



RADA PRE
MEDIÁLNE SLUŽBY

VIDEOHRY - STRAŠIAK ALEBO POMOCNÍK?

START



**MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ**

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.



ČOHO SA BOJÍME?

NÁSILIA

ZÁVISLOSTI

ZLÝCH ZNÁMOK

OBEZITY

BUDE Z NEHO ASOCIÁL

HAZARDU

**MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ**

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.

PREČO DETI HRAJÚ?

POTREBA NIEČO DOKÁZAŤ

ROZHODUJEM SÁM O SEBE

ZDROJ ŠŤASTIA

MOŽNOSŤ RIEŠIŤ ÚLOHY

SOCIALIZÁCIA

ÚTEK

KTO A AKO ČASTO HRÁ?

VÝSKUM: Vybrané formy rizikového správania detí a mládeže v roku 2023 (Holdoš, J., Izrael, P., Almašiová, A., & Kohútová, K.)
Reprezentatívna vzorka: **1932 detí** a dospelých vo veku **9 – 18 rokov**

AKO ČASTO HRÁŠ ONLINE HRY?

- Takmer stále 17%
- Niekoľkokrát každý deň 12%
- Denne alebo takmer denne 20%
- Aspoň raz za týždeň 22%
- Takmer nikdy 17%
- Nikdy 12%

DENNE A ČASTEJŠIE

- Chlapci 69%
- Dievčatá 29%



VÝSKUM: RIZIKÁ

16% detí **minulo príliš veľa peňazí** na online hry alebo nákupy v aplikáciách,

Za posledný rok bolo **13% detí vystavených sexuálnym obrázkom** v online hre aspoň raz za mesiac alebo častejšie a niekoľkokrát za rok bolo vystavených **ďalších 23% detí**

RIZIKÁ SPOJENÉ S HRANÍM

FYZIOLOGICKÉ

- nevhodné sedenie, problémy s očami, **nedostatok spánku**, obezita, úrazy

MATERIÁLNO-TECHNICKÉ

- **poplatky**, únik informácií, vírusy

SOCIÁLNO-PSYCHOLOGICKÉ

- kyberšikana, predátori, **závislosť**



ZÁVISLOSŤ VS. EXCESÍVNE HRANIE

- **KLÚČOVÉ KOMPONENTY ZÁVISLOSTI:** význačnosť, zmeny nálady, tolerancia, konflikt s ďalšími činnosťami, relaps (abstinenčné príznaky)
- Závislosť = diagnóza stanovená psychiatrom
- Pozor na nálepkovanie: “Ty si závislák*čka!”
- Prevalencia: herná porucha cca 1% populácie

