

# PRODUKTUEN SEGURTASUNA

## Bideojokoak



ASMATU  
JOPUNTUAN. ZURE  
SEGURTASUNA  
DAGO JOKOAN

### *Irakaslearen Gida Didaktikoa*



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN  
DIPUTACIÓN FORAL DEL GOBIERNO VASCO



COMISIÓN EUROPEA

Kontratuaren Nafarria SAREA Europako Kontsumitzailearen Eskulako Akordiazkoan da. Zerbitzuaren Autonomia Erregelatuaren dule parte (Kanariak, Azorak, Valentziako Komunitatea, Galizia, Gaztela-Mantxa, Euzkadi Autonomia Erdiakoa, Euzkadiak, Madril, Aragón, Gaztela eta Leioa, Errioxa, Katalunian eta Katalunian) eta bestelakak (España, Portugal, Italia, Grezia eta Frantzia). Ogasun eta Kontsumitzaile Ministerioaren (Kontsumitzaile Institutu Nazionaleko eta Merkataritza, Kultura eta Kudeatze Ministerioaren (Europako programen) Zuzendaritza Nazional) laguntza jaso da.



# Bideojokoak

## SEGURTASUNeko DEKALOGOA



1. **Erosi aurretik bilatu, konparatu eta jokoaren edukia ezagutu behar duzu. Horretarako, ahal den guztietan, eska ezazu erakustaldi praktiko bat erosi baino lehen.**
2. **Aukera itzazu modu kolektiboan erabil daitezkeen jokoak, horrela aisialdia beste pertsonekin partekatu ahal izango duzu. Ez ahaztu askotan bideojokoek jarduera berez bakartia egitera eta gainerakoetatik baztertzera eramaten zaituztela.**
3. **Bideojoko bat aukeratzen duzunean kontuan hartu adina; zuretzako bada, zeurea; haur batentzako bada, aukera ezazu harentzat zailegia ez izatea gogoan hartuta. Oso joko zailak frustrazio sentimenduak eragin ditzake ezarritako helburuak eskuratu ezin direnean.**
4. **Joko baten helburua modu osasungarri batean dibertitzea eta entretenitzea izan behar da. Erosi eta erabili bideojoko dibertituak, eduki bortizik, xenofobo edo sexu bereizkeriazkorik ez dituztenak. Kontuan hartu zure aukerak ekoizpena bideratzen duela.**
5. **Kontrolatu eta mugatu bideojokoetan ematen duzun denbora. Ez da zure aisialdiaren entretenimendu bakarra izan behar. Adi oporraldietan batez ere, denboraren nozioa galtzen denean.**
6. **Kontzientea izan behar duzu joko mota honen gehiegizko erabilerak fikziozko pertsonailetan hainbeste murgiltzea ekar dezakeela, non azkenean nor bere bizitza baino beraiena bizitzen hasteraino irits baitaiteke.**
7. **Bideo-kontsola bat erosterakoan kalitatea hartu kontuan. Garrantzitsua da pantailak ikusmena ez kaltetzea. Bete itzazu segurtasuneko aholkuak eta egin hamabost minutuko etenaldiak ordu beteko jokaldirako.**
8. **Ipini bideo-kontsola ondo argizatutako gela batean, ahal baduzu hobe da pantaila txikiko (14") telebista batean jartzea. Pantailatik zentzuzko distantziara ipin zaitez. Zain ezazu etxeko txikiek segurtasun arau hori bete dezaten.**
9. **Ikusmenarekin eta urduritasunarekin zerikusia duten arazoak, bideojokoaren kontsolen erabilerari lotutakoak, normalean, luzaroan erabiltzearen eta dar-dar egiten duten akzesorioak, joystickak batez ere, edo mandoak erabiltzearen ondorioak izaten dira.**
10. **Galdetu eta ondo informa zaitez beti erosi aurretik. Ez erosi produktu piratarik, kalitatean eta segurtasunean galduko duzu eta.**

### AURKIBIDEA

1. SARRERA	>>> 1	4. JARDUERAK	>>> 3
2. HELBURUAK	>>> 2	5. EBALUAZIOA EGITEKO IRIZPIDEAK	>>> 7
3. EDUKIAK	>>> 2	6. INFORMAZIO INTERESGARRIA	>>> 7

Argitaratzailea: Kontsumitzailearen Hezkuntza Sarea

<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Egileak:

Nieves Álvarez Martín

Laguntzaileak

Leticia Ortíz Bedia, M<sup>a</sup> del Pilar González Echezarreta,  
Ana Vallejo Echezarreta, Estibaliz Ruiz de Mendoza Vitoria

Diseinua eta maketazioa:

M<sup>a</sup> Isabel Gómez Bedia

M<sup>a</sup> Luisa Lavín Solana

Ale-kopurua:

Autonomia Erkidego bakoitzerako koordinazioa:

Gonzalo Sánchez Moreno (Kantabria)  
Rafael González del Busto (Asturias)  
M<sup>a</sup> José López Ródenas (Valentziako Erkidegoa)  
Esther Álvarez Fernández (Galizia)  
Alejandro Salcedo Aznal (Gaztela-Mantxa)  
Arrate Martínez de Guereñu (Euskal Herria)  
José M<sup>a</sup> Iglesias Sánchez (Extremadura)  
Susana Gil (Madril)  
Francisca Pérez Jiménez (Aragoi)  
Carmen Herrero Álvarez (Gaztela eta Leon)  
Susana Conde Escorihuela (Errioxa)  
Luis Domínguez Rodríguez (Kanariak)  
Julià Guimerá Gargallo (Katalunia)

Lege Gordailua:

Inprimaketa: J. Martínez S.L.



# I. SARRERA

Bideojokoaren mundua geroz eta gehiago zabaltzen ari da eta hazkunde horrek jostailu eta joko tradizionalak baztertuta utzi ditu. Gaur egun gizarte osoak bideojokoa jokoaren abangoardiatzat hartzen du. Horien inguruan iritzi anitz sortu dira. Batzuek bideojokoek mendekotasuna sortzen dutela adierazten dute, beste aditu batzuek bideojokoak erabiltzeak dituen abantailak eta nolakotasunak azpimarratzen dituzte, bere alderdi hezitzaileak eta esku eta adimen-trebetasunak hartzen dituztela aipatzen dutela.

Errealitatea da, Europan jokalarien %80ak urtean 150 milioi euro gastatzen dituztela ordenagailu edo kontsolako bideojokotan. Nazioko merkatua aztertzen badugu, berriki egin duten ikerketa batek erakutsi du 13 eta 35 urte bitartean dauden espainiarren ia erdia (%47) bideojokoaren ohiko kontsumitzailea da<sup>1</sup>. Ikerketak horrek, gainera, produktu-mota horien erabiltzaileek urtean, batez beste, sei bideojoko inguru erosten dituztela, eta gehienek azalera handietan erosten dituztela erakutsi du.

