

KÉZIKÖNYV GAMER GYEREKEKHEZ



A VILÁG LEGRÖVIDEBB KÉZIKÖNYVE

Tizenhat oldalon ezúttal nem egy játékhoz, hanem a játszó gyerekekhez adunk kézikönyvet – szülőknek. A lehetetlen feladatra együtt vállalkoztak a GameStar szerkesztői és az NMHH Bűvösölgy Médiaértés-oktató Központ oktatói, akik közül többen maguk is játékosok. Olyan szülőt képzelünk el olvasóként, aki még csak ismerkedik a játékok és játékosok világával, de hamar belemelegszik, és szeretné örömet is lelteni ebben a kalandban. Nekik foglaltuk össze egy-egy oldalpáron, miért játszanak a gyerekek, és miért jobb, ha mi sem maradunk ki belőle, hogy mivel

és mennyit is játszhatnak, hogyan kerüljük el a költségszaporítást, mit kezdünk az online bántással, és milyen szülői teendőnk lehet a streamerekkel. Egyszóval: hogy kezelhetjük ügyesebben a játszó gyerek beállításait, és juthatunk el vele biztonságban a legérdekesebb, közös pályáig. És persze hogy mikor érdemes megnyomni a stop gombot...
Ha a szülő a gyerekekkel tart a játékban, akkor ez a tizenhat oldal csak a kezdet lesz, úgyhogy rögtön ajánlunk néhány weboldalt, ahol részletesebb információkat találnak, és ha baj van, segítséget is kérhetnek.



A kiadványban hivatkozott statisztikai adatok forrásai

A Electronic Software Association (ESA) éves játékipiaci jelentése (2022) 5. oldal, 9. oldal / Generali a Biztonságért Alapítvány/Good Gamer kutatás (2021) 5. oldal, 6. oldal / JátékosLét 2020 Kérdőív eredmények (2020) 6. oldal / ADL/ Newzoo online játékos felmérés (2020) 13. oldal / StreamElements/Arsenal.gg „State of the Stream” (2020) 15. oldal

AJÁNLOTT WEBOLDALAK:

GYEREK A NETEN

<http://www.gyerekaneten.hu>

Szülőknek szóló, szótárszerkezetű információs oldal, amely szakértői témákkal, ellenőrző listákkal, szómagyarázatokkal segít megismerni a gyerekek digitális világát, köztük a játékosokét is.



INTERNET HOTLINE

<https://nmhh.hu/internethotline/>

Az NMHH internetes tájékoztató és segítségnyújtó szolgálata, mely gyermek és felnőtt bejelentőknek egyaránt segít a neten talált jogsértő tartalmak eltávolításában.



BŰVÖSVÖLGY MÉDIASZERTÁR

<https://buvosvolgy.hu/tudastar>

Az iskolások médiaértésének élményszerű fejlesztésére létrehozott Bűvösölgy központok tudástára. Tanároknak, de akár szülőknek is könnyen használható, szórakoztató oktatási segédanyagok, a játékok témájában is.



EXTRALIFE

<https://www.gamestar.hu/extralife>

Az ExtraLife a GameStar társadalmi felelősségvállalási rovata, melyben a magazin szerzői kutatók és szakértők segítségével vizsgálják a játékok, a geek kultúra és a digitális világ történéseit.



TARTALOM

- 4 Mindenki játszik!
Miért olyan vonzó a játék?
- 6 Káros? Hasznos?
Mivel játszhat?
- 8 Képernyőidő és függőség
Mennyit játszhat?
- 10 Tudatos vásárlás
Mennyibe kerül a játék?
- 12 Mielőtt komolyra fordul
Az online játék veszélyei
- 14 Játék nélkül játszani
Miért néznek másokat játék közben?

MIÉRT OLYAN VONZÓ A JÁTÉK?