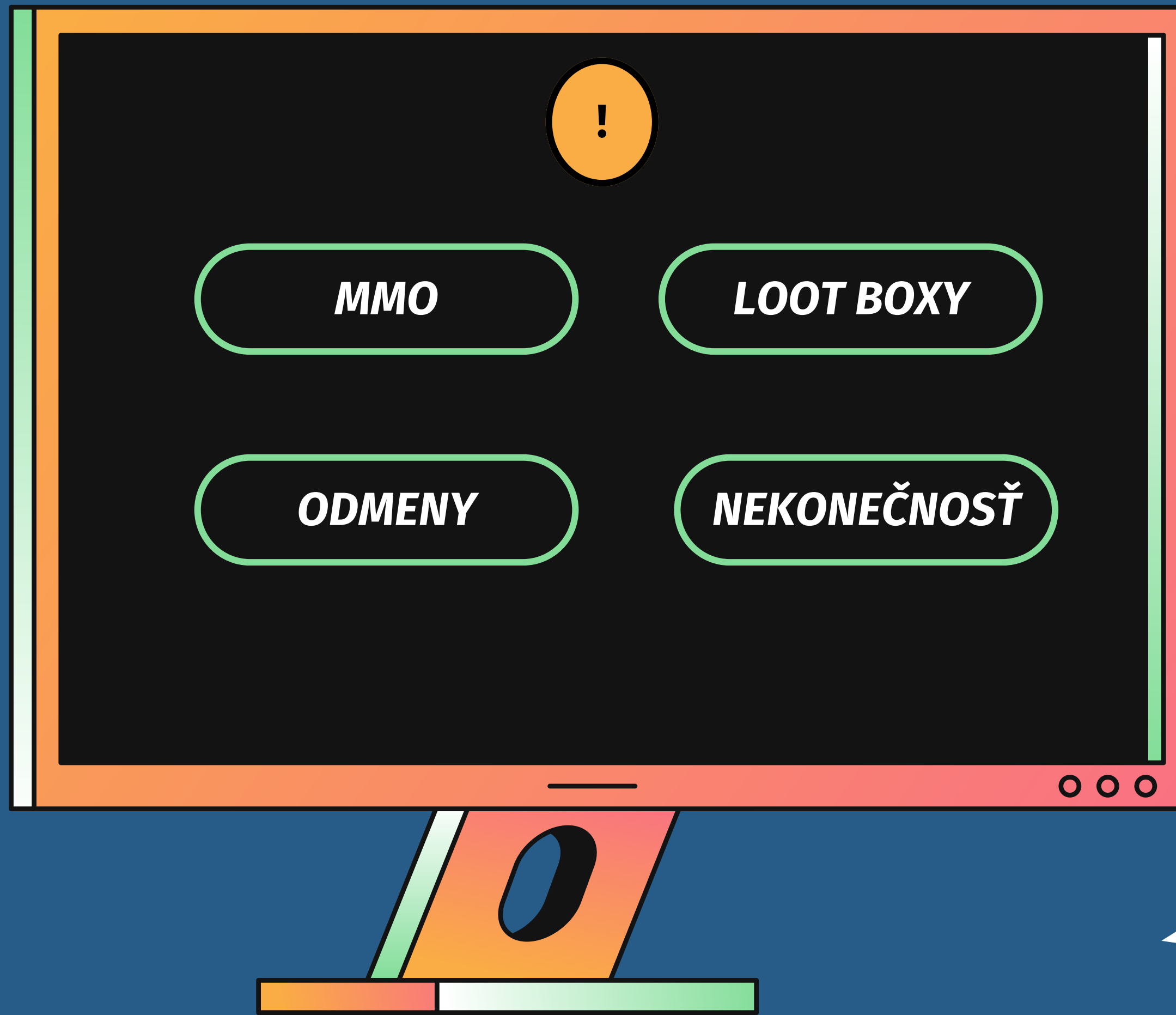
ZÁVISLOSŤ - DÔSLEDOK PROBLÉMOV

**V ŠKOLE: KYBERŠIKANA,
ZNÁMKY**

**S ROVESNÍKMI:
ODMIETNUTIE, OSAMELOSŤ**

**V RODINE: NÁSILIE,
ZNEUŽÍVANIE, NEFUNKČNÁ
RODINA, CHÝBAJÚCA SOC.
PODPORA**

**NEDOSTATOČNE
ŠTRUKTUROVANÝ ČAS
DIEŤAŤA**





AKO Z TOHO VON?

REGULÁCIA?

RODIČOVSKÁ MEDIÁCIA?



