



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 pertsonaiaetan 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. Ipin 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. HASTEKO	>>> 1	5. DENBORA-PASEN SOLUZIOAK	>>> 10
2. MUSIKATZEN BIDEOJOKOEI BURUZ	>>> 1	6. UMORE GRAFIKOA	>>> 11
3. JARDUERAK	>>> 2	ERANSKINA	>>> 12
4. DENBORA-PASAK	>>> 9		

Argitaratzailea: Kontsumitzailearen Hezkuntza Sarea
<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Egileak:

Nieves Álvarez Martín

Laguntzaileak

Leticia Ortiz Bedia, M^a del Pilar González Echezarreta,
Ana Vallejo Echezarreta, Estíbaliz Ruiz de Mendoza Vitoria

Diseinua eta maketazioa:

M^a Isabel Gómez Bedia

M^a Luisa Lavín Solana

Ale-kopurua:

Autonomia Erkidego bakoitzerako koordinazioa:

Gonzalo Sánchez Moreno (Kantabria)
Rafael González del Busto (Asturias)
M^a José López Ródenas (Valentziako Erkidegoa)
Esther Álvarez Fernández (Galizia)
Alejandro Salcedo Aznal (Gaztela-Mantxa)
Arrate Martínez de Guereñu (Euskal Herria)
José M^a 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.

3. JARDUERAK

Hemen jarduera-fitxa zenbait dituzu. Ikasgelan zure irakaslearekin batera egin ditzakezu, horrek horiek egiten lagundu ahal izango dizula. Honela, bideojokoei buruz dituzun ezagupenak probatuko dituzu. Informazio batzuek harrিতuko zaituzte. Amaieran, gauza erabilgarri asko ikasiak izango dituzu eta zure segurtasunez dlanan emateko gauza izango zara.

I. FITXA: BIDEOJOKOEI BURUZKO INKESTA

Jarduera honetan bideojokoein jokatzeko orduan gazteek dituzten ohiturak zein diren ezagutzeko ikerketa-lana egin beharko duzue. Lan-tresna gisa zuen ikastetxean eta baita beste batzuetan ere ahalik eta ikasle gehieni pasatuko diezuen inkesta duzue. Lanari etekin handiagoa ateratzeko hobe da talde txikitik banatzea.

Inkesta egin ondoren, datu guztiak bilduko dituzue, tauletan jarriko dituzue eta ikasgelan aurkezpena egingo duzue eskuratutako emaitzak eta atera dituzuen ondorioak erabiltzen dituzuela. Eskuratu dituzuen emaitzei buruz eztabaida egin dezakezue.

INKESTA

SEXUA: ADINA:

1.- Bideojokoein jokatzeko al duzue?

Bai

Ez

2.- Zein da jokatzeko hasi zinen adina?

3.- Astean jokatzeko duzun maiztasuna?

Ordubete

Egun 1-2

3 edo gehiago

Aste osoa

Bestelakoak...

4.- Bideojokoein jokatu ondoren sintoma hauetakoren bat nabaritu al duzue?

Begiak lehortuta

Lepoko mina

Molestiak bizkarrean

Molestiak artikulazioetan

(atzamarrak, eskumuturrak...)

Buruko mina

Ez dut inoiz ezar nabaritu

Bestelakoak...

5.- Jarduera honetan ematen duzun denbora dela pentsatzen duzue.

Asko

Gutxi

Nahikoa

Bestelakoak...

6.- Nola jokatzeko duzue?

Bakarrik

Norbaitekin

Norekin? _____

7.- Zein dira erabiltzen dituzun plataforma motak?

Kotsola

PC

Sakelako makina

Sakelako telefonoa

Jolasteko makinak

Bestelakoak...

8.- Zein da gehien gustatzen zaizun joko mota?

Rol

Simulatzaileak

Abenturak

Estrategia

Mahaiko jokoak

Bestelakoak...

9.- Alokatzeko, erosteko edo jokatzeko orduan, bideojokoa zure adinerako den begiratzen al duzue?