Adituen iritzi bideojokoaren arrakasta eta baita arriskua ere bideojokoek bultzatzen dituzten balore, jarrera eta portaeren eta egungo gizartean nagusi direnen artean dagoen paralelismoan datza.

Bestaldetik, merkaturan aukeratzeko dagoen formatu eta salneurrien aniztasun handiak bideojokoa gazteen arteko jarduerarik zabalduena bihurtzea ere eragin du.

Edukiei dagokienez ere aniztasun handia dago, bideojoko batzuen edukiak kaltegabeak dira baina beste batzuek indarkeriazko edukiak, xenofoboak, sexistak... Hori dela eta, aukeratzen jakin beharra dago eta gazteei orientazioa ere eman behar zaie.

12 eta 18 urte bitarteko ikasleak (material hau hauei zuzentzen dietela) bideojokoak gehien bat erabiltzen dituztenak dira, beraz, oso garrantzitsua da kontsumitzaile arrazionalak izatea, aukeratzen jakin dezatela eta bere edukiei dagokienez kritikoak izan daitezten. Aldi honetan ere aldaketa afektibo sakonak eta munduarekin dituzten erlazio eta balioenak ere gertatzen dira. Ideien mundua oso erakargarria dela agertzen zaie eta mundu horretan bere balio eta jarrera pertsonalak garatuko dira; hori dela eta oso garrantzitsua da bideojokoak (bereziki batzuk) erabiltzeko irizpideak osatzea. Adimen-aldaketek eragiketa logiko-formalak ahalbidetzen dituen izaera abstraktuko pentsamenduan aurrera egitea ahalbidetzen diete, esparru honetako arazoak konpontzen oso erabilgarriak direnak. Arrazoitzeko gaitasunaren garapenari hasiera eman, hainbat aukera aztertu eta hipotesiak formulatuz eta egiaztatuz ikertu ahal dute. Kontzeptu ekonomikoak ulertzen dituzte eta gizartea zerbait dinamikoa bailitzan ikusten dute. Gizakiak zerbait egitera eramaten dituzten arazoak ulertu behar dituzte. Era askotako harremanak finka ditzakete eta gertaera bakar batek hainbat kausa izan ditzakeela eta kausak elkarren artean lotuta egon daitezkeela ulertzeko gauza dira. Hiperkritikoak dira, esperientziak, sentsazioak, sentipenak... konpartitu behar dituzte. Taldeak eragin handia du gizabanakoarengan.

Horregatik, oso momentu egokia da eskuartearen dugun gaiari heltzeko gazteek bideojokoak adin hauetan (baita lehenago ere erabiltzen (batzuetan abusatzen) dituztelako. Pertsona helduek (batez ere 18 eta 30 urte bitarteko gazteek) bideojokoak bakarrik edo taldean erabili ohi dituzte eta produktu hauek eragin handia izan dezakete gazteenengan (baita neska eta mutilengan ere). Hauen heziketaren barruan familiek gazteen adinez nagusiak diren arte dituzten erantzukizunak ere sartu behar da.

<sup>1</sup> Ikerketa EMER-Gfk enpresak egin du, eta albiste 2003/08/7ko *Diario Montañés* egunkarian argitaratu dute.



Honako materiala ekarpen irekia da. Irakasleek ikasgelako programazioetarako ideia eta tresna erabilgarriak aurki ditzakete: helburuak, edukiak, jarduerak, konponbideak, ebaluatzeko irizpideak, dokumentazioa... dituztenak. Materialarekin batera ikaslearen koadernoaren badago, bertan hemen proposatzen ditugun jarduerak garatzeko fitxa erabilgarriak eta bere kasa egin ditzaketen denborapasak daudelarik.

## 2. HELBURUAK

### HELBURU NAGUSIAK:

- Gazteei eta pertsona helduei bideojokoak modu arrazional eta seguruan aztertu, erosi eta erabili ahal izan ditzaten beharrezkoak diren ezagupenak ematea.

### HELBURU ZEHATZAK:

- Bideojokoaren definizioa ezagutzea.
- Bideojokoaren adin eta edukien arabera sailkapena ezagutzea.
- Bideojokoak aukeratzeko etiketatutako eta publizitateak zer eginkizun duten ezagutzea.
- Bideojokoak gaizki eta gehiegi erabiltzeak izan ditzakeen ondorio kaltegarriak ezagutzea.
- Ongi informatuta egoteak eta bakoitzaren Autonomia Erkidegoan aplikagarria den indarreko araudia ezagutzeak duen garrantziaren berri izatea.

## 3. EDUKIAK

### KONTZEPTUZKOAK:

- Bideojokoaren ezagupen historikoa, bere erabilera.
- Bideojokoaren ezagupen legala: klaseak, publizitatea, etiketatua...
- Erabili era aurre egitearen baldintzak segurtasun handiagoa izateko.

### PROZEDURAZKOAK:

- Bideojokoaren ikerketa historikoa.
- Bideojokoaren analisia bere etiketatua eta legeria betetzen duten ikusteko eta horrela egokia aukeratu ahal izateko.
- Bideojokoek prentsan duten tratamendua ezagutzea eta horri buruzko hausnarketa egitea.
- Bideojokoak modu arrazionalen erabiltzeko hausnarketa-prozesua.
- Tailer praktikoak.

### JARRERAZKOAK:

- Bideojokoak kritikoki baloratzea; bere erabilera eta gehiegizko erabilera.
- Produktu hauek arrazionalki erabiltzea positiboki baloratzea, bere osasun eta segurtasunerako izan ditzaketen ondorio negatiboen jakitun garelarik.
- Prebentzio-moduan aritzearen garrantzia baloratzea.



**EZAGUTZAKO  
ARLOEKIN**

**GAIAREN ERLAZIOAK**

**ZEHARKAKO  
ARDATZEKIN**

*Geografia - Historia eta  
Gizarte Zientziak  
Hizkuntza eta Literatura  
Zientzien Arloa: Fisika,  
Kimika  
Arte eta Plastika  
Hezkuntzaren Arloa*

*Osasunerako  
Hezkuntza  
Berdintasunerako  
Hezkuntza  
Kulturen arteko  
hezkuntza eta  
Elkartasuna*

Gai honetan ikasgelako lana ikasleek aurretik dituzten ideiak zalantzan jartzen ditugula. Izan ere, hasiera batean dituzten kontzepzioak zalantzan jartzen ditugunean bakarrik ezagupen berria sortzeko gauza baitira.

