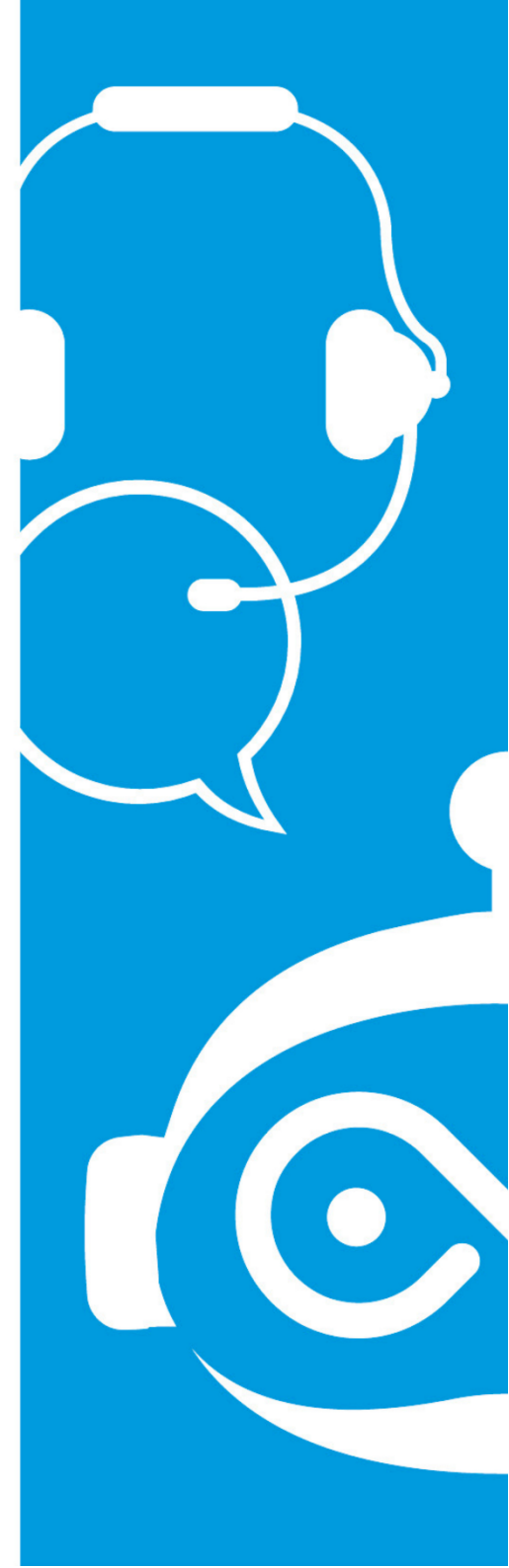




GRY VIDEO I PLATFORMY DO GIER

Co to jest?

Gry video można uznać zarówno za **narzędzie**, jak i **zjawisko cyfrowe**. Stanowią one narzędzie cyfrowe w tym sensie, że są interaktywnymi programami komputerowymi stworzonymi w celach rozrywkowych lub edukacyjnych, często do gry na komputerach, konsolach lub smartfonach. Jako narzędzie umożliwiają użytkownikom zabawę lub naukę poprzez platformę cyfrową. Jednocześnie gry video stały się też istotnym zjawiskiem cyfrowym. Przyciągają one ogromną publiczność, z milionami graczy i widzów, a także wygenerowały wydarzenia e-sportowe oparte na rywalizacji oraz turnieje zawodowych graczy.