Bai

Ez

10.- Bideojoko batean zein dira gehien gustatzen zaizkizun alderdiak?

Pertsonaiak

Eszenografia

Erronkak

Bestelakoak...



11.- Bideojokoak nola lortzen dituzu?

- Lagunak
- Alokairu-dendak
- Erosten ditut
- Opariak
- Zibergameak
- Bestelakoak...

12.- Bideojokoetan eta lotutako materialean hilean batez beste zenbat gastatzen duzu?

- 5 euro baino gutxiago
- 6 eta 10 euro bitartean
- 11 eta 20 euro bitartean
- 21 eta 30 euro bitartean
- 31 eta 40 euro bitartean
- 41 eta 50 euro bitartean
- 50 euro baino gehiago

13.- Jolasteko makinetan hilean batez beste zenbat gastatzen duzu?

- 5 euro baino gutxiago
- 6 eta 10 euro bitartean
- 11 eta 20 euro bitartean
- 20 euro baino gehiago

14.- Jokatzen uztea kostatzen al zaizu?

- Bai
- Ez
- Batzuetan
- Askotan

15.- Jokatzearaz arazoren bat izan al duzu?

- Inoiz ez
- Eztabaida gurasoekin
- Hitzorduak ahaztea
- Bestelakoak...

16.- Bideojokoetan ikusten dituzun hiru alderdi negatibo adieraz itzazu.

17.- Bideojokoetan ikusten dituzun hiru alderdi positibo adieraz itzazu.

18.- Bideojokoei buruz duzun iritzia.

- Aldekoa Aurkakoa
- Zergatik?**

2. FITXA: BIDEOJOKOAREN HISTORIA

Bideojokoen hastapenak zein izan ziren ezagutzen al dituzue? Noiz agertu ziren aurreneko jokoak? Nolakoak ziren? Hainbat mediotan bilakaera hori ilustratzeko irudi eta informazio nahikoa bilatzen eta biltzen saiatu behar duzue.

Hiru edo lau pertsonako taldeetan lan egin eta urte hauetan zehar jokatu izan duten plataformen bilakaera bezalako bestelako kontzeptuak ere aztertu ahal dituzue (telebistako monitorea, aurreneko kontsolak, sakelako telefonoak). Ezinbestekoa da irudiak ere gainera ditzazuen.

Azkenean eskuratutako emaitzekin aurkezpena egingo duzue eta talde bakoitzak eskuratu dituen ondorioei buruz eztabaidatuko duzue.

Horretaz gain, gustatuko zaizuen zerbait proposatu nahi dizuegu. Bideojokoen musikaren historia ezagutzen al duzue? Beti horrelakoak izan direla uste al duzue? Bada, ez, baina zuek ere ikus dezakezue. Oso erraza da, honako web orrian baino ez duzue sartu behar:

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



eta galdera hauei erantzun diezaiekezue:

1. Zein herrialdetan jaio zen bideojokoetako musikarekiko interesa?

2. Zein da Atari 2600 kontsolaren ezaugarri nagusia?

3. Bideojokoetako musika zertan aldatu da konpositoreari dagokionez?

4. Bideojokoetako soinu-bandak sortzen zituztenek zenbat tresna izaten zituzten? Zein?

5. Zein dira kasu hauetan gehien erabiltzen dituzten musika-formatuak?

6. Joko baten soinu-banda sortzeko bereziki kontratatu zuten konpositore japoniarraren izena eta bideojoko hori zein izan zen esadazu?

7. Nobuo Uematsu bideojokoen saga ospetsu baten sortzailea da, zein da?

8. Japoniarra ez den konpositoreren bat aipa dezakezu?

3. FITXA: BIDEOJOKOAK AZTERTUKO DITUGU

Bideojoko bat erosi baino lehen aztertu beharreko alderdiak zein diren ezagutzen al dituzu? Aukerarik egokiena aukeratzeko zein azpimarratuko zenituzke? Proba bat egingo dugu. Aukeratu hiru bideojoko, nahi dituzunak eta horiek azter itzazu hainbat alderdi azpimarratzen dituzula. Guk aztertu beharreko alderdi batzuk proposatu nahi dizkizugu, halere, nahi dituzunak erantsi edo beharrezkotzat jotzen ez dituzunak kendu ahal dituzu.



