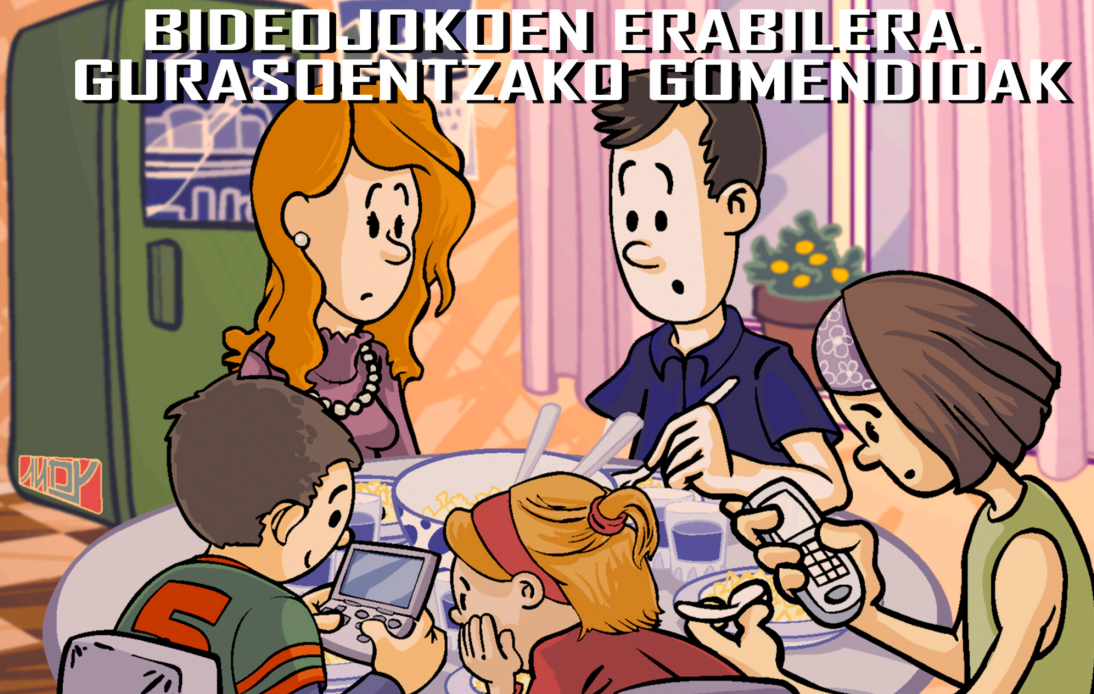


# BIDEOJOKOEN ERABILERA. GURASOENTZAKO GOMENDIOAK



Arabako  
Foru Aldundia



Diputacion  
Foral de Alava

Departamento de Asuntos Sociales  
Instituto Foral de Bienestar Social

Gizarte Galetarako Salla  
Gizarte Ongizaterako Foru Erakundeak

ELUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

ETXEBIZITZA ETA GIZARTE  
OSASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE VIVIENDA  
Y ASUNTOS SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE SANIDAD



## BIDEOJOKOEN ERABILERA. GURASOENTZAKO GOMENDIOAK.

Pantaila baten aurrean (telebista, ordenagailu baten monitorea, poltsikoko makina edo telefono mugikorra) garatzen diren jokoak dira bideojokoak, eta aukera ematen dute errealitatean praktikatu ez genituzkeen jardueraz gozatuz esperientziak bizitzeko.

Joko hauek modu geldiezinean zabaltzen hasi ziren 80. hamarraldian, eta haur gehienen eta haurrak ez diren askoren entretenimendu gogokoen bihurtu dira. Datuei dagokienez, esan daiteke joko elektronikoaren merkatuak 810 milioi euro fakturatzen dituela urtean; dvd-enak, aldiz, 534 milioi euro fakturatzen ditu, musikarenak 531 milioi, eta zinemarenak 636 milioi.

Bideojokoek haurrengan eta nerabeengan dituzten eraginak asko eztabaidatu dira. Erabilera ez, baina erabilera txarra eta abusua dira arazoak eragin ditzaketenak. Kontua ez da joko hauen erabilera debekatzea, baizik eta haurren jokatzeko modua kontrolatzen joatea, eta ezegokiak direlako aldatu eta kontrolatu beharrekoak diren jokabideak detektatzea.

Liburuxka honen bidez, bideojokoak modu egokian erabiltzeko gomendio batzuk eman nahi dizkiegu gurasoei, eta balizko arazo-egoerak detektatzeko garaian kontuan izan beharreko seinale batzuk nabarmendu nahi genituzke.

## BIDEOJOKUEN ERABILERA OSASUNGARRIA ETA ARRAZIONALA EGITEKO GOMENDIOAK

✚ Etxean leku bat jarri behar da hurrek bideojokoan jokatzeko; izan ere, erraz maneiatzeko modukoa denez, edozein lekutan joka dezakete.

✚ Komenigarria da **ordenagailua haurraren logelan ez egotea**, baizik eta leku komun batean, noiz jokutzen duen eta zertan jokutzen duen ikusteko aukera izan dezagun.

✚ **Aukeratutako bideojokoa haurraren adinerako egokia** dela ziurtatu behar da.