Teljesen természetes, hogy a gyerekek játszanak – abban sincs semmi meglepő, ha a számítógép, tévé, táblagép vagy mobiltelefon kijelzője előtt is játszani szeretnének. Egy hazai kutatás szerint **az iskolás korú (6–18 éves) gyerekek 76 százaléka játszik videójátékokkal**, és bár az arány a fiúk, illetve a 10–16 évesek körében némiképp magasabb, a videójáték nem csak az ő szórakozásuk. **Magyarországon a játékosok átlagéletkora 26,7 év**, és bár első hallásra talán furcsa, szép számmal képviseltetik magukat

közöttük még a nyugdíjasok is. De miért is lenne ez meglepő? Vannak, akik nem gondolnak magukra játékosként, pedig szívesen merülnek el egy böngészőben játszható szókirakósban, vagy tologatnak színes cukorkákat egy mobiltelefonos logikai játékban. Szülőként fontos, hogy megértsük, mert **csak akkor tudjuk majd a helyén, jól kezelni, ha nem csupán előítéletekre támaszkodunk, hanem igyekszünk átfogó képet alkotni róla**, veszélyeiről, de a benne rejlő lehetőségekről is. Ebben segít ez a kiadvány.



LAJTOS ÁDÁM, médiaértés-oktató
(Bűvösvölgy Debrecen)

Nem az a kérdés, hogy játszik-e a gyerek, hanem hogy szülőként kívülről aggódunk-e emiatt, vagy közelebb lépünk és igyekszünk megérteni, illetve finoman terelni, ahogy az élet más területein is.

LÁTHATALAN BARÁTOK

A szülőknek tekintettel kell lenniük arra, hogy **a gyerek számára az osztálytársakkal, barátokkal közös online játék fontos közösségi élmény is**, találkozási lehetőség a barátok barátaival. A pandémia alatt sok közösségi kapcsolat épült így: ma már a játékosok 43 százaléka vallja, hogy barátjaként gondol néhány olyan játékos társára is, akivel személyesen még nem találkozott.



A VIDEÓJÁTÉKOSOK ARÁNYA NEM ÉS KOR SZERINT

LÁNYOK KÖRÉBEN 63%

FIÚK KÖRÉBEN 88%

17-18 ÉVESEK KÖZÖTT 69%

10-16 ÉVESEK KÖZÖTT 78%

6-9 ÉVESEK KÖZÖTT 74%

A kutatások szerint a játszó gyerekek tulajdonságaikban, iskolai előmenetelükben, szabadidős tevékenységeiben és társas igényeikben nem igazán különböznek azoktól, akik nem játszanak.

De mi annyira vonzó a videójátékokban? Kisebbeknek és idősebbeknek egyaránt készülnek játékok, de kortól szinte függetlenül, mindenki hasonló okokból képes önfeledten elmerülni bennük. Vannak, akik a **fejlődés, előrehaladás** élményére vágnak és ezért nevelgetik

örömmel játékbeli hősüket vagy szépítik egyre profibban virtuális kertjüket. Mások **menedéket keresnek** a hétköznapi gondok elől, ezért dobják félre a valóság nyomasztó gondjait egy fantáziavilág legyőzhető kihívásai kedvéért. Van, akit a **versengés**, a győzelem vonz: szinte

mindegy, hogy autóversenyben vagy egy lövöldözős játékban. Más **akcióra, izgalomra vágyik**, esetleg a **társaság, a közös élmény** miatt játszik – és persze akad olyan is, aki csak **megszokásból**. A játékok legmélyebb emberi szükségleteinket elégítik ki.

MIVEL JÁTSZHAT?

A videójátékokkal kapcsolatban számos tévhit és előítélet él, pedig kutatások igazolják, hogy a leggyakoribb szülői, társadalmi félelmek eltűztek. A játékos gyerekek ugyanolyanok, mint a többiek, és attól, hogy videójátékokkal töltik a szabadidejüket egy részét, még nem lesznek erőszakosak, magányosak vagy elhízottak, és nem törvényszerű az sem, hogy elhanyagolják más tevékenységeiket. Szülői figyelmet azonban igényelnek: ahogy az sem mindegy, mennyit tévézhet a gyerek vagy milyen műsorokat nézhet, úgy a játékidőt is meg kell néznie, a játékokat pedig felelősen megválogatni.



NEM A NEHÉZSÉGET JELZI!

