinga. Adinez txikiko pertsonen artean sarean ematen den jazarpena da, irainen bidez, zurrumurru faltsuak plazaratuz edota joko batean profil faltsuak sortuz portaera desegokiak izateko asmoarekin. Zenbait online jokotan jokalariai txat bidez komunika daitezke elkarren artean, ahoz nahiz idatziz. Txata beste neska-mutiko batzuk iraintzeko edo mintzeko eta, pertsona jakin bat jokotik at uzteko asmoarekin, zurrumurru desegokiak plazaratzeko erabil ditzakete gazteok.

Grooming. Pertsona heldu batek Internet bidez adin txikiko pertsona batekin kontaktatzeko abiarazten dituen estrategien multzoari deritzo. Horrela, adin txikiko hori baitaratu egiten du, haren konfiantza bereganatzen du eta harengana iristea lortzen du (esate baterako, bideo-jokoetako txatak baliatuz) asmo sexualekin.

Pribatutasunaren aurkako mehatxua. Online joko askotan jokalariai zenbait datu pribatu eman behar ditu. Hasiera batean, horren helburua jokoen hornitzaileak eskaintzen dituen zerbitzuen funtzionamendu egokia bermatzea da. Baina datu horiek oker erabilia zenbait eskubide urra daitezke, esate baterako, intimitatearena, pribatutasunarena eta irudiarena. (Esate baterako, datuak hirugarren baten esku uztea baimenik gabe edo hornitzailearen eta jokalariairen arteko konexioan hirugarren bat sartzea, datu pertsonalak baitaratzeko asmoz).

Mendekotasuna/ adikzioa. Jokoarekin liluratutako adinez txikikoak. Begirada ez dute pantailatik apartatzen eta ez diote beste ezeri jaramonik egiten. Jokatzerakoan tentsioan izatea. Beste jarduera batzuekiko interesa galtzea. Ikasketekin arazoak izatea. Ezarritako ordutegiak ez errespetatzea. Loaren nahasmenduak. Familia eta lagunak alde batera uztea.

Erabilera kezkarri batez ohartarazteko seinaleak

- Jokoa ematen den denbora areagotzea.
- Eskolako edo laneko errendimendu nahiz portaeran aldaketa negatiboak izatea
- Familia eta gizartearekiko harremanak ahultzea.
- Bakartze soziala areagotzea eta beste pertsona bat zuekin egiteko jardueren gaineko interesa galtzea.
- Gogo-aldartearen aldaketak izatea (suminkortasuna, urduritasuna, tristezia).
- Teknologian eta jokoetan xahututako diru kopurua areagotzea, norberaren ahalmen ekonomikoaren gaintik xahutuz.
- Portaera arriskutsuak izateko aukera gehiago.
- Teknologia erabiltzearekin lotutako sekretismoa areagotzea.

Eta...zenbait aholku?

Kontrola oso garrantzitsua izango da bideo-jokoen erabilera kudeatu eta arriskuak ekidin edota arintzen saiatzeko. Baina bada zerbait gurasoek oso argi izan behar dutena. Neska-mutikoak beren kabuz kontrolatzea lortzeko pertsona helduen “kanpoko” kontrol horrez gain, **heziketa** egokia eman behar zaie beren burua kontrolatzen ikas dezaten.



Kontrola

- Gustatzen zaizkien eta erabiltzen dituzten jokoak ezagutzea (edukia, jokatzeko modua, gomendatutako adina). Jokoen etiketak lagungarri izan daitezke gomendatutako adina eta jokoaren edukia ezagutzeko. **Pegi Kodeak (www.pegi.info.es)** adinen arabera sailkapen bat erakusten du. Horrela, gurasoak horren arabera gida daitezke. Gainera, joko horretarako adin-tarte hori zergatik hautatu den adierazten duten zenbait deskribapen barneratzen dira..
- Erabilpen-arauak. Adin txikikoaren adina kontuan izan behar da hainbat arau ezartzerakoan, esate baterako, erabilera-denbora zehazterakoan. Halaber, garrantzitsua da adinez txikikoak noiz joka dezakeen jakitea. Interesgarria da arauok guraso eta seme-alaben artean adostea.
- Erabiltzen dituzten jokoarekiko interesa azaltzea. Hori lagungarri izango da gertuago egon eta egiten ari direnaren berri izateko. Halaber, adin txikikoaren portaera behatzeko aukera ematen du.
- Neska-mutikoei erabiltzen dituzten gailuak ezagutzea, esate baterako, mugikorra.

Heziketa

- Erabilera seguru eta arduratsua bultzatzea. Jokatzeko eta gozatzen ikastea. Zertan jokatzeko duten eta errespetatu behar diren arauak ezagutzea.
- Norberarekiko eta besteekiko begirunea.
- Publikoaren (eman ahal diren datuak) eta pribatuaren (babestu beharreko datuak) arteko mugak oso argi izatea.
- Egiazko errealitatea (bizitza errealean nor naizen) eta identitate birtuala edo pertsonaiena (zertan jokatzeko ari naiz eta zein da nire pertsonaia) bereiztea.
- Adiskidetasuna. Lagunak. Oso argi izan behar da online jokotako txatetan pertsona ezezagunak egoten direla.
- Adostutako arauak betetzea.