Abiapuntu bezala mahai gainean bideojokoak erabiltzearen aldeko eta aurkako ideiak jar ditzakegu eztabaida egiteko asmoz: zergatik dira interesgarriak?, Alternatiba hobek eta dibertigarriagoak al daude?, osasun eta segurtasunerako arazoak egon al daitezke? Hau metodologiaren zati garrantzitsua izan daiteke.

## **4. JARDUERAK**

Jarraian, hainbat jarduera aurkeztuko ditugu ikasleak bideojokoaren gaia sakon azter dezan. Hemen hala jarduerak nola konponbideak ager daitezke. Ikaslearen koadernoan bere kasa egin ditzaketen denbora-pasen konponbideak bakarrik sar daitezke.

### **1. JARDUERA: «BIDEOJOKOEI BURUZKO INKESTA»**

Jardueraren helburua ikasleak kontziente izatea eta bideojokoekin duen harremana zein den ezagutzea. Horretarako ikastetxean edo bestelako ikastetxe batzuetan inkesta bat egingo dute eskolako ikasleen artean bideojokoaren erabilerari buruzko estatistika-datuak eskuratzeko asmoz. Onena talde txikitan banatzea eta denen artean ondorioak atera ditzaten da.

Oharra: ikaslearen materialaren **1. fitxan** inkesten eredu bat jasota dago berau egitea errazago izan dadin. Inkesta hori zabaldu edo murriztu dezakete interesgarriak izan daitezkeen alderdien arabera, jarduera egin behar dutenen hezkuntza-mailaren arabera.

### **2. JARDUERA. BIDEOJOKOAREN HISTORIA**

Jarduera hainbat moduz bideojokoaren historia, aurreneko bideojokoak noiz agertu ziren eta nolakoak ziren bilatzea da. Horretarako informazio eta irudi nahikoa bildu beharko dute bilakaera hori ilustratzeko asmoz. Jokoez gain, urte hauetan zehar jokatu duten plataformen bilakaera ere azter dezakete (telebista-monitorea, lehendabiziko kontsolak, sakelako telefonoak...) garrantzi handia du ilustrazioak ere agertzea. Azter ditzaketen bestelako alderdiak jokoetako pertsonaiek izan dezaketen bilakaera, musika eta soinua dira.

Jarduera bukatzeko talde bakoitzak azter dezaketenarekin aurkezpena egin dezakete talde bakoitzak aztertu duenarekin eta ondoren eztabaida txikia egin dezakete.

Irakasleak jarduera honen soluzioa aurretik eman zaion informazioan eta interneteko orrietan aurki dezake.



Ikasleei jarduera honen alternatiba bat proposatu nahi diegu, hori bideojokoetako musikaren historia aztertzea da. Horretarako ikaslearen fitxan hainbat kontu aurkeztu ditugu eta interneteko helbidea ere eman zaie azterketak egin ahal izan ditzaten.

<http://www.meristation.com/sc/articulos/articulo.asp?c=HARD&cr=2499>

### Ikaslearen koadernoaren 2. FITXAREN soluzioa: BIDEOJOKOAREN HISTORIA

GALDERAK	ERANTZUNAK
1. Zein herrialdeetan jaio zen bideojokoetako musikarekiko interesa?	Japonian.
2. Zein da Atari 2600 izenekoaren ezaugarri nagusia?	Bideojoko batean soinu-efektuak sartu zituen aurreneko sistema izan zen.
3. Nola aldatu da bideojokoetako musika, konpositoreari dagokionez?	Bideojokoetan musika sartzen hasi zirenean, pertsona bakar bat jokoaren alderdi guztiez arduratzen zen, orain konpositore bat kontratatzen dute, musika konposatzeaz arduratzen dena.
4. Bideojokoetako soinu-bandak sortzen zituzten aurreneko konpositoreek zenbat tresna izaten zituzten?	Hiru tresnekin.
5. Zein dira kasu hauetan gehien erabiltzen dituzten musika-formatuak?	MIDI eta MP3.
6. Esan iezadazu joko baten soinu-banda sortzeko kontratatu zuten lehenengo konpositore japoniarraren izena eta zein izan zen bideojokoa?	Koji Kondo eta Super Mario Bros.
7. Nobuo Uematsu bideojokoaren saga ospetsu baten sortzailea izan zen, zein da?	Final Fantasy.
8. Japoniarra ez den konpositorearen bat aipatu ahalko zenuke?	Chris Hülsbeck, Mark Seibert, Michael Land, Jeremy Soul, Oscar Araujo...

### 3. JARDUERA. BIDEOJOKOAK AZTERTUKO DITUGU

Jarduera honen bidez hiru bideojoko, beraiek aukeratzen dituztenak, aztertuko dituzte, horien hainbat alderdi azpimarratuko dituztela. Lanaren **3. fitxan**, ikasi beharreko parametro batzuk gomendatzen dituzte, baina haiek egoki deritzaten bestelako batzuk gaineratu edo kendu ditzakete. Analisia egin ondoren datuak ikaskideen aurrean jarriko dituzte eztabaidari hasiera emango diote.

#### Ikaslearen koadernoaren 3. FITXAREN iruzkinak.

##### 1. Fitxa teknikoa:

Jokoaren izenburua, enpresaren izena, etiketaren jakingarri guztiak adierazita dauden hizkuntza, merkaturatu zuten urtea, jokalaria kopurua, jokalarientzat gomendatzen duten gutxieneko adinari buruz zerbait adierazten duen, eduki-mota adierazten duen ikonoa sartu duten, generoa eta jokoak behar dituen gutxieneko eskakizun teknikoak aipatzen dituzten eta sarean jokatzeko aukera dagoen adierazten duten jarri behar dituzte.



## 2. Jokoaren eduki eta estatistikaren analisia:

Honakoak adierazi behar dituzte: Jokoaren argumentu edo historiaren laburpena; esku hartzen duten pertsonaien deskribapena (pertsonai bakoitzeko fitxa bana), itxura, jantzi, tresna, keinu eta maizen ageri diren emozioak, rol eta gizarte-estatusa, sexu eta bestelako kontu interesgarriak ere adierazten dituztela; agertokiaren deskribamenak ere eman behar dituzte: giroa historikoa, fondo edo dekoratuak, altzariak, argiztapena, iragarki-mezuak eta jokoaren definitzen laguntzen duten bestelako gauzak; musika-mota, testu idatziaren edukiak aztertu behar dituzte; jokoaren planteamendua bera eta historian aurrera egiteko egin behar dituzten lorpenak aztertu behar dituzte; jokatzeko orduan izan dituzten sentimenduak, jokoaren bukatzean izan duten sentipena, beharrezkoa den arreta-maila (1etik 10era); indarkeria-maila (1etik 10era); estrategia-maila (1etik 10era); nagusi den sexua (1etik 10era) eta jokoaren balorazio orokorra aztertu behar dituzte.

