



VIDEO IGRE IN IGRALNE PLATFORME

Kaj so video igre in igralne platforme?

Videoigre lahko obravnavamo **kot digitalno orodje in digitalni fenomen**. **Digitalno orodje** so v smislu, da so interaktivni računalniški programi, ustvarjeni za zabavo ali izobraževanje, ki se pogosto igrajo na računalnikih, konzolah ali pametnih telefonih. Kot orodje uporabnikom zagotavljajo sredstvo za sodelovanje, zabavo ali učenje prek digitalne platforme. Hkrati so videoigre postale tudi pomemben **digitalni fenomen**. Videoigre privabljajo množično svetovno občinstvo z milijoni igralcev in gledalcev ter so ustvarile tekmovalne dogodke esporta in poklicne igralne kariere.



Možni vplivi na spolno in reproduktivno zdravje mladih

Vpliv videoiger na mlade je lahko zelo različen, odvisno od posameznika, specifične vsebine igre in konteksta, v katerem se igra uporablja. Pri obvladovanju teh morebitnih prednosti in slabosti so bistvenega pomena usmerjanje staršev, starosti primerna izbira iger in odprta komunikacija o spolnem in reproduktivnem zdravju (SRZ-ju).

Ko govorimo o prednostih videoiger za SRZ mladih, lahko izpostavimo naslednje:

- **Izobraževanje in ozaveščanje:** Nekatero videoigro lahko vsebujejo izobraževalne vsebine, povezane s SRZ-jem, vključno s temami, kot so kontracepcija, spolno prenosljive okužbe, privolitev in zdravi odnosi. Te igre lahko pomagajo spodbujati ozaveščenost in razumevanje med mladimi igralci.
- **Opolnomočenje in samoizražanje:** Nekatero videoigro igralcem omogočajo raziskovanje različnih identitet in izrazov, kar lahko pozitivno vpliva na samozavest in samopodobo mladih, vključno z vidiki, povezanimi z njihovo spolno usmerjenostjo ali spolno identiteto.
- **Socialna podpora in komunikacija:** Spletne igre z več igralci lahko mladim omogočijo interakcijo z drugimi, kar lahko olajša pogovore o temah spolnega in reproduktivnega zdravja, izmenjavo izkušenj in iskanje podpore.



Podpiranje spolnega in reproduktivnega zdravja mladih v digitalni dobi: NAJBOLJŠE PRAKSE

Slabosti video iger za SRZ mladih:

- Izpostavljenost eksplicitni vsebini: Nekatere videoigre lahko vsebujejo eksplicitno spolno vsebino ali nasilje, kar je lahko neprimerno ali škodljivo za mlade. Izpostavljenost takšni vsebini lahko pri njih povzroči preobčutljivost ali napačno predstavo razumevanja zdravih odnosov in privolitve.
- Nerealna pričakovanja: Videoigre pogosto prikazujejo romantiko in spolnost na preveč idealiziran način, kar lahko ustvari nerealna pričakovanja glede intimnosti, telesne podobe in spolnih vlog ter vodi do morebitnega nezadovoljstva ali negativnega vpliva na samospoštovanje.

Nekateri primeri videoiger, pri katerih lahko najdemo prednosti in slabosti, so:

- "Life is Strange": Igra, ki temelji na pripovedi, obravnava različne teme, vključno z odnosi, spolnostjo in privolitvijo.
- Serije "Grand Theft Auto": Te igre pogosto vsebujejo eksplicitno spolno vsebino, nasilje in odraslim primerne teme, kot sta prostitucija in spolna objektivizacija.
- Serije "Leisure Suit Larry": Te igre se osredotočajo na iskanje spolnih odnosov in objektivizirajo ženske. Spodbujajo nerealno in škodljivo prikazovanje spolnosti in odnosov.



Na kakšne načine lahko podpremo mlade?

- Preverite oceno vsebine videoigre (v ZDA in Kanadi se imenuje Entertainment Software Rating Board - ESRB). To vam lahko pomaga pri odločanju o primernosti igre za starostno skupino mladih.
- Sami odkrijte in zaigrajte igre, ki so med mladimi najbolj priljubljene, da boste razumeli, kakšen je njihov vpliv na mlade.
- Če imate videoigre v centrih, ki jih pogosto obiskujejo mladi, poskrbite, da so igre primerne za vse in da se igrajo v skupnih prostorih, pod nadzorom odraslih.

Sorodni digitalni fenomeni/orodja

Glej kartice:

- Spolno eksplicitna vsebina: OnlyFans
- Nova orodja: Umetna inteligenca
- Spletne zlorabe: Zapeljevanje mladih



Nadaljnje branje:

- 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>.