Hori egin ondoren, eskuratutako informazioa gainerako ikaskideei ere jakinarazi eta denon artean egokiak diren ondorioak atera itzazue.

1. FITXA TEKNIKOA:
• Titulua.
• Sortu duen enpresa.
• Hizkuntza.
• Urtea.
• Jokalari kopurua.
• Gomendatzen duten gutxieneko adina.
• Edukien ikurra.
• Generoa.
• Gutxieneko eskakizun teknikoak.
• Sarean jokatzeko aukera.

2. EDUKIAREN ANALISIA ETA JOKOAREN ESTETIKA:	
• Argudio edo joko-historien laburpena.	
• Parte hartzen duten pertsonaiak (fitxa bat pertsonaia bakoitzeko):	Itxura.
	Jantziak.
	Tresnak.
	Gehien agertzen diren keinu eta emozioak.
	Rol eta gizarte-statusa.
	Sexua.
	Bestelakoak.
• Agertokiak:	Girozte historikoa.
	Fondoak.
	Àltzariak.
	Argiak.
	Publizitate-mezuak (bideojokoetan sartzen dituzten publizitatea).
Bestelakoak.	
• Musika mota.	
• Testu idatziak.	
• Historian aurrera egin ahal izateko egin beharreko lorpenak.	
• Jokatzeko orduan izan dituzten sentipenak.	
• Jokoa bukatzean geratzen den sentsazioa.	
• Beharrezkoa den arreta-maila (1etik 10era).	
• Indarkeria-maila (1etik 10era).	
• Estrategia-maila (1etik 10era).	
• Sexua (1etik 10era).	
• Jokoaren balorazio orokorra.	



4. FITXA: BIDEOJOKOAK PRENTSAN

Egunkaria irakurri ohi duzu? Interesgarriak zaizkizun gaien inguruan, bideojokoei buruz adibidez, ematen duten informazioa begiratzen al duzu? Bada, horrela ez bada, prestatu pixka bat praktikatzeko. Prentsak bideojokoen munduari buruz esaten duena aztertuko dugu.

Horretarako prentsan gai honen inguruan agertu diren albisteak jaso behar dituzue. Fitxa honetan hiru albiste ageri dira. Aztertzen saiatu eta bertan diotena laburtu. Zorte on!

1. ALBISTEA. EL PAÍS (03/05/08)

Washingtongo Estatu indarkeria duten bideojokoak 17 urtetik beherakoei saltzea debekatuko duen estatu Batuetako lehena izango da, saltokiari 500 dolarreko isunak ezarriko dizkiotela.

Estatuko legegintzako bi ganbaretan dagoeneko onartu duten legeak aurka ditu eskubide zibilak defendatzen dituzten taldeak, talde hauek legea adierazpen askatasunaren murrizketa dela ulertzen baitute. Editoreak eta entretenimendu elektronikoko industria ordezkatzan dituen Coalicion Media bezalako beste elkarte batzuek ere lege-ekimen hau kritikatu dute. Orain arte, lege mota hauen aurkako salaketek arrakasta izan dute justizia-auzitegietan.

Entretenimenduko softwarearen industriak dagoeneko gomendio hau sartzen du tituluetan: norentzat den bideojokoa, indarkeriaren edo erabiltzen duten hiztegi gordinaren arabera. Iaz Estatu Batuetan argitaratu zituzten bideojokoen %55,7a denok erabiltzeko zen eta % 27,6an T bat ezarri zuten, nerabeengandik aurrera esan

nahi duena, eta %13, 2 baino ez zuten M batez, helduentzat bakarrik alegia, sailkatu.