## 4. JARDUERA. BIDEOJOKOAK PRENTSAN

Jardueraren helburua bideojokoaren mundua komunikabide batean, prentsan duen agerpenaren bidez aztertzea da. Nahiz eta jarduera egiteko beharrezkoa den informazioa bilatzen dutenak beraiek izan daitezten saiatu, beren materialaren **4. fitxan**, ikasleek prentsan bideojokoei buruz agertu diren hiru albiste ezberdin aurkituko dituzte. Hala beraiek topatzen dituzten albisteekin (liburutegietan, artxiboetan... bilatuta) nola bere fitxan agertzen direnekin lan berbera egin beharko dute; arretaz irakurtzea, laburbiltzea eta denon artean eztabaidatzea alegia.

### 1. albiste. El País (03/05/08)

Lehenengo artikulua honetan Estatu Batuetan egun dagoen egoeraren berri ematen du, oinarritzko lau kontzeptutan laburbildu ahal duguna:

- Washingtongo Estatuak 17 urte baino gutxiago dituztenei bideojokoak alokatzea eta saltzea debekatzen duen aurrenekoa izateko hartu duen ekimena.
- Hainbat talderen protesta, beraien artean eskubide zibilak aldeztu dituztenak, editoreak eta entretenimendu elektronikoko industria daudelarik, neurri hori adierazpen askatasunaren murrizketatzat hartzen baitute.
- Softwarearen industriek dagoeneko etiketatzen bideojokoaren edukiari buruz ohartarazteko neurria hartzen dute. Irakasle, historialari, psikologoren talde batek ikerketa bat aurkeztu dute, horretan indarkeriazko ekintzen eta bideojokoaren zaleen arteko lotura frogatzen duen ezer ez dagoela argudiatzen dutela.

### 2. albiste. El Mundo 03/06/03

Oraingo honetan Espainiako egunerokotasunaz eta PEGI (Pan European Game Information) deitutako autorregulaziorako kode bat aplikatzeaz aritzen dira, horren bidez honakoa egiten dute:

- Bideojokoetan adinaren arabera sailkapena ezartzen dute eta edukia deskribatzen duten ikonoak ere sartzen dituzte.
- Kulturako 16 herrialderako baliagarria da.
- Kontua da kontsumitzaileek merkatuan dauden bideojokoaren inguruan informazio nahikoa izatea. Kode horrek bi berrikuntza ditu aurrekoaren aldean (2001. urteko apirilaren 1eko zena); bideojokoaren sailkapenean adin-maila gehiago sartzea (3+, 7+, 12+, 16+ eta 18+ urte) eta baita ikono deskribatzaileak ere (indarkeria, hitz gordinak, beldurra, sexua edo biluziak, drogak eta diskriminazioa).

### 3. albiste. Expansióndirecto.com 01/02/21

Espainiako piratatzeari buruzkoa da, bertan merkatura iritsi ziren aleen %60a legez kanpoko kopia. Beste faktore bat ere kontuan hartu behar dugu, joko bat legez kanpo erreproduzitzea alegia, praktika hori oso zabaldua dago kontsumitzaileen artean, eta ez gazteen artean bakarrik.

Jarduketa horren justifikazioa, legez kanpoko dena, da berau egiten duten guztiek pentsatzen dutela dirua aurrezteaz gain ez diotela inori kalterik egiten. Izan ere, bideojokoaren enpresek dirua soberan irabazten baitute.

16 eta 50 urte bitarteko 1.500 pertsonen artean egindako ikerketa baten arabera, honako ondorioak izan zituzten:

- Bideojoko piratak erosten dituenak ez du pentsatzen zerbait txarra egiten ari dela, gainera, asko eta asko praktika horren alde daude.
- Ohiko praktika da hala gizon nola emakumeen artean (halere gizonek gehiagotan egiten dute) Inkesta horri esker bestelako datuak ere erdietsi zituzten, hala nola erabiltzaile askok ez dutela uste bideojokoak adin txikikoentzat bereziki indarkeriazkoak edo arriskutsuak direnik.



## 5. JARDUERA. BA AL DAKIGU ZER JOKO-MOTA ERABILTZEN DITUGUN?

Jarduera honen bidez ikastetxean ikasleek gehien erabiltzen dituzten bideojokoei buruzko informazioa jasoko dute.

Hori dela-eta, bere lan-materialaren **5. fitxan** inkesta bat gaineratu dugu, horretan honakoa jasoko dute: galderak egingo dizkioten pertsonaren sexu eta adina eta gehien erabiltzen dituen 5 bideojokoen izenak.

Ahalik eta informazio gehiena lortzeko asmoz, ikasgela talde txikitik banatzea hobe da, horiek ikastetxeko hainbat tokitan jarriko dira.

Ahalik eta ikasle gehien galdekatu ondoren, eskuratutako informazio guztia bilduko dute, datuak aztertuko dituzte eta gehien erabiltzen dituzten 5 bideojokoei zerrenda bat egingo dute.

Zerrenda egin ondoren, ikasleek honako web gunera joko dute: [www.pegi.info](http://www.pegi.info), bertan honako urratsak egingo dituztela:

- Gaztelania hautatu.
- **Searchgame** loturan klik egingo dute, berau web orrialdeko goiko aldean dago.

Hori egin eta honako orrialde honetara iritsiko gara:



Jarraibideak arretaz irakurri beharko dituzte, eta arrakasta handien duten 5 bideojokoei duten adin eta edukiaren arabera sailekapea bilatu beharko dute.

Informazioa dutenean, ondorioak aterako dituzte eta klase aurrean azalduko dute.

Inkesta

Sexua..... Adina.....

Bideojokoaren izena	Adinaren arabera PEGI sailkapena	Edukiaren arabera PEGI sailkapena





## 5. EBALUAZIOA EGITEKO IRIZPIDEAK

5. jarduera egindako jarduera guztiak ebaluatzeko tresna ona izan daiteke. Hala ere, irakasle bakoitzak ebaluatzeko bere tresnak ere diseinatu edo zirriboratu ahal ditzake:

- Behaketa-ereduak.
- Erantzun behar dituzten bestelako galdetegiak: ikasleek, irakasleek, familiek, ... etab.ek erantzun beharrekoak, hauei buruzkoak:
  - *Planteamenduen egokitasuna.*
  - *Plangintza: ikerketa, tenporalizazioa eta erabilitako materialak.*
  - *Ikasleei egokitzea: interesa, ulermena eta erabiltzen errazak izatea.*
- Bestelako jarduerak eta tailer praktikoak.