A szülők segítségére megalapított Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) által ajánlott **minimum korhatár** (3, 7, 12, 16, 18 év) **minden játék dobozán és online adatlapján megtalálható**, illetve a PEGI mobilapplikációjában és a pegi.info/hu oldalon. Emellett **tartalomleíró ábrákkal is figyelmezteti a szülőket** a játékon belüli vásárlás lehetőségére, durva beszédre, félelmetes vagy szexuális elemekre, szerencsejátékkal vagy kábítószerekkel kapcsolatos tartalmakra.


www.pegi.info
www.pegi.info
www.pegi.info
www.pegi.info
www.pegi.info




TÉVHITEK ÉS



TÉNYEK:

A videójátékok erőszakosak?

Évente többszáz dobozos videójáték jelenik meg világszerte, a játékkon- zolok digitális felületein több ezer, PC-n tízezer fölött, a mobiljátékokkal együtt pedig több, mint egymil- lió. **Nem minden játék felel meg bármelyik korosztálynak**, de a PEGI 2003 és 2020 között csupán a játé- kok 8,3 százalékát sorolta a 18 éven felülieknek szánt kategóriába.

Az agresszív játékok erőszakossá teszik a gyereket?

Számos kutatás közül egy sem bizonyította hitelt érdemlően, hogy a játékok önmagukban bárkit is erő- szakos tettekre sarkallnának. Persze a virtuálisan átélt események is befolyásolják az érzelmeinket, ezért vitathatatlanul fontos, hogy **min- den gyerek a szellemi és érzelmi fejlettségének megfelelő játékok- kal játsszon**: ezért elengedhetlen, hogy a szülők komolyan vegyék a PEGI korhatár-besorolási rendszerét.

A játékok buták és a gyereket is elbutítják?

A külső szemlélő számára akár együ- gyűnek is tűnhetnek, de a játékok időnként egészen **összetett feladatok elé állítják a gyerekeket**, miközben számos készségüket képesek **szóra- koztatóan fejleszteni**: a kognitív/kreatív képességeket, együttérzést, konfliktus- kezelést, együttműködést, önismeretet, kapcsolatteremtést.

A videójátékok elszigetelik a gyereket a családtól, barátoktól?

Bár sokan szeretnek elvonulni és egyedül játszani, egyre többen keresik a **közösségi élményeket** a játékokban is. Osztálytársak között gyakori a tanítás utáni közös játék, az online meccsek közben pedig könnyű a kapcsolatte- remtés – bár ennek, ahogy később látni fogjuk, veszélyei is vannak. A játék azonban a **családi közösség programja is lehet**, ha szülőként nem zárkózunk el, hanem **érdeklődünk és bekapcsoló- dunk**, szurkolóként vagy akár játékos- ként. A határokat is könnyebb lesz így közösen meghúzni!

MIT TANULNAK A GYEREKEK A JÁTÉKBAN?

Vannak kifejezetten oktató jellegű játékok, de még az autós, a kaland-, sőt, az online akciójátékok is sokszor hozzák tanulási helyzetbe a gyerekeket.

- 1. Vezetői szerepkör:** aki online játékokban csapatkapitányi vagy hasonló szerepet tölt be, az iskolai csoportmunkában is hasznos koordinátori, vezetői rutint szerezhethet.
- 2. Nyelvtudás:** a játékok többségében nincs magyar szinkron vagy felirat: úgy sarkallnak idegennyelvű szövegek megértésére, hogy az egész nem is tűnik kénysernek.
- 3. Kockázatvállalás:** a játékok döntési helyzeteiben gyorsan kell kockázatokat és lehetőségeket megítélni.
- 4. Önbizalom:** a játékok nem állítanak leküzdhetetlen akadályok elé, a pozitív visszacsatolás, a sikerélmény pedig nö- velheti az önbizalmat.
- 5. Kreativitás:** egyes népszerű játékok a kitalálás, létrehozás, építés kreatív lehetőségeit nyitják meg a gyerekek előtt – gyakran közösségi, társas játékmény- ben, amelynek a szülő is részese lehet.

MENNYIT JÁTSZHAT?

A szülőknek két szempontból fontos szabályozni a játékot: hogy **mivel játszik a gyerek** és hogy **mennyi időt** tölt vele.