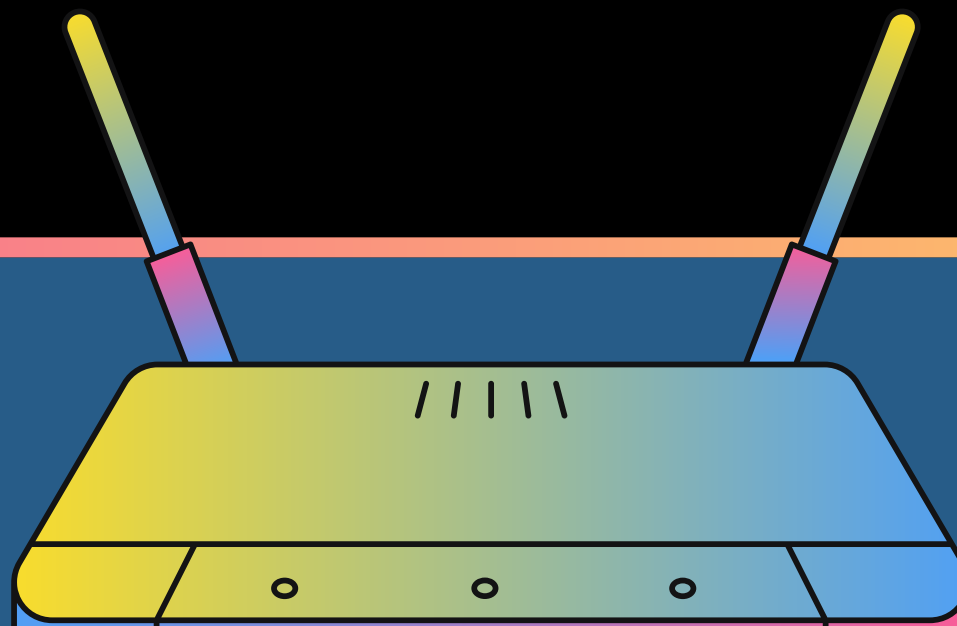
**MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ**

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.

REGULÁCIA

REPORT: Consumer protection in online video games:
a European single market approach

- Loot boxy
- In-game currencies
- Temné vzorce (Dark patterns)
- Zrušenie a obnovenie predplatného
- Dizajn primeraný veku a overenie veku
- Zabránenie zneužívaniu detí



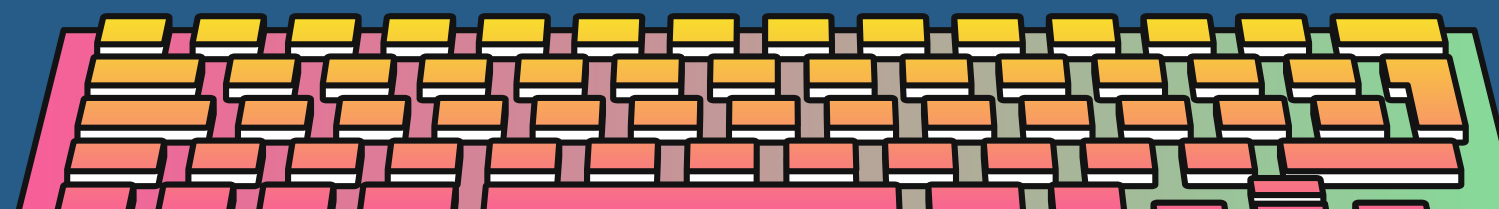
PREČO ÁNO VIDEOHRÁM?

INTERAKTIVITA

KREATIVITA

STRATEGICKÉ MYSLENIE

PONORENIE SA DO POSTAVY



**MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ**

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.



HRA AKO PROSTRIEDOK ROZVOJA

KOGNITÍVNEHO:

riešenie problémov, rozvoj poznania, pozornosť, strategické myslenie

EMOCIONÁLNEHO:

empatia, záťažové situácie, prežívanie silných emócií, autoregulácia

SOCIÁLNEHO:

spolupráca, komunikácia, identita a socializácia vo vrstovníckych skupinách

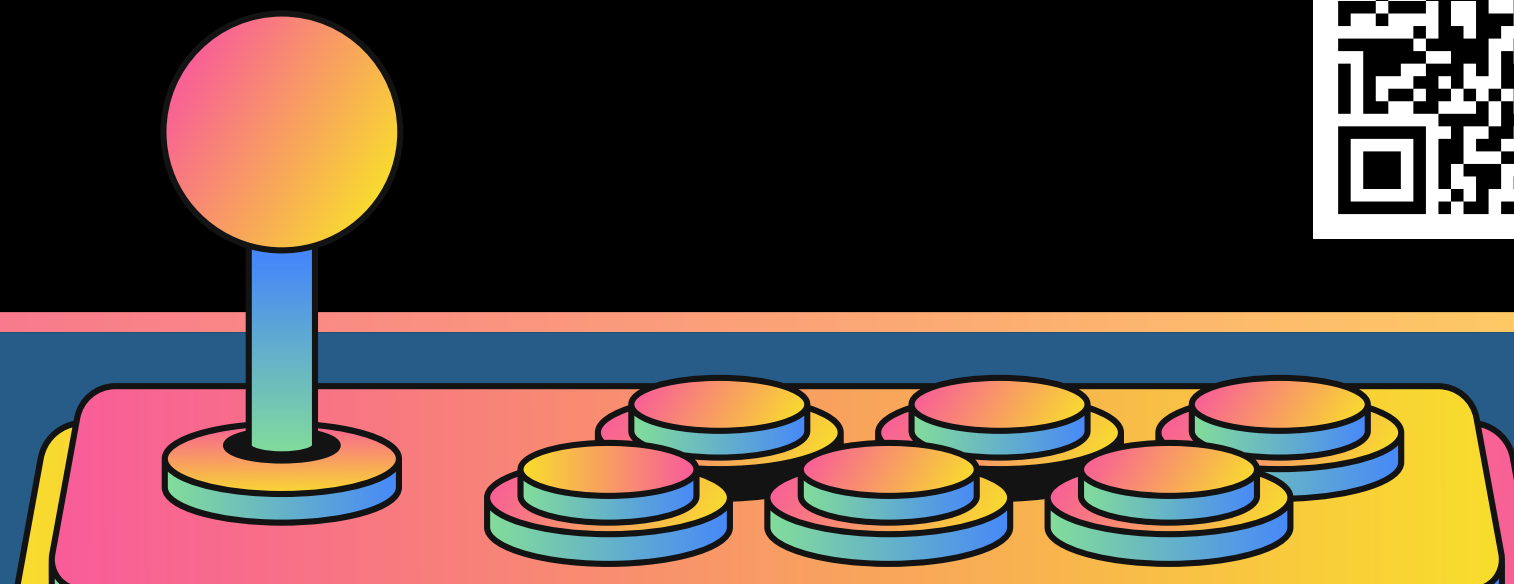
MORÁLNEHO:

možnosť byť v úlohe utečenca, ale aj zločinca, morálne posolstvo hier



MOŽNOSTI VYUŽITIA HIER

- **VZDELÁVANIE:**
 - *Aj vzdelávacia hra musí byť najskôr hra, až potom vzdelávacia.*
- **TERAPIA**
- **REHABILITÁCIA**





DOSPELÁCKE VÝZVY

- ZBAVME SA PREDISUDKOV
- ČAS JE LEN JEDNA PREMENNÁ
- ROZPOZNAŤ **KVALITNÚ HRU** JE NÁROČNÉ
- NESPOLIEHAJME SA NA PEGI
- UČME DETI **REFLEKTOVAŤ**, AKO NA NE HRY (MÉDIÁ) VPLÝVAJÚ
- VEĎME K FINANČNEJ GRAMOTNOSTI A KRITICKÉMU MYSLENIU
- DIGIDOHADY NAHRAĎTE **DIGIDOHODAMI** - PRAVIDLÁ VYTVÁRAJTE SPOLU, NIE SÚ NEMENNÉ
- ROZVÍJAJTE DIGITÁLNU SLOVNÚ ZÁSOBU
- HRAJTE SA **SPOLU**, AK VÁS HRY NEBAVIA, PREJAVTE ASPOŇ ÚPRIMNÝ ZÁUJEM
- **DÔVERA JE DÔLEŽITÁ**



DÔLEŽITÁ ROVNICA

ČAS

x

OBSAH

x

KONTEXT

x

DIEŤA

= HRANIE

M. Božík: Online večerná škola, 2023

MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.

ZDROJE:



Mgr. Michal Božík -
psychológ, odborník na
videohry





ĎAKUJEM

GAME OVER

VIKTORIA.NORISOVA@RPMS.SK



MEDIÁLNA
GRAMOTNOSŤ 

Spoločne. Zodpovedne. Aktívne.