



VIDEO JÁTÉKOK ÉS JÁTÉK PLATFORMOK

Mi ez?

A videojátékokat egyaránt tekinthetjük digitális eszköznek és digitális jelenségnek. Digitális eszközként értelmezhetőek interaktív szoftverprogramokként, amelyeket szórakoztatási vagy oktatási célokra készítenek, gyakran számítógépeken, konzolokon vagy okostelefonokon játszhatók. Eszközként lehetőséget biztosítanak a felhasználóknak a digitális platformon való részvételre, szórakozásra vagy tanulásra. Ugyanakkor a videojátékok jelentős digitális jelenséggé is váltak. Hatalmas globális közönséget vonzanak, milliókat számláló játékosokkal és nézőkkel, versenyszerű esport eseményeket és profi játékos karrier kialakulását generálták.

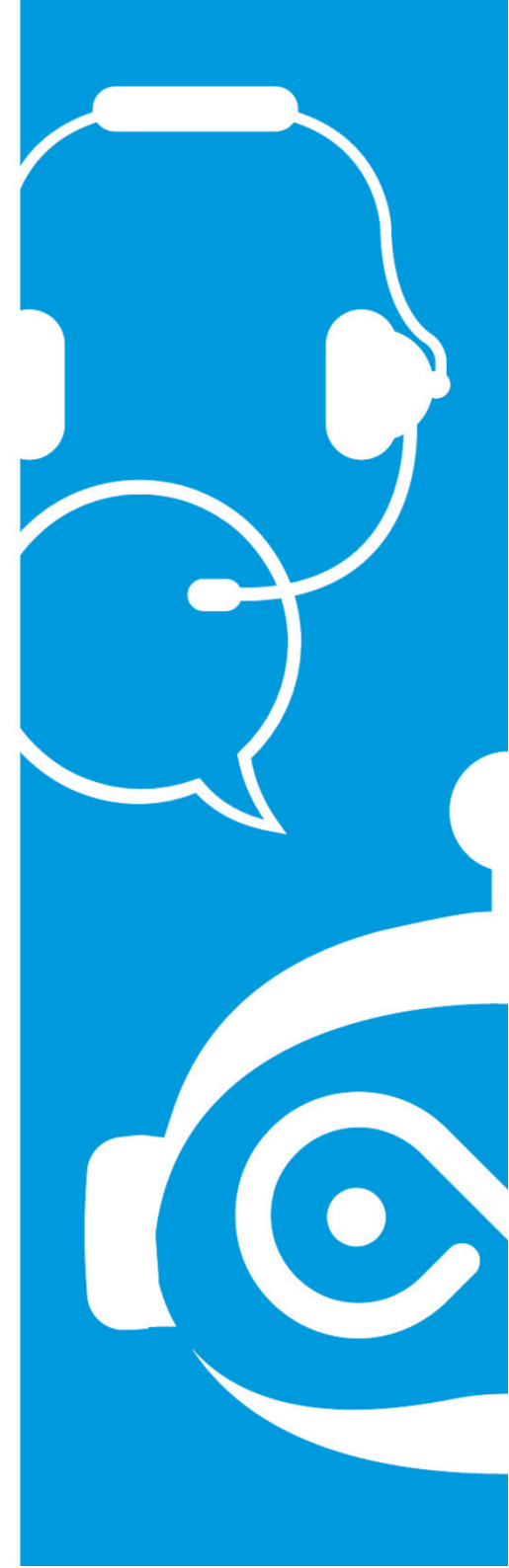


Hogyan befolyásolhatja a fiatalok szexuális és reprodukív egészségét?

A videojátékok hatása a fiatalokra nagyban változhat az egyéntől, a konkrét játéktartalomtól és azon környezettől függően, amelyben fogyasztják. A szülői irányítás, az életkorhoz megfelelő játékválasztás és az SRH-vel kapcsolatos nyílt kommunikáció elengedhetetlen a potenciális előnyök és hátrányok kezelésében.