Az elsődleges elég követni a korhatár-ajánlást, a játékidő meghatározása azonban életkortól és egyéni

adottságoktól függően változik, odafigyelést igényel, következetes-séget, kompromisszumkésztséget. Fontos, hogy **a játékidőt egyben kell kezelni minden egyéb képernyő előtt töltött idővel**, beleértve a mobil eszközöket, monitort és tele-



MENNYI IDŐT TÖLTHET A KÉPERNYŐ ELŐTT?

A legtöbb gyerek a javasoltnál sajnos sokkal több képernyőt néz. Hálátlan feladat, de a szülőknek törekedniük kell a korlátok kialakítására és betartására. Ugyanilyen fontos: kisebb gyermekek csak a szülő jelenlétében töltsenek időt a képernyő előtt!

18 HÓNAP ALATT

0 óra

A szakértők és szakmai szervezetek egyöntetű állásfoglalása, hogy **másfél éves kor alatt a gyerek ne találkozzon képernyőkkel** – kivételt képezhet egy-egy közös családi videóbeszélgetés.

18–24 HÓNAP

0–30 perc

Többen (pl. a WHO*) ebben a korban is a képernyőidő mellőzésére biztatnak, a megengedőbbek (pl. az AAP**) szerint legfeljebb **fél órányi**, kicsiknek készített, oktató műsort lehet nézni, a **szülőkkel közösen**.

2–5 ÉV

30–60 perc

Öt éves kor alatt a WHO és az AAP **legfeljebb egy óra** képernyőidőt javasol, mindig a **szülő jelenlétében**, szüneteket tartva, legalább **másfélszer annyi fizikai mozgással**, pontos napi rutinhoz kötött **10 óra alvással**.

6–17 ÉV

2 óra

Szülői szempontból talán a **legkritikusabb időszak**, kulcsfontosságú a **rendszeresség és a szabályok kialakítása**, betartása. A napi két óránál jelentősen több képernyőidő számos későbbi probléma forrása lehet.

18 ÉV FŐLÖTT

2–4 óra

Fontos, hogy felnőttként is igyekezzünk korlátok között tartani a képernyőidőt. **Az egész digitális világ a figyelmünkre pályázik**, ennek tudatában használjuk okoseszközünket!

* WHO (World Health Organization), Egészségügyi Világszervezet

**AAP (American Academy of Pediatrics), Amerikai Gyermekgyógyászati Akadémia

víziót is. A gyerekek meg kell értenie, hogy képernyőidejét bárhogyan beoszthatja, de akár játszani szeretne, akár videókat nézni, ugyanazt a keretet „költi”.

Számos kutatási eredmény figyelmeztet rá: **a képernyőidő kikezdheti a fizikai és mentális egészséget.** A gyerekek kiegyensúlyozott táplálkozását és alvászidejét védeni kell. Szükségük van a regenerálódásra **az emlékezet, a nyelvi fejlődés, a figyelem szabályozása** érdekében is. Bár idősebb korban a szervezet jobban ellenáll a káros hatásoknak, **a szülőknek is korlátozniuk kell képernyőidejüket:** egészségük megőrzése és **a szülői példamutatás** érdekében. A gyerek hajlamosabb azt tenni, amit lát, és nem azt, amit hall. Ha a

szülő nem áll fel a tévé elől, vagy a közös étkezések idejére sem teszi le a telefont, akkor azt a gyerektől is nehéz lesz elvárni.

Bár fontos a következetesség, számoljunk a játék időigényével. Amíg elindul, frissítéseket tölt le vagy telepít, amíg sikerül megfelelő szerverhez csatlakozni az online játékban, vagy amíg elkezdődik a következő meccs, a gyerek számára is frusztráló módon peregnek a percek. Ezért ha lejárt a játékidő, beszéljünk meg kilépési pontot és adjuk meg a gyerekeknek a lehetőséget, hogy a folyamatban lévő meccset befejezze vagy az aktuális küldetést még teljesítse. Kevesebb lesz a vita és a gyerekek értékelni fogja, hogy a szülő számításba vette az ő játékának szabályait is.

JÁTÉKFÜGGŐ A GYEREKEM?

Több kutatás is rámutatott arra, hogy a játékkal töltött idő hossza nem áll szoros összefüggésben a függőség kialakulásának kockázatával. **A játékhasználat akkor válik problémássá, ha a gyerek elhanyagolja miatta élete más területeit,** otthoni és iskolai kötelezettségeit, az evést-ivást, a tisztálkodást, a testmozgást, a társas kapcsolatokat. **Ha életminősége jelentősen romlik és mindez tartósan fennáll,** érdemes tanácsot, szakmai segítséget kérni (iskola)pszichológustól vagy nevelési tanácsadótól.