## 6. INFORMAZIO INTERESGARRIA

**Irakasleentzako informazioa:**

**Zer da bideojoko bat?**

Bideojokotzat joko elektronikoen elkarreragile oro dute, bere euskarria (Barneko CD-Rom, kartutxoa, CD, on line) eta plataforma teknologikoa (sakelako makina, telebistari lotutako bideo-kontsola, jolasteko makina, sakelako telefonoa) kontuan hartu gabe.

### BIDEOJOKOEN PLATAFORMAK

<b>Jolasteko makina</b>	«Pinball» makinetatik hasi eta errealitate birtualeko simulagailuetara arte
<b>Sare telematikoa</b>	Joko elkarreragileak, sarean (Internet, intranet...)
<b>Mikroordenagailua</b>	Joko elkarreragileak CD-ROM, DVD, disko... euskarrietan
<b>Bideo elkarreragile</b>	Jokoak, Laser Disc, DVI... euskarrietan, edo egungo DVD bideo euskarrian.
<b>Bideo-kontsola</b>	Play Station 2, DreamCast, Nintendo64, Play Station...
<b>Sakelako makina</b>	GameBoy, NeoGeo pocket...
<b>Sakelako telefonoa</b>	Entretanimendurako joko errazak

Gustu, inguruabar eta poltsiko guztietarako bideo-jokoak merkaturatzeko formatuen aldaera honek, laguntza eraginkorra egin du geure gizarteko ekonomi eta kultur maila guztietan nabarmen hedatzeko; bada, azken hiru hamarkadetako entretenimendu-iturri garrantzitsuenetakoa izan da, bereziki gazteen artean.

**Bideojokoak erabiltzerakoan gomendatutako adinaren bat al dago?**

Berriki Europako Batasuneko 16 herrialdek, Espainia tartean, bideojokoetarako autorregulazioko kode berria hartu dute. Kode horren helburua merkaturatzen auden bideojokoei buruz gurasoei eta hezitzaileei informazio osatuagoa ematea da.

Araudi berriak 2001. urteko apirilaren Jolasteko Softwareen Editore eta Banatzaileen Espainiako Elkarteak (ADESE) sortu zuena zabaltzea ekarri zuen.

Araudi berriaren arabera sailekape honela geratu da: «3 urte baino gehiagoentzat», «7 urtetatik aurrera», «12 urtetatik aurrera», «16 urtetatik aurrera» eta «18 urtetatik aurrera».



Gainera, sailkapen horrekin batera edukiaren sei deskribapen egongo dira, horiek honakoak dira:

	<b>Edukian gizarte edo arrazagatiko diskriminazioa dago.</b>		<b>Edukian sexua dago.</b>		<b>Edukian indarkeria dago.</b>
	<b>Edukian drogak ageri dira.</b>		<b>Edukian izua dago.</b>		<b>Edukian hitz gordinak ageri dira.</b>

#### Helbide interesgarriak:

<http://www.consumo-c.es/informes/interior/corregul/frame/documentos/codigoetico.htm>

<http://www.pegi.info>

[www.dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm](http://www.dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm)

[www.titanesenlared.com.ar/historia\\_de\\_los\\_videojuegos.htm](http://www.titanesenlared.com.ar/historia_de_los_videojuegos.htm)

[www.pc-actual.com/Actualidad/Noticias/Juegos\\_y\\_ocio/Rese%C3%Blas/20030604046](http://www.pc-actual.com/Actualidad/Noticias/Juegos_y_ocio/Rese%C3%Blas/20030604046)

[www.consumo-inc.es/revista/junio/Cuerpo.html](http://www.consumo-inc.es/revista/junio/Cuerpo.html)

#### Sailkapena edo bideojoko-mota

Bideojokoetan egiten dituzten sailkapenak funtsean irizpide komertzialetan oinarrituta egiten dituzte eta jokoak bere egitura, helburu eta jarduera-moduaren arabera taldekatzen dira. Horrela kasu gehienetan honela sailkatu ohi dituzte:

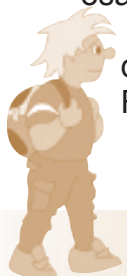
- **Arcade jokoak (plataformak, labirintuak, abenturak):** Merkatuan agertu ziren aurreneko jokoak izan ziren. Oro har, bideojoko hauetan jokatzeko duenak hainbat pantaila gainditu behar ditu jokoan aurrera egin ahal izateko. Jarduerak trebetasun handia eta oso mugimendu azkarrak eskatzen dituzte (azkartasuna lehenesten dute estrategiaren aurrean).
- **Simulazio-jokoak (hegazkinak, automobilak, egoera baten simulatzaileak edo instrumentuzkoak):** Jatorria jolasteko makinetan dute eta beraiei esker jokalaria neurri batean edo bestean erreala den mundu batean murgil daiteke. Jokalaria hegazkin bateko aginteetan jar daiteke, familia baten bizitzaren bilakaera edo garapena erabaki dezake, ... etab. Azken batean, jokalaria egoera edo teknologia zehatzen agintea bere gain har dezake. Simulazioko jokoen egitura konplexuagoa da eta ikasteko denbora gehiago behar izaten dute.
- **Estrategiako jokoak (rol-jokoak, abentura grafikoak, gerrako jokoak):** Joko-mota hauetan jokalaria nortasun espezifiko hartzen du, gainera, bere aurkakoari irabazteko estrategia asmatu behar du. Pertsonarengan pentsamendu hipotetikoak garatzea errazten dute.
- **Mahai-jokoak (galderak eta erantzunak, trebetasuna, ad. xakea):** Informatikako teknologia taula, fitxa eta dado tradizionalak ordezkatzeko dituzte eta kasu batzuetan gure arerioa ere ordezkatzeko dituzte. Joko-mota hauek ezagupenak eskuratzeko galdera eta erantzunen jokoen kasua eta erreflexuen azkartasunerako trebetasun-jokoen kasua mesedegarriak izaten dira.

#### Bideojokoa eta osasuna

Bideojokoak gehiegi erabiltzeak ez digu inolako onurarik ekartzen. Pantaila baten aurrean ordu gehiegi emateak, dela telebistarenean dela ordenagailuarenean, eta bortxatutako gorputz-jarrera izateak gure osasunari kalte egiten die. Eta hori sendagileek eta baita jokalaria askok ere egiaztatzen dute, azken

hauek onartzen dute denbora luze batez jokatzeko egon ondoren buruko mina eta bizkarrekoa dutela, begi lehorrak izaten dituztela...