Ami a videojátékok előnyeit illeti a fiatalok szexuális és reprodukív egészségében, kiemelhetjük:

- **Oktatás és tudatosság:** Néhány videojáték oktatási tartalmat nyújthat az SRH-vel kapcsolatosan, ideértve a fogamzásgátlást, a szexuális úton terjedő fertőzéseket, a beleegyezést és az egészséges kapcsolatokat. Ezek a játékok segíthetik a fiatal játékosok tudatosságát és megértését.
- **Erősítés és ön kifejezés:** Bizonyos videojátékok lehetővé teszik a játékosok számára, hogy felfedezzék különböző identitásokat és kifejezéseket, ami pozitív hatással lehet a fiatalok önbizalmára és önképére, ideértve szexuális irányultságuk vagy nemi identitásukkal kapcsolatos vonatkozásokat is.
- **Szociális támogatás és kommunikáció:** Az online többjátékos játékok lehetőséget teremthetnek a fiatalok számára, hogy kapcsolatba lépjenek másokkal, potenciálisan elősegítve a szexuális és reprodukív egészség témáinak megbeszélését, tapasztalatok megosztását és támogatást keresést.



A fiatalok szexuális és reprodukív egészségének támogatása a digitális korban : JÓ GYAKORLATOK

A videojátékok hátrányai a fiatalok szexuális és reprodukív egészségére:

- Kitéve explicit tartalomnak: Néhány videojáték explicit szexuális tartalmat vagy erőszakot tartalmazhat, ami lehet nem megfelelő vagy káros a fiatalok számára. Az ilyen tartalomnak való kitettség elérheti a fiatalokat, elérheti vagy eltorzíthatja az egészséges kapcsolatok és beleegyezés megértését.
- Irreális elvárások: A videojátékok gyakran hiperekrealizált módon ábrázolják a romantikát és a szexualitást, ami irreális elvárásokat teremthet az intim kapcsolatokról, a testkép és a nemek szerepével kapcsolatban, ami elégedetlenséghez vagy negatív hatáshoz vezethet az önbecsülésre.
- Néhány példa olyan videojátékokra, ahol előnyöket és hátrányokat találhatunk:
- "Life is Strange": Ez a narratív játék különböző érett témákat érint, beleértve a kapcsolatokat, a szexualitást és a beleegyezést.
- "Grand Theft Auto" sorozat: Ezek a játékok gyakran tartalmazzak explicit szexuális tartalmat, erőszakot és felnőtteknek szóló témákat, például prostituációt és szexuális objektifikációt.
- "Leisure Suit Larry" sorozat: Ezek a játékok a szexuális kalandok követésére összpontosítanak és nőket objektíválnak. Irreális és káros ábrázolásokat támogatnak a szexualitásról és a kapcsolatokról.



Milyen módon lehet támogatni a fiatalokat?

- Ellenőrizze a videojáték tartalmi besorolási kódját (az Egyesült Államokban és Kanadában Entertainment Software Rating Board - ESRB néven ismert). Ez a kód információkat nyújthat a játék megfelelőségéről a célzott fiatalok életkorára vonatkozóan.
- Fedezze fel a fiatalok körében legnépszerűbb játékokat, és játsza el azokat annak érdekében, hogy megértse, milyen mértékben befolyásolhatják a fiatalokat.
- Ha olyan helyeken vannak videojátékok, ahol a fiatalok gyakran megfordulnak, győződjön meg arról, hogy a játékok megfelelnek mindenki számára, és közös területeken játszódnak.

Kapcsolódó tartalmak:

Jó gyakorlat lapok:

- Szexuálisan explicit tartalom: OnlyFans
- Új eszközök: Mesterséges intelligencia
- Online zaklatás: Fiatalok rábeszélése



További információ:

- Alencar, Nadyelle Elias Santos, Maria Aparecida Oliveira Pinto, Nicácio Torres Leite, and Claudia Maria Vieira Da Silva. “Serious Games for Sex Education of Adolescents and Youth: Integrative Literature Review.” *Ciência & Saúde Coletiva* 27, no. 8 (August 2022): 3129–38. <https://doi.org/10.1590/1413-81232022278.00632022en>.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. “Video Games and Children: Playing with Violence,” 2017. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx.
- Mónica Isabel Tamayo Acebedo and Tamayo Acevedo Lucía Stella. “Los Videojuegos Para La Comunicación En Salud Sexual de Los Escolares: Valoración de Los Profesores de Secundaria.” *Communication Papers* 7, no. 13 (May 25, 2018). <https://raco.cat/index.php/communication/article/view/337879>.