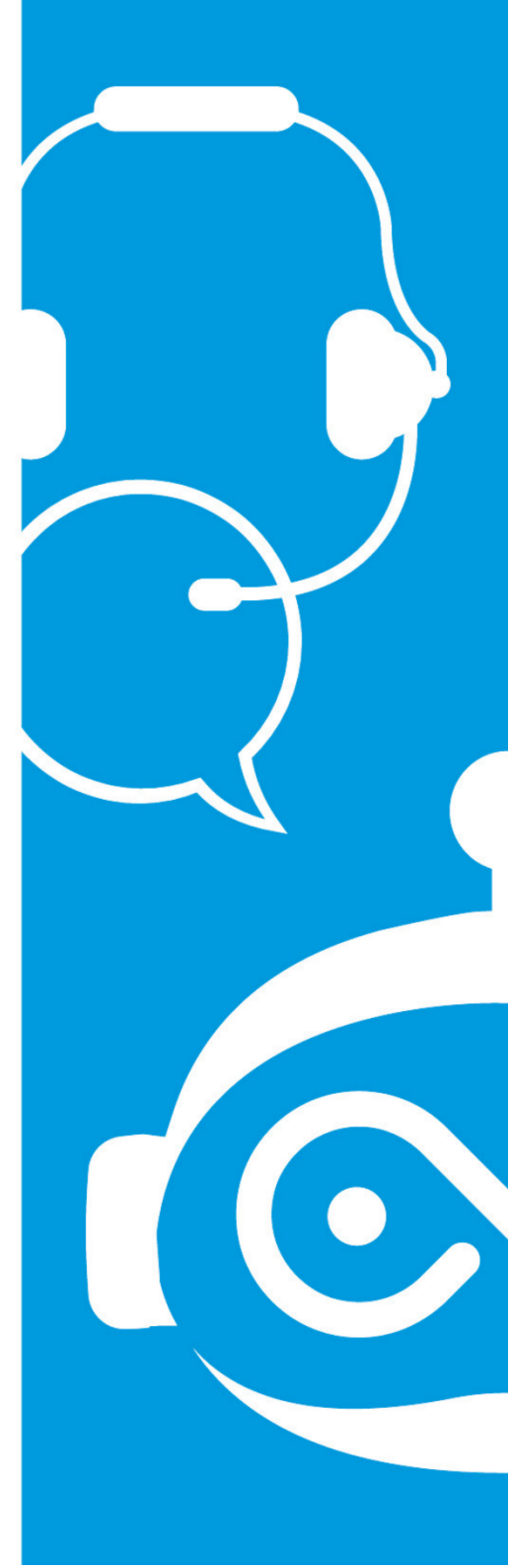


Jak to może wpływać na zdrowie seksualne i reprodukcyjne młodzieży?

Oddziaływanie gier wideo na młodzież może znacznie się różnić w zależności od osobowości człowieka, zawartości gry i kontekstu, w jakim jest ona użytkowana. Wskazane jest, aby rodzice udzielali wskazówek, wybierali odpowiednie gry dostosowane do wieku dziecka i otwarcie komunikowali się na temat seksualności i zdrowia reprodukcyjnego, aby skutecznie radzić sobie z potencjalnymi korzyściami i wadami gier.

Zalety gier wideo w dziedzinie zdrowia seksualnego i reprodukcyjnego młodzieży:

- **Edukacja i świadomość.** Niektóre gry wideo mogą dostarczać treści edukacyjnych związanych ze zdrowiem seksualnym i reprodukcyjnym, obejmujących tematy takie jak antykoncepcja, choroby przenoszone drogą płciową, zgoda (np. na współżycie) oraz zdrowe relacje. Te gry mogą pomóc w promowaniu świadomości i zrozumienia wśród młodych graczy.
- **Wzmocnienie i wyrażanie siebie.** Niektóre gry wideo pozwalają graczom na eksplorowanie różnorodnych tożsamości i sposobów wyrażania siebie, co może pozytywnie wpłynąć na poczucie pewności, wartości oraz aspekty związane z własną orientacją seksualną czy tożsamością płciową.
- **Wsparcie społeczne i komunikacja.** Gry wieloosobowe mogą stanowić platformę, na której młodzież komunikuje się z innymi, co potencjalnie ułatwia rozmowy na tematy związane ze zdrowiem seksualnym i reprodukcyjnym, dzielenie się doświadczeniami oraz szukanie wsparcia.



Niekorzystny wpływa gier video na zdrowie seksualne i reprodukcyjne młodzieży:

- Narażenie na treści eksplicytny. Niektóre gry video mogą zawierać treści o eksplicytnym charakterze seksualnym lub prezentować przemoc, co jest nieodpowiednie i szkodliwe dla młodych ludzi. Narażenie na takie treści może osłabić lub zniekształcić ich zrozumienie zdrowych relacji.
- Nierealistyczne oczekiwania. Gry video często przedstawiają romantyczność i seksualność w sposób wyidealizowany, co może tworzyć nierealistyczne oczekiwania dotyczące intymności, wizerunku ciała i ról płciowych, a to prowadzi do potencjalnego niezadowolenia z siebie lub negatywnie wpływa na poczucie własnej wartości.

Przykłady gier video, mających zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na młodzież:

- "Life is Strange". Ta gra oparta na narracji porusza różnorodne dojrzałe tematy, w tym relacje, seksualność i kwestię przyzwolenia na kontakty seksualne.
- "Grand Theft Auto" seria. Te gry często zawierają treści o charakterze eksplicytnym, przemoc oraz tematy dla dorosłych, takie jak prostytutka i seksualne uprzedmiotowienie.
- "Leisure Suit Larry" seria. Te gry skupiają się na dążeniu do kontaktów seksualnych i uprzedmiotowieniu kobiet. Promują nierealistyczne i szkodliwe sposoby przedstawiania seksualności i relacji.



Jakie są sposoby wspierania młodzieży?

- Sprawdź kod ratingowy zawartości gry wideo (zwany Entertainment Software Rating Board - ESRB w USA i Kanadzie). Ten kod może dostarczyć informacji na temat odpowiedniości gry dla wieku grupy docelowej.
- Samodzielnie sprawdzaj gry, które są najbardziej popularne wśród młodzieży, i zagraj w nie, aby zrozumieć, w jakim stopniu mogą wpływać na młodych ludzi.
- Jeśli w miejscach często odwiedzanych przez młodzież są dostępne gry wideo, upewnij się, jak wygląda przestrzeń, w której spotykają się młodzi ludzie, a gry są odpowiednie dla ich wieku.

Powiązane zjawiska/narzędzia cyfrowe:

Zobacz:

- Treści o charakterze seksualnym: OnlyFans
- Nowe narzędzia: Sztuczna inteligencja
- Nadużycia: Grooming



Bibliografia:

- 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>.