Iazko salmentei dagokienez, gehien saldu zituzten kontsolako jokoen %20a baino ez ziren helduentzat izan, eta ordenagailuetarako jokoean ehunekoa ez zen %10 baino handiagoa izan.

Irailean bideojokoen inguruko 33 irakaslek, historiagilek, psikologok eta ikertzailek San Luisgo auzitegien aurrean ikerketa bat aurkeztu zuten «indarkeria grafikoa» duten joko elektronikoen edozein debeku motaren aurka zergatik dauden justifikatzeko. Hauen argudioari jarraituta, esaten dutenaren aurka, ez dago inolako loturarik bortxazko ekintzen eta bideojokoen zaleen artean. Hezkuntzako adituek, gainera, bortxazko fantasiak pertsonen antsietatea, angustia edo estresa askatzeko biziki garrantzitsuak direla aitortua dute. Indarkeria duten jokoak katarsia dira (...)

2. ALBISTEA. EL MUNDO (03/06/03)

Software Editore eta Banatzaileen Espainiako Elkarteak (ADESE) eta Osasun eta Kontsumo Ministerioak PEGI (Pan European Game Information) autorregulazio-kode berria aurkeztu dute, horrek bideojokoetan adinaren araberako sailkapena eta edukia azaltzeko ikurrak sartzeko beharra finkatzen ditu.

Europako 16 herrialdeko kultura-estandarrak betetzen dituen entretenimendu-arloko aurreneko kodea da.

PEGI kodea azkeneko 20 hileetan egin dute. Europako Batzordeak sustatuta, egitasmo hau 2001. urteko maiatzean Bruselan egin zuten osoko bilkura batean hasi zuten, bertara bideojokoetarako hardwarearen editore eta

produktore nagusiekin batera Europako gobernuen ordezkartza zabala agertu zen.

Bere helburu nagusia kontsumitzaileek, zehazki gurasoek eta hezitzaileek, Espainian edo sistemari atxikita dagoen Europako beste edozein herrialdetan salgai dauden bideojokoei buruzko informazio nahikoa izan dezatela da, horrela, erabiltzailearen adinari hobekien egokitzen zaizkion produktuak aukeratu ahal izan ditzaten, modu horretan neska-mutilek desegokiak izan litezkeen produktuak eskuratzeko aukera murrizten da.

Kode berria hartzeak ADESEk sortutako autorregulaziorako sistema zabalduta eta ordezkatzan du, hau 2001. urteko apirilaren



1ean indarrean sartu zen, horri sektore ia osoa atxiki zaiola. Hain zuzen ere, PEGI kodeak bi berrikuntza dakartza:

Bitarteko adin gehiago sartzea: 3+ urte, 7+urte, 12+ urte, 16+urte eta 18+ urte.

Bideojokoa hautatutako adin-kategorian zergatik sartu duten zehazten duten edukiak deskribatzeko ikonoak egotea. Erabilitako ikono edo ikurrak honakoak dira: Indarkeria,

Hitz gordinak, Beldurra, Sexua edo biluziak, Drogak eta Bazterkeria.

3. ALBISTEA. EXPANSIONDIRECTO.COM (01/02/21)

Entretenimenduko industriak Espainian bere jokalekua galtzen ari da bideojokoen pirateatzea dela eta. Datuak oso ezagunak baziren: iaz merkatura iritsi ziren bideojokoen ehuneko hirurogeita hamar legez kanpoko kopiak ziren, jokoen fabrikatzaile nagusiak hartzen dituen elkartearen, ADESE alegia, iritziz.

Guztira, hogeit mila inguru bide ofizialetatik saldu dituzten bederatzi milioien aldean. Hala ere, espainiarrek bideojokoen aurrean duten portaera soziologikoari buruzko lehendabiziko ikerketak sektorerara are kezka handiagoa ekarri du .