Funtsezkoa da jokatu behar baldin badugu honela egitea:



- Argiztapen ona duen gela batean, ez da ona pertsianak eta gortinak jaiste eta erabat ilunpetan egotea.
- Begien eta telebista edo ordenagailuaren pantailaren artean tartea mantentzea. Adibide bat jartzeko, gure beso luzatuaren neurria izango litzateke.
- Jokatzen daramagun ordu bakoitzeko 15 minutuko atsedetak egin behar dituzte.
- Ordenagailuko monitore baten aurrean baldin bagaude, monitoreari goitik begiratu ahal diogun leku batetik jarri behar gara, hau da, pantaila gorantz zuzenduta egon behar da eta burua pantaila baino zertxobait gorago egon behar da.
- Jarrera zuzena mantendu behar dugu, eserita aulki batean bizkarra zuzen eta aulki-bizkarrean jarrita dugularik.

## **BIDEOJOKOAK ERABILTZEAREN ALDEKO ETA KONTRAKO ALDERDIAK**

Normalean, bideojokoek haur eta gazteentzako ondorio kaltegarriak dakartzatela pentsatu ohi da. Hala ere, duela gutxi egindako azterlanen arabera, ondorio kaltegarri horiek, joko bakoitzaren edukiaren eta horiei emandako denboraren baitakoak dira.

Artikulua: «VIDAY OCIO» («BIZITZA ETAAISIALDIA»). Osasun bideojokoak. Kotsolen erabilera izugarri zabaldu da. Horien aldeko eta kontrako alderdiak bideojokoaren edukien eta haurra, horiekin jolasten igarotzen duen denboraren ondorioz, ez isolatzearen arabera izango dira». Javier Lavillaren testua (Iturria: El Norte de Castilla).

### **KONTRAKO ALDERDIAK:**

■ Zuzeneko kontrako alderdirik ezagunena epilepsia fotosentikorraren kasuak dira. Haurren portzentaje batek (eskuarki gaixotasun honen aurrekariak izan dituztenak), joko batzuen argi-intentsitatearen aldaketek eta distirek eragindako krisiak izan ditzake. Bideojokoek ez dute epilepsia eragiten; aitzitik, aurretiaz dutenen pertsonengan abiarazi dezakete. Gainerako mendekotasunetan bezala, arazoa mendekotasuna eragiten duen objektu hori eguneroko bizitzako beste alderdi batzuen aurretik jartzen denean hasten da, esaterako, kirolaren, irakurketaren edota lagunekin egotearen aurretik jartzen denean. Ondorioz, gizarte-bizitzarekin hautsi eta isolamenduan eror daiteke eta, horrek, kontrako ondorio larriak ekar diezazkioke haurrari.

■ Jokoan arreta jartzeak nerbio-sistema nekatzen du eta, ondorioz, depresioa eta antsietatea sor litezke. Etekin akademikoa ahuldu egiten da, eta gabeziak ikusiko dira arreta jartzeko gaitasunean, bai eta eskola jarduerenganako axolagabetasun deigarria ere. Kasurik larrienenetan, abstinentzia-sindromea ere ikus liteke bideojokoekin jolastu ezin dutenean edo horiek erabiltzea galarazten zaienean.

■ Batzuetan, neurrigabeko mendekotasun honek, estresa eta begietako nekea eragin ditzake eta, makinaren aurrean hartutako jarrera desegoki eta tentsio-egoera luzeen ondorioz, muskuluetako minak ere eragin daitezke, bai eta bizkarrezurreko arazoak sortu ere. Sintoma horien aurrean, jokalarien zentzuak (behar bezala agertzen dira, esaterako, futboleko gehiegi jolasteagatik gihar-minak dituztenean) jarduera horri atsedean egokia ezartzea espero dezakegu. Haur eta gazteen kasuan, gurasoak dira euren seme-alabei sintoma horien aurreko orientabidea eman behar dietenak, batez ere urduritasun, epilepsia, zorabio... arazoak izan badituzte.

■ Gizentasunaren sorrera bideojokoak gehiegi erabiltzearekin lotu izan da, denbora luzez geldi egoteagatik. Baina, egia esan, bideojokoekin jolastean beste antzeko jarduera batzuk egitean baino kaloria gehiago erretzen dira, esaterako, telebista ikustean baino gehiago, jokoak berak eragiten duen muskulu-tentsioari esker. Nolanahi ere, bideojokoak erabiltzeaz gain, kirola egin eta dieta osasuntsua jarraitzea komeni da, azukre gehiegi hartu gabe.

■ Haurraren osasunean izan ditzakeen ondorio kaltegarriak bideojokoaren edukiaren arabera izango dira; izan ere, merkatuko bideojoko guztiak ez dira haurrentzat, eta kaltegarriak izan litezke haurraren garapen psikologikorako, indarkeria, sexu edo bazterkeria edukiak izateagatik. Era berean, ez da ahaztu behar nortasunaren garapenak liburu, film edo bideojokoren batetik ateratako eredu edo estereotipoen eragina izan dezakeela.

■ Bukatzeko, aipatu beharra dago bideojoko batekin aste gutxi batzuk edo hilabeteak egon daitekeela eta haurra kontzientziatu behar da, joko berriak erosteak dakarren kostu ekonomiko neurrigabearen berri izan dezan.



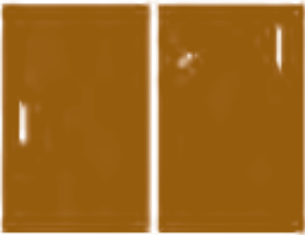
## ALDEKO ALDERDIAK:

- Hainbat partaideren arteko trukea eta elkarrekin jolasteak on egiten die gizarte-harremanei. Lagunen arteko harremana mantendu edota emateko beste modu bat da, beste edozein zaletasunetan gerta litekeen bezala.
- Haurrak jokoan helburu zehatzen bat lortzeko ahalegineko jarraitutasuna sustatzen du. Adingabeak, maiz, galdu egingo du eta ondorioz, porrotaren aurreko tolerantzia eta helbururen bat lortzen ez denean berriro saiatzeko kontzientzia handituko ditu.
- Erabakiak hartzeko orduan bizkorra izatearen beharrak zalantzazko izaera agertzea murriztuko du.
- Bideojokoak, era berean, onuragarriak dira begien eta eskuen koordinazioa hobetzerako orduan.
- Memoria eta zenbakizko kontzeptuak izateko gaitasuna bizkortzen dituzte, eta espazioaren pertzepzioa hobetu.
- Kontsolak neurritz erabiltzeak, haurrak informatikarekin izango duen harremana erraztuko du.