HOGYAN SZABÁLYOZZUK A JÁTÉKIDŐT?

- Határozzuk meg közösen és tartsuk be következetesen a játékidőt – de legyünk készek tárgyalni róla.
- Ne időtartam szerint zárjuk le a játékot: egyezzzünk meg kilépési pontban egy kör, szint, játszma végén.
- Törekedjünk a közös képernyőidőre: ha a szülők vagy testvérek is bekapcsolódnak a játékba, akkor a gyerek játékidője családi idővé válik. Ez a közös élményszerzésen túl az időbeosztást is kezelhetőbbé teszi.
- A játékidőt rendszeresen szakítsuk meg szünetekkel, amikor fel is kell állni az eszköz mellől.
- Jelöljünk ki eszközmentes tereket és időszavakat, például az étkezéseket, de a lefekvés előtti utolsó órát mindenképp. A gyerekeknek éjjel ne legyen hozzáférése az eszközökhöz.
- Tanuláskor minden eszközt tegyünk félre: kutatások bizonyítják, hogy még kikapcsolva is elvonja a figyelmet.
- Mutassunk példát, mi is tartsuk be az eszközhasználat, képernyőidő családi szabályait!
- **Használjuk a szülői felügyeleti eszközöket:** kontrolláljuk, kövessük és értékeljük ki közösen a heti képernyőidőt.



MENNYIBE KERÜL A JÁTÉK?



A játék mára a szórakoztatóipar legnagyobb ágazatává vált: nagyobb, mint a film- és a zeneipar együttvéve. A játékok egyre látványosabbak, egyre erősebb gépeket igényelnek, ami nem olcsó hobbi és nem egyszeri beruházás.

A leggyakoribb kérdés, hogy PC-n vagy játékkonzolon érdemes-e játszani. **A PC mellett szól, hogy munkára is alkalmas, illetve elemenként is bővíthető. Az asztali változatok jellemzően olcsóbbak, mint a hordozható gépek**, de az alsóbb árkategóriákban így sem találunk olyat, ami játékra is alkalmas.

A játékkonzolok célhardverek, néhány multimédiás funkción túl **csak játékokra használhatók, de olcsóbbak és értékállóbbak**. Jellemzően 7-8 évenként cserélődnek, félidőben néhány felrészített, erősebb modellel. Az aktuális konzolgeneráció olcsóbb gépeinek (Xbox Series S, Nintendo Switch) közel duplájába kerülnek a nagyobb tárhelyű, erősebb változatok (Xbox Series X, PlayStation 5) – de még így is kedvezőbb az áruk, mint egy hasonló képességű PC-nek. A régebbi konzolgenerációk modelljei olcsóbbak, de az újabb játékokat már nem feltétlenül futtatják.

A játékgephez játék is kell, akár **lemezes, akár digitális (letölthető)** formátumban. A digitális kényelmesebb, hiszen nem kell hozzá lemez és bármikor letölthető – kölcsönadni, eladni azonban nem tudjuk.

A legnagyobb csapda viszont az ingyenes játék. Fontos, hogy szülőként tisztában legyünk vele – és a gyerekekkel is beszéljük meg –, hogy **ingyenes játék nem létezik**, csak ingyenesen letölthető, melynek készítői a vételár helyett máshogy igyekeznek bevételt termelni: **vagy reklámokat nézetnek a játékosal, vagy a játékon belüli költségek felé terelik.** A játékot rendszere-



CSILLÉRY ANDRÁS, médiaértés-oktató (Bűvösvölgy Sopron)

Amikor pénzt adok egy játékért, arra gondolok: most a gyermekem idejét veszem meg, azokat a perceket, amelyeket nem reklámok nézésével fog tölteni.

sen megszakító reklámokat nézni a legrosszabb módja a képernyőidő eltöltésének: szándékoltan lélekölő, hiszen az ingyenes játékok legjellemzőbb bevételi forrása a megvásárolható reklámmentesség. A költsékre okosan vezetik rá a játékos, például a játékidő szük-

ségtelenül elnyújtott részeit kisebb költségekkel (mikrotranzakciókkal) teszik felgyorsíthatóvá, vagy játékbeli jutalmakat ígérő „zsák-bamacska”-ládák (lootboxok) vásárlására ösztönöznek – hiába tiltják ezt több ország szerencsejátékkal kapcsolatos törvényei.