Soziologoa den Amando de Miguelek zuzendutako ikerketa honek ondorioztatzen du joko bat legez kanpo erreproduzitzea praktika zabaldua eta onartua dela kontsumitzaileen artean.

«Hogeita hamar urte baino gehiago dituzten biztanleen 32ak lotsarik gabe aitortzen du bere etxean legez kanpoko erreproduzizioak daudela – adierazi du Amando de Miguelek-hori datu kezagarria delarik».

Praktika hori, Zigor Kodean delitutzat tipifikatuta dagoena, justifikatzeko arrazoiak poltsikorako suposatzen duen aurrezkitik (inkestari erantzun diotenen ehuneko laurogeita hamarrek onartzen dutena) bideojokoaren industriak dagoeneko diru mordo irabazten duela pentsatzera (ehuneko berrogeita hamalauk baiezkoa eman dute) doaz.

Arazoaren funtsa da «ez dagoela pirateatzea gaizki egotearen kontzientziarik». «Egoera hau aspaldidanik onartuta dugu», ADESEko lehendakaria den Ignacio Pérez Dolsetek

adierazi du. Honek bideojokoen konpainiek, Espainian bakarrik, dituzten galerak milaka milioikoak direla zenbatu du.

Pérez Dolseten iritziz, arazoa kontzientziaziorik ez dagoela da, halere, kontsumo mota honen konponbidea urruti dagoela dirudi. Horrela, inkestari erantzun diotenen erdiek «merkatu paralelo honek bere horretan jarraitzearen» alde daude.

1.500 pertsonen (16 eta 50 urte bitartekoak) lagin batean egin duten ikerketak biztanleen ehuneko 45a ere erabiltzaile ohikoa dela erakusten du, bezeroen artean gizonak gehiago direlarik, ehuneko 65 inguru.

Hala ere, De Miguelek adierazi duenez emakumeak ez daude moda honetatik kanpo, «gaiak badakite, markak, salneurriak ezagutzen dituzte, agian bere seme-alabei ekar diezazkieten arriskuak direla kausa. Zehazki, inkestari erantzun diotenen ehuneko 31ak erabiltzailea dela onartu du.

Txostenak bideojokoak arriskutsuak direla dioen estereotipoari ere bukaera ematen dio. Hamar erantzunetatik seik bideojokoak bere inguruan onartzen dituzte eta ehuneko 78ak «umeek are irudi gordinagoak ikusten ohi dituztela» justifikatzen du.

Gainera, inkestari erantzun dioten ehuneko 42ak bideojoko gehienak ez direla bereziki biolentoak adierazten du. Gehienak bat datoz, ordea, erregulazio handiagoa egon beharko litzatekeela esatean.



5. FITXA: BA AL DAKIGU ZER JOKO MOTA ERABILTZEN DITUGUN?

Bideojokoen zerrenda egingo dugu eta gehien erabiltzen dituztenak zein diren ikusiko dugu. Hori egiteko taula bat luzatu dizuegu, bertan galdetuko duzuen pertsonaren sexua eta adina eta maizen erabiltzen dituen 5 bideojokoak jasoko dituzue.

Ikerketa ikastean ari zareten ikastetxeko ikasleen artean egin dezakezue. Datu guztiak bildu ondoren, gehien erabiltzen dituzten bost bideojokoak aukeratuko ditugu eta zerrenda hori dugula Interneteko orri honetara joko dugu: www.pegi.info. Bertan gaudela honakoa egingo dugu:

- Gaztelania aukeratuko dugu.
- **Searchgame** linkaren gainean pultsatuko dugu, web orriko goiko aldean dagoena.

Horrela orri honetan sartuko gara:



Orain barruan zaudetela, jarraibideak arretaz irakurri. Gure ikastetxean arrakasta gehien duten 5 bideojokoek duten adinen eta edukien arabera saikapena bilatuko dugu. Erabiltzen dituzten nerabeentzat egokienak al dira?

Datu hauek guztiak eskuratu ondoren, gure ondorioak aterako ditugu bideojoko horiei buruz eta ikasgelan adieraziko ditugu.