Beste hainbat jarduerarekin gertatzen den bezala, bideojokoak erabiltzea onuragarria edo kaltegarria izan daiteke, horiek erabiltzeko aukeratzen dugun moduaren arabera. Lehenengo eta behin, oso garrantzitsua da horien erabilera mugatzea, eta haurraren ordutegian tarte zehatz bat izatea.

### Bideojokoaren historia

Bideojokoaren aurrekariak 50. urteen amaieran hasi ziren. William A. Higinbothamek, del Brookhaven National Laboratorykoak, Upton herrian (New York) dagoen ikerketa nuklearreko laborategia dena, osziloscopioko tenisa sortu zuen «ateak zabaltzeko» egun batean bisitariak entretenituta egon zitezela.



70. urteen hasieran lehendabiziko «ping-pong elektronikoa» diseinatu zuen, joko horrek erabateko arrakasta bereganatu zuen eta berarekin bideojokoaren aroan sartu ziren. Lehendabiziko joko elektronikoa honen ezaugarria lehendabizikoz telebistako monitore batean jokatzeko dutela da. Jokoan bi angeluzuzen ageri ziren jokalariek balira bezala eta pantailaren alde batetik bestera laukitxo bat mugitzen zen, pilota zena.

70. urteen erdialdean etxeko aurreneko kontsolak agertzen hasi ziren, kartutxo trukagarriak zituztenak, baina egia da horien salneurria zela-eta kontsola horien ez zeudela denon eskura.

Mito bilakatu zen aurreneko bideo-kontsola 80. urteetan agertu zen. Bere aginte zela kausa besteetatik nabarmentzen zen, berau borobil birakaria izan beharrean jolasteko makila zen, botoia zuena (joystick bezala ezagun dena) eta, batez ere, bere jokoak zirela-eta, Pacman (mamorrojaleak) eta Space Invaders (martetartxoak) mitikoak. Bideo-kontsolak munduan 80. urteen bukaera aldean 16 bitseko kontsolak agertu ziren eta 90. urteen hasieran 32 bits dituen lehendabiziko kontsola agertu zen, azken hau irudiak 3tan renderizatzeko gauza zen, aurrerago CDtan oinarritutako kontsolak agertu ziren eta 90. urteen bukaeran munduan gehien saldu duten kontsola merkaturatu zuten, gaur egun oraindik dagoena nahiz eta gehien pirateatzen duten makina izan.



Bideo-kontsolak munduaren paraleloan ordenagailuaz edo PCz ere hitz egin behar dugu. Bideojokoa ez da entretenitzeko modu zabaldua izango laurogeiko hamarkada iritsi arte, garai hartan lehendabiziko etxeko ordenagailuak iritsi ziren, horiek aisiaren egiazko iraultza ekarri zuten. Lehendabiziko ordenagailu horiek bideojokoetan aplikazio nagusia aurkitu zuten. Lehen joko horietan gehienak plataformakoak ziren eta kasetean joaten ziren, definizio eta aukera mugatuak zituzten. 80ko urteen erdialdean ordenagailuak etxeetan sartzeko hasi ziren baina garestiegiak ziren jokoetarako bakarrik erabiltzeko. CD-ROM iristea izan zen ordenagailuak bideojokoaren munduan garrantzia hartzea ekarri zuena, soinu eta grafikoaren definizio handia, hiru dimentsiotan ikustea..., hori guztia oso azkar bilakatzen joan da eta sarean ere joka dezakegu, horri esker hiri bereko eta baita mundu osoko ere ordenagailuen beste





erabiltzaileen aurka jokatu ahal dezakegu. 90. urteez geroztik bideojokoaren booma gertatu zen.

Kontsola edo ordenagailu eramangarriek, sakelakoek edo baita sakelako telefonoek ere edozein tokitan jokatzeko orduan mugigarritasun handia ahalbidetzen dutela nabarmendu behar dugu. Aldez aurretik kuota bat ordainduta, internet bidez jokoak jaits ditzakegu gure sakelakoan edo ordenagailuan jokatu ahal izateko eta ez dugu bideoklub edo alokatzeko denda batera jo behar.

Bideojokoaren kostuak ere bilakaera handia izan du, orain dela hamarkada bat jokoeak 10 eta 20 euro bitartean balio zuren. Urte haietan bideojokoaren industria oraindik marjinala zen. Gaur egun joko batzuek 70 euro ere balio dezakete.

Aspaldidanik zineman eta telebistan erabiltzen duten publizitate-asmakizuna, filmaren edo telebistako saioaren argumentuan zehar marka eta produktu komertzialak tartekatzea dena, bideojokoaren mundura ere iritsi da.

Bideojokoetan dagoen azken berrikuntza bezala, merkatuan kontsola zehatz bateko serieko atakara lotzen duten bideokamera bat agertu da eta horrek erabiltzailea jokoen barruan azaltzea ahalbidetzen du, horrela zuzenean elkar eragin ahal dute gorputzaren mugimenduen bidez eta beste agente gehiagorik erabili behar izan gabe.

Laburbilduz, bideojokoaren munduaren bilakaera, neurri handi batean, hobekuntza teknologikoen eta makina berri eta hobeetan aurrera egitearen menpe dago.

#### **Bideojokoaren historiari buruzko Interneteko helbideak:**

- <http://www.angelfire.com/retro/videojuegos/arcadeh1.htm>
- <http://www.angelfire.com/retro/videojuegos/consolash1.htm>
- <http://mamefans.metropoliglobal.com/arcadehistory1.htm>

#### **BIDEOJOKOEN HEZKUNTZAKO APLIKAZIOA**

Zalantzarik gabe, bideojokoek, oro har, jokalarien erreflexuak, psikomotrizitatea, ekimena eta autonomia hobetzen dituzte baina, era berean, hezkuntza eremuan ere erabil daitezke, hezkuntzako zenbait helburu zehatz lortzen laguntzeko funtzionaltasun didaktikoaz. Bideojokoaren eremuan egin daitezkeen sailkapenetatik bat oinarri hartuta, ikus ditzagun hezkuntzan izan ditzaketen aplikazioak, baina dituzten berriazko arriskuak alde batera utzi gabe.