HOGY NE ÉRJEN KELLEMETLEN MEGLEPETÉS

- A játékokhoz kapcsolódó költségekhez ajánlott külön (akár virtuális vagy „eldobható”) bankkártyát használni. Mindig csak annyi pénz töltsünk rá, amennyire szükség van.
- Mobiljátékoknál gyakran nem egyértelmű, hogy egyszeri vagy megújuló költségről van szó: a letöltést, vásárlást inkább mi intezzük.
- Érdemes applikáción keresztül követni minden olyan költsést, ami játékokhoz kapcsolódik.
- Online játékvásárláshoz csak megbízható webshopot használjunk, az aktivációs kódokkal kereskedő oldalakkal legyünk óvatosak.
- Illegálisan módosított, „feltört” játékot ne töltsünk le, ne telepítsünk és a gyerekek is tisztázzuk, hogy miért nem szabad: amellett, hogy törvénytörő, kártevők is kerülhetnek gépünkre.
- Sok online játéknak van saját fizetőeszköze (mint a Fortnite esetében a „V-Buck”), mely ugyan valódi pénzbe kerül, a játékban mégsem érződik annak. Érdemes átszámolni a gyerekekkel.
- Ha a gyerek ragaszkodik egy játékbeli költséshöz, érdemes felvetni, hogy a felét fizesse saját zsebpénzből. Segíthet mérlegelni, hogy mennyire van szüksége rá.

HOGYAN SPÓROLHATUNK?

A videójáték drága mulatság, de van néhány módja, hogy olcsóbban megússzuk.

- 1. Használt játékok és gépek:** garanciával felújított gépeket is nyugodtan vásárolhatunk. Ahol használt konzolos játék kapható, ott megunt, de jó állapotban lévő lemezes játékaikat beszámítják vásárláskor.
- 2. Idővel olcsóbb:** megjelenéskor vásárolni játékot rossz befektetés. Érdemes várni egy kicsit, mert gyorsan csökken az ára.
- 3. Játékok ajándékba:** Az Epic Games Store kb. hetente tesz ingyenessé régebbi, fizetős játékokat, a GOG.com oldalán kisebb gyűjtemény van ezekből.
- 4. Vásárlás helyett előfizetés:** több kiadó előfizetési szolgáltatást is kínál, mely révén egy új játék árából akár hónapokig hozzáférhetünk egy nagyobb játékkatalógushoz. Ez azonban odafigyelést igényel a szülőktől, hiszen a gyűjteményben akadnak korhatáros játékok is.
- 5. Felhőalapú játék:** Erősebb gép híján érdemes lehet kipróbálni a felhőalapú játékszolgáltatásokat, melyek konzolon és PC-n is elérhetőek, jellemzően havidíjas modellben. Fontos, hogy használatukhoz gyors és stabil internetkapcsolat szükséges.

AZ ONLINE JÁTÉK VESZÉLYEI

A szülő nem mindig tudja, hogy kikkel barátkozik a gyerek, azt pedig még kevésbé látja, hogy kikkel tölti idejét az interneten és ott milyen élmények érik. **Az iskolai környezetben elkövetett testi vagy lelki**

bántalmazások ma már a digitális térre is kiterjednek (sértő üzenetek küldözgetésétől kezdve kompromittáló képek megosztásáig a legkülönbébb módokon), és ilyen tevékenységekre sajnos az online játékok is lehetőséget adnak.

A szülők néha még azt sem tudják, hogy online-e a játék, amiben a gyerek részt vesz. Érdeemes rákérdezni! A gyermekeket pedig fel kell készíteni: az online játék során olyanokkal is találkozhatnak, akik **élvezettel teszik tönkre a többiek élményét**

Az online játékok meghatározó eleme a közösségi élmény: a játékosok csapatokba szerveződve küzdenek egymással vagy egymás ellen, meghatározott feladatokat teljesítve. A koordinációhoz folyamatos kommunikációra van szükség, ezért **ma már a legtöbb játék rendelkezik beépített szöveges vagy szóbeli csevegést lehetővé tevő megoldással**, de a játékosok előszeretettel használnak olyan külső alkalmazásokat is, mint pl. a Discord.