SEXUA..... ADINA.....		
Bideojokoaren titulua	PEGIko adinaren arabera saikapena	PEGIko edukien arabera saikapena
1.-		
2.-		
3.-		
4.-		
5.-		



4. DENBORA-PASAK

1.- LOTZEKO JOKOA

Joko honetan bideojokoei jarriko dizkieten ikonoak eta horiek duten esanahia gezien bidez lotu behar dituzue.

	<u>Drogak ageri dira</u>
	<u>Sexua ageri da</u>
	<u>Gizarte edo arrazako bazterkeria dago</u>
	<u>Izua ageri da</u>
	<u>Indarkeria ageri da</u>
	<u>Hitz gordinak ageri dira</u>

2.- LETRA-ZOPA

Bideojokoein lotuta dauden honako zortzi hitzak aurkitu behar dituzu:

Plataforma	Joystick	Simulagailu
Kontsola	Gamepad	Arcade
Estrategia	CdRom	Rol

U	L	I	A	G	A	L	U	M	I	S	J
A	L	O	N	I	O	Y	L	J	D	U	O
M	V	T	A	R	C	A	D	E	K	J	Y
R	N	A	I	T	X	Z	L	S	U	R	S
O	E	S	T	R	A	T	E	G	I	A	T
F	A	I	G	H	E	F	N	L	P	M	I
A	A	L	O	S	T	N	O	K	O	I	C
T	U	R	J	I	K	T	M	R	S	L	K
A	G	A	M	E	P	A	D	E	I	A	G
L	M	A	N	K	X	C	J	T	R	A	S
P	S	Y	U	Y	E	I	U	R	H	T	L

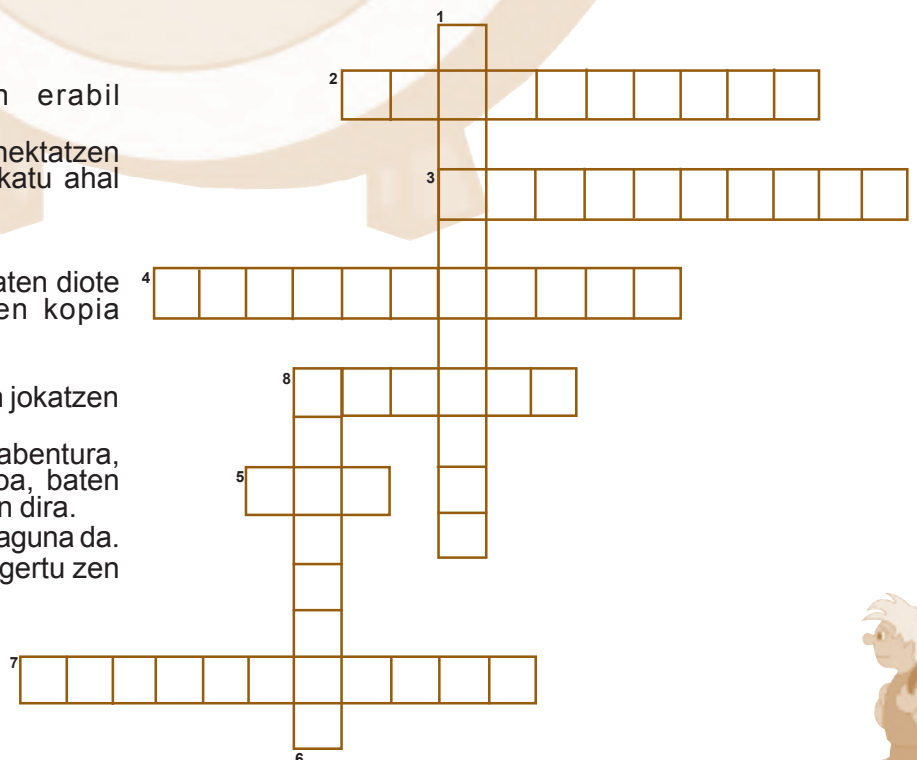
3.- HITZ GURUTZATUAK

Goitik beherakoak:

- 1.- Bideojokoetan jokatzeko erabil dezakegun plataformetako bat.
- 6.- Gailu hau telebista batera konektatzen baldin badugu bideojokoetan jokatu ahal izango dugu.