✚ **Joko berria hurrekin batera estreinatzen saiatu behar dugu**, inolako arriskurik ez duela ziurtatzeko, eduki sexistak eta biolentzia-edukiak baztertu egingo ditugu, eta inoiz jokoa baztertu behar izanez gero, haurrerekin batera arrazoituko ditugu arrazoiak.

✚ **Kontrolatu egin behar da bideojokoekin emandako denbora. Astean 3-4 ordu dedikatzea gomendatzean dute adituek.**

Hurrek bideojokoekin ematen duten denbora kontrolatzeko estrategia bat izan daiteke bideojokoetan jokutzen aritutako denbora beste portaeraren batera baldintzatzea, hala nola etxeko lanak egitera, gela txukuntzera edo liburu bat irakurtzera, hau da, bideojokoa sari gisa erabiltzea, hainbeste atsegin ez duen jarduera onuragarri bat egiten duen bakoitzean.

✚ **Hurrekin batera bideojokoei buruz modu positiboan hitz egitea eta hausnartzea** komeni da, gaia ulertuz; izan ere, errieteekin eta kritikekin seguru asko zure haurrean bakarrik utziko diote jokatzeari.

✚ **Asertiboak izan behar dugu:** konfiantza izan behar dugu gure hurrek arrazoitzeko duten gaitasunean. Eurekin komentatu, modu positiboan, bideojokoei buruz dituzun kezkak. Asertibo izatea positibo izatea da, baina erabakietan irmoa izatea era bai.

✚ **Jolaserako eskura dituen aukerak azaldu behar zaizkio haurrari**, eta saihestu egin behar dugu zaletasun bakar bat baino gehiago ez edukitzera mugatutako haurra edo interes bakarrekoa izatea.

✚ Garrantzitsua da familia-bizitza bultzatzea, batez ere aisialdikoak eta denbora librekoak diren jarduerak garatuz haurrekin, familia-sareak sustatzeko.

✚ Gurasoek erne egon behar dute, bideojokoaren erabileraren aurrean portaera ez-egokigarriak detektatzeko. Adibidez:

- Bideo-kontsolaren erabilera konpultsiboa: jaiki eta berehala piztea, edozein denbora libre baliatzea erabiltzeko, laburra izan arren, edo bideo-kontsolara jotzea berehala, beste edozein zeregin amaitutakoan.
- Aldaketak portaeran (oldarkortasuna, biolentzia) eta eskola-errendimenduan.
- Gehiegizko indibidualismoa garatzea.
- Beste jarduera edo zaletasun batzuk uztea, hala nola kirola, irakurketa edo lagunekin kalean ibiltzea, esate baterako.
- Lapurreta txikiak egitea, eta ondoren arazoa ukatzea, galdetutakoan.

### ZER EZ DA EGIN BEHAR

✚ Bideojokoak modu eztabaiaezinean eta argumenturik gabe debekatzeko. Kontrolatu egin behar da, ez debekatu. Eurek beraien buruak kontrolatzea da azken helburua.

✚ Haurrei jokatzeko moduak erakustea, eta gure jokoetan parte hartzera bultzatzea, apustuekin.

✚ Pasibo geratzea hainbat portaeraren aurrean. Gure semeak edo alabak portaera jakin bat aldatzea nahi badugu, ez dugu geldirik geratu behar, aldaketa hori gertatzeko zain. Hasteko modu on bat da informazioa eta orientazioa bilatzea.

Informazio gehiago nahi izanez gero:

**“ON LINE ZUREKIN” AHOLKULARITZA-ZERBITZUA**

Errehabilitazioan dauden Jokatzailen Elkarte Arabarra (ASAJER)

Araba Jeneralaren kalea 25, 1. esk. 01005 Vitoria-Gasteiz

Tel.: 945140468/945234990

e-maila: [ajjr@euskalnet.net](mailto:ajjr@euskalnet.net)

[www.onlinezurekin.org](http://www.onlinezurekin.org)

## ZER DA "ON LINE ZUREKIN"?

**Aholkularitza Zerbitzu** bat da, helburu hauek dituena:

■ Irakasleak, hezitzaileak, orientatzaileak, gurasoak, familia oro har eta haurrak *informatzea, kontzientziaztea eta hezte*a ausazko jokoei, bideojokoei eta Interneti buruz, horien erabilerari buruz, eta gehiegizko erabilerak eragin ditzakeen arriskuei buruz.

■ *Aholkularitza eskaintza* eskolaren, familiaren eta gizartearen eremuei, eta gazteen kolektiboari berari ere bai, hainbat jokoren gehiegizko erabileraren balizko egoeren aurrean, eta jokoen erabilerari dagokionez sor litezkeen zalantzen aurrean.

## ZER DA "ON LINE ZUREKIN"?

**Aholkularitza Zerbitzu** bat da, helburu hauek dituena:

■ Irakasleak, hezitzaileak, orientatzaileak, gurasoak, familia oro har eta haurrak *informatzea, kontzientziaztea eta hezte*a ausazko jokoei, bideojokoei eta Interneti buruz, horien erabilerari buruz, eta gehiegizko erabilerak eragin ditzakeen arriskuei buruz.

■ *Aholkularitza eskaintza* eskolaren, familiaren eta gizartearen eremuei, eta gazteen kolektiboari berari ere bai, hainbat jokoren gehiegizko erabileraren balizko egoeren aurrean, eta jokoen erabilerari dagokionez sor litezkeen zalantzen aurrean.