VÉDEKEZÉS A JÁTÉKON BELÜL

Ahogy a való életben, úgy a játékokban sem kell szó nélkül túrni a zaklató játékosok kellemetlenkedéseit. Minden játékban, platformtól függetlenül van lehetőség rá, hogy **a gyerekek a belső kommunikációs felületen megkeressék a problémás játékost és lenémissák, letiltsák**. Ha a probléma fennáll, **jelenthetik** akár a játékhoz kapcsolódó közösségi platformokon is, ha pedig játékostársaik is tanúi voltak a sérelemnek, **kérjék meg erre őket is**.



2019-BEN

AZ ONLINE JÁTÉKOSOK

74%

százalékát érték negatív
élmények

2020-BAN

81%

százalékra nőtt ez a szám

agresszív viselkedéssel, sértegetéssel vagy a játékbeli közös célok akadályozásával. Egy izgalmas mérkőzés során a frusztrációból könnyen visszavágás lesz, majd elmérgesedő személyes konfliktus. Tudatosítani kell a gyerekekben, hogy egy ponton túl mindez nem pusztán kellemetlenkedés vagy trollkodás, hanem bántalmazás. Ne tartsa magában, ne egyedül akarjon megküzdeni a helyzettel, hanem **szóljon és kérjen segítséget** – nem csak a saját, de mások érdekében is!



Szülők és gyerekek egyaránt fordulhatnak az NMHH internetes tájékoztató és segítségnyújtó szolgálatához, az Internet Hotline-hoz akár online bántalmazással, akár káros tartalmakkal kapcsolatban.

HOGYAN SEGÍTSÜNK?

- 1. Készítsük fel a gyereket a nehézségekre!**
Figyelmeztessük előre, hogy érhetik majd negatív élmények is. Emlékeztessük, hogy legyen együttérző – az alapvető udvariasság a játékokban is elvárás –, ne hibáztasson másokat, és ő se tegyen olyasmit, amit másról bántásnak élné meg.
- 2. Figyeljünk a viselkedésére!**
Ha különösen rosszkedvűvé teszi a játék, ne bagatellizáljuk el, inkább próbáljuk elterelni a gondolatait, vonjuk be másba és emlékeztessük, hogy rendszeresen tartson szüneteket!
- 3. Tudjuk, kik a játéktársak!**
Biztassuk arra, hogy lehetőleg ismerősökkel, barátokkal játsszon – de ha szükséges, inkább váltson és keressen új társaságot, akár csak átmenetileg is.
- 4. Tudatosítsuk az online biztonság szabályait!**
Emlékeztessük rendszeresen: soha, semmilyen körülmények között ne ossza meg személyes adatait, a Discordon kapott gyanús linkekkel pedig legyen óvatos!
- 5. Kérdezzünk gyakran!**
Tudjuk meg, milyen friss élmények érték a játékban, akár jók, akár rosszak. Tartsuk fenn a bizalmi légkört: érezze, hogy szükség esetén fordulhat hozzánk!

MIÉRT NÉZNEK MÁSOkat JÁTÉK KÖZBEN?

Sok szülő nem érti, hogy **amikor végre nem játszik a gyerek, akkor másokat néz játék közben** – mi ebben az öröm? Pedig a válasz egyszerű: ugyanaz, mint amiért egy sporteseményt nézünk a tévében. Persze, más barátokkal focizni, mint profi csapatok bajnoki mérkőzését nézni, de **ha már értünk egy játékot, akkor lenyűgöző látni azt, ahogy a legnagyobb játékosok: ha nem a pálya mellől, akkor legalább otthon, a televízióban.** A jelenséget már kutatók is megvizsgálták: **hátterében a tükör-neuronoknak nevezett idegsejtek állnak, melyek révén egy kicsit mi is átéljük azt a cselekvést, amit megfigyelünk.**

Hasonló a helyzet a videójátékokkal is, így nem meglepő, hogy néhány éve elképesztően népszerűek lettek a hozzájuk kapcsolódó videós tartal-



EGÉSZ NAP CSAK JÁTSZANAK?!