Ezker eskuin:

- 2.- Herritarren artean horrela esaten diote bideojoko, musika eta abarren kopia ilegalari.
- 3.- Bideojoko mota.
- 4.- Sarearen bidez bideojokoetan jokatzeko duten leku publikoa.
- 5.- Joko honetan protagonistek abentura, dela misterioa dela fantastikoa, baten pertsonaiak balira bezala aritzen dira.
- 7.- Pacman jokoaren izen honekin ezaguna da.
- 8.- Bideojoko mota, merkatuan agertu zen aurrenekoa izan zen.



5. DENBORA-PASEN SOLUZIOAK

1.- LOTZEKO JOKOA

Lortzen diren bikoteak hauexek dira:

	→ <u>Hitz gordinak ageri dira</u>
	→ <u>Izua ageri da</u>
	→ <u>Indarkeria ageri da</u>
	→ <u>Gizarte edo arrazako bazterkeria dago</u>
	→ <u>Sexua ageri da</u>
	→ <u>Drogak ageri dira</u>

2.- LETRA-ZOPA

Plataforma
Kontsola
Estrategia
Joystick
Gamepad
CdRom
Simulagailu
Arcade
Rol

U	L	I	A	G	A	L	U	M	I	S	J
A	L	O	N	I	O	Y	L	J	D	U	O
M	V	T	A	R	C	A	D	E	K	J	Y
R	N	A	I	T	X	Z	L	S	U	R	S
O	E	S	T	R	A	T	E	G	I	A	T
F	A	I	G	H	E	F	N	L	P	M	I
A	A	L	O	S	T	N	O	K	O	I	C
T	U	R	J	I	K	T	M	R	S	L	K
A	G	A	M	E	P	A	D	E	I	A	G
L	M	A	N	K	X	C	J	T	R	A	S
P	S	Y	U	Y	E	I	U	R	H	T	L