<b>Joko mota</b>	<b>Ezaugarriak</b>	<b>Hezkuntzako aplikazioak</b>
<b>Arcade jokoak</b>	<p>Plataforma, labirintoak, abenturak, borrokak.</p> <p>Erabiltzaileak, jolasten jarraitu ahal izateko, pantailak gainditu beharko ditu. Gutxieneko erreakzioen erritmo bizia ezartzen dute.</p> <p>Arreta kontzentratua eta memoria behar dira.</p>	<p>Ikasleen psikomotrizitatea eta espazioko orientazioa garatzen lagun dezakete.</p> <p>Arriskuak: urduritasuna eta estresa baita larritasuna ere, jokoko pertsonaiak kontrolatzeko zailtasunaren aurrean.</p> <p>Jolasteko denbora mugatzea komeni da, bai eta haurren jokabideari begiratzea ere, gehiegizko tentsioaren pean egotearen sintoma posibleak antzematen laguntzeko.</p>
<b>Ekintza-jokoak</b>	<p>Gatazkak, borrokak.</p> <p>Errepikapenezko ariketetan dute oinarri.</p> <p>Erreflexuen bizkortasuna behar da.</p> <p>Begiaren eta eskuaren arteko koordinazioa garatzen dute.</p>	<p>Ondorean eskolan era sistematikoagoan aztertuko diren gai zehatzei buruzko informazioa eman eta motibazio sendoa era dezakete. Hezitzaileen arduetako bat jokoan agertzen diren balio eta kontrabalioei buruzko hausnarketa sustatzea izan beharko da.</p>



Joko mota	Ezaugarriak	Hezkuntzako aplikazioak
<b>Kirol-jokoak</b>	Futbola, tenisa, saskibaloia, gidatzea... Hainbat kirol islatzen dituzte. Gaitasuna, bizkortasuna eta zehaztasuna behar da. Gero eta jokalarari gehiagok parte hartu, orduan eta aberatsagoa izango da jokoak.	Psikomotrizitate koordinazioko zenbait gaitasun trebatzeko aukera eskaintzen dute, bai eta kirolen arau eta estrategiak hobeto ezagutzen lagundu ere. Batzuetan, estres maila altuak lor daitezke.
<b>Estrategia-jokoak</b>	Gerra, abentura, rol... jokoak. Kontrakoarentzako estrategia bat egitea dute helburu. Kontzentrazioa, baliabideak administratzen jakitea, estrategiak pentsatu eta definitzea, ekintza planak gauzatzea eta lehiakidearen portaerak aurreikustea eskatzen du. Burua eta espazioa antolatzeke gaitasuna garatzen laguntzen dute.	Baliabide urri batzuk (denbora, dirua, biziak, armak...) administratu behar dira, lehiakideen portaerak aurreikusi, eta helburu batzuk lortzeko jarduera estrategiak egin. Joko honen arrisku handienak, agian, izaera moralekoak dira, askotan kontrabaliok hartu eta sustatzen dituztelako. Jokalariaren alderdi horiek aztertu eta horiei buruz hitz egiteko aukera eskainiko duten jarduera partehartzaileak antolatzea komeni da.
<b>Simulazio-jokoak</b>	Makina, fenomeno eta egoeren funtzionamendua probatu eta ikertzeko aukera ematen dute, bai eta agintea hartzearena ere (adibidez, hegazkina pilotatu, hegaldia simulatu). Estrategia konplexuak burutu behar dira, eta jakintza zehatzak eskaintzen dituzte.	Ikasle batzuek duten gehiegizko tentsio egoerak kontrolatzeko aukera ematen du; komenigarria da ikasleei eredu baten aurrean daudela esatea eta, ondorioz, kasurik onenean, mundu fisikoak dauden fenomenoetarako hurbilketa baino ez dela jokoak. Errealitatea, beti, simulagailu onenen emankizunak baino konplexuagoa izango da.
<b>Mahai-jokoak</b>	Puzzleak, logika, galderak... Jokoaren ohiko materiala eta lehiakidea bera ere ordeztzen dute. Trebetasun jokoek erreflexuen bizkortasuna, begi eta eskuaren arteko koordinazioa eta espazioaren antolakuntza sustatzen dute. Galdera-erantzunen jokoek, azkartasuna eta ezagutzak eskuratzea sustatzen dute.	Espazioaren pertzepzioa, logika, irudimena eta sormena garatzen dute. Era guztietako jakintza zehatzak berrikusteko balio dezakete. Era honetako jokoetarako, ez da berariazko arriskurik ikusi, joko zehatzen batek igor ditzakeen kontrabaliok izan ezik.

## 6.2. Glosarioa

- **PEGI:** Pan European Game Information izenekoaren laburdura da (Europako herrialdeen Jokoei buruzko Informazioa). Europa mailan bideojoko eta ordenagailuko jokoetarako adinaren arabera sailkapena finkatzen duen lehen sistema da.
- **Euskarria:** Informazioa biltzeko eta banatzeko formatua (bideo-zinta, disketea, disko optikoa...)
- **Renderizatzea:** Agertokiak edo animaziorik behar ez duten pantailako elementuak irudikatzeke bideojokoetan erabiltzen duten 3D diseinuaren azken emaitza da.
- **Erresoluzioa:** Pantailako irudi baten definizio-maila jakiteko balio du eta estuki lotuta dago txartel grafikoaren edo monitorearen hardwarearen gaitasunarekin.
- **16 edo 32 bits:** Txartel grafikoak sortzen dituen irudiak ageri diren kolorearen sakontasunari dagokio. Horrela 16 bitseko modoak, guztira, 65.536 kolore aurkeztu ahal ditu, eta 32 bitsekoak 16 milioi lortu ahal ditu.
- **Txartel grafikoa:** Txartel honek datu digitalak monitorean ikusten diren irudi bihurtzen ditu.
- **Gamepad edo pad:** aginte-mandoa, kontsoletan erabiltzen diren aginteak dira (teklatuaren ordez)
- **Kartutxoa:** Kontsolei jokoak ematen dizkien euskarria.
- **Kontsola:** Telebistako pantaila batera lotuta eta kartutxoek edo CD-Romek elikatuta dagoelarik, bideojokoetan jokatzeko ahalbidetzen duen gailua da. Berriki Internetekin lotura edo konexioa egitea ahalbidetzen dute eta PC baten antzeko ahalmen grafiko eta operatiboak ditu.
- **Sareko jokoak:** Tokiko sare batean edo Internet bidezko konexioan jokatzen dute. Hainbat jokalarik jokoko esparru berbera erabil dezakete.
- **CD-ROM:** Ahalmen handiko biltegi optikoko gailua (hainbat gigabite). Informatika etxean sartzea errazten du erabiltzaileentzat erakargarriak diren edukien bidez, hala nola entziklopediak, joko elkarreragileak, ... etab.