Míg az előző generációk sztárjait a rádió és a televízió termelte ki, **a mai fiatalok az internet hírességeit bálványozzák.** Ilyenek például a **streamerek**, akik az erre lehetőséget adó online platformok valamelyikén élőben közvetítik közönségüknek, ahogy játszanak, beszélgetnek. A nézők bekapcsolódhatnak, cseveghetnek a videóssal és a többi nézővel, a streamer személye, egyénisége pedig néha többet jelent, mint a játék, amit közvetít. Manapság **sok gyerek szeretne videós- vagy streamer karriert**, de érdemes felhívni figyelmüket: **a látszólag könnyű megélhetés mögött kemény munka áll.** Ahhoz, hogy valaki sikeres videós legyen, nem elég a trendeket követnie. A **tehetség, kritika- és stressztűrés, szórakoztató stílus és kemény munkabírás** egyaránt kulcsfontosságú – és persze egy nagy adag szerencse. Jelenleg több, mint **8 millió aktív streamer** használja a Twitchet, kitűnni közülük nem kis feladat.

mak. **Nem csupán profi e-sportolók tétmeccseit, de gyakorlatilag bármilyen játékot néznek milliók YouTube-videókon, vagy élő Twitch-közvetítéseken.** Ám míg egy focimérkőzést feltehetően kevesen néznek tanulási céllal, a játékok esetében sokan kifejezetten azokat a tartalmakat keresik, melyekből **tippeket-trükköket** lehetnek el. Mások az online játékok mérkőzéseinek izgalmát, vagy egy történetvezérelt játék drámai pillanatait, látványvilágának esztétikai élményét szeretnék átélni – netán épp ellenkezőleg, egy kis **nyugalmat, kikapcsolódást** keresnek. Fontos a közösségi szempont is: aki **nem akar kimaradni az online világ történé-**

seiből, az ezekkel a videókkal próbál képbe kerülni, és végül vannak olyanok, akik online meccsek esetében a kommentátorok, vagy épp a saját játékukat közvetítő streamerek személye miatt kapcsolódnak be. Nincs tehát baj azzal, ha a gyerek játékokhoz kapcsolódó videókat néz, **ha olyan játékokról van szó, melyekkel amúgy játszhatna is.** A YouTube ugyanakkor nem szűri ki a játékban felvett erőszakot és szexuális tartalmat, ahogy a streamer trágár megnyilvánulásait sem. Érdekes azt is tudatosítani a gyerekekben: **a videókkal ugyanúgy a napi képernyőidejét használja,** mintha játszana – döntse el, hogyan osztja be az idejét.

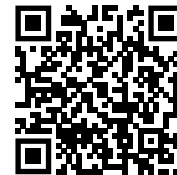


**KENESSEY TAMARA - médiaértés-oktató,
(Bűvösvölgy Sopron)**

A tartalmak korosztályi besorolása nem olyan szigorú a videomegosztó felületeken, mint a filmek vagy játékok esetében, ezért érdemes előszűrni a gyerekek által követett tartalomkészítőket.

E-SPORT-KÖZVETÍTÉSEK

Évek óta nő az e-sportok iránti érdeklődés, de 2020-ban, fizikai sportesemények hiányában jelentősen megugrott a virtuális megmérettetések népszerűsége. Az e-sportolók videó-játékokban, szervezett keretek között, edzők által koordinált kemény felkészülés után mérik össze tudásukat – a meccseket kommentátorok közvetítik és milliók nézik.



A Twitch és a YouTube szülőknak készített útmutatói



Készült a Nemzeti Média- és
Hírközlési Hatóság és a GameStar
szerkesztőségének együttműködé-
sében

Nemzeti Média- és Hírközlési
Hatóság
1015 Budapest, Ostrom utca 23–25.
Levélcím: 1525 Pf. 75
Telefon: +36 1 457 7100
E-mail: info@nmhh.hu

Szöveg és nyomdai előkészítés:
ProjectO29 Magyarország Kft.
1065 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 59. II/9
www.gamestar.hu