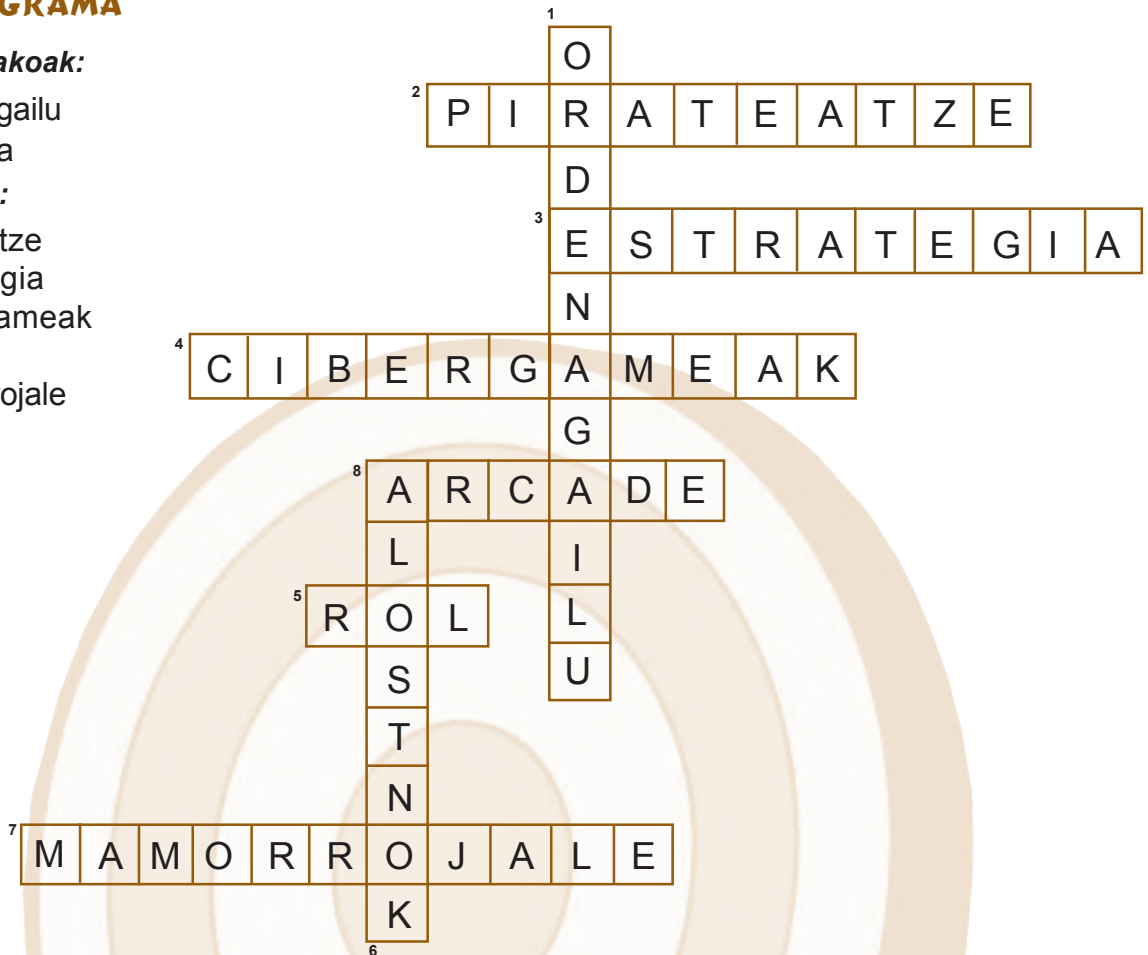
3.- GURUTZEGRAMA

Goitik beherakoak:

- 1.- Ordenagailu
- 6.- Kontsola

Ezker eskuin:

- 2.- Pirateatze
- 3.- Estrategia
- 4.- Cibergameak
- 5.- Rol
- 7.- Mamorrojale
- 8.- Arcade



6. UMORE GRAFIKOA

Hauek aukeratu ditugun komiki-banda batzuk dira⁽¹⁾. Zuk ere bilatu bestelako batzuk. Bakarrik edo taldean egin dezakezu.



⁽¹⁾Humorspain.com
Quiet



ERANSKINA

Erantzun inkesta honi. Inkesta zure senideei eta lagunei ere emaniezazkiezu. Orain gai honen inguruan asko dakizula, emaitzak tauletan jar itzazu eta ondorioak atera itzazu.

INKESTA: BIDEOJOKOEN ARRISKUAK EZAGUTZEN AL DITUGU?

1. Bideojokoren bat erabiltzen al duzu?

Bai_

Ez_

Zergatik?

Baiezkoan, adierazi zein bideojoko mota.

2. Bideojokoek salgai egon ahal izateko bete behar dituzten eskakizunak ezagutzen al dituzu?

Bai_

Ez_

Baiezkoan adierazi zein.

3. Bideojokoak gaizki erabiltzeak izan ditzakeen arriskuak ezagutzen al dituzu?

Bai_

Ez_

Baiezkoa ematekotan adierazi zein.

4. Ongi informatuta egoteari garrantzia ematen al diozu?

Bai_

Ez_

Zergatik?

5. Gaiari buruzko informaziorik ez baldin baduzu, nora joko zenuke informazio bila?

6. Eta bideojokoei dagokienez arazoren bat izatekotan, nora joko zenuke?

Eskuratzen dituzun emaitzak ikusita, hausnarketa egin eta horren arabera jardun. Ez al duzu uste ongi egongo litzatekeela gaiaren inguruko informazio-kanpaina egitea? Jarri berriz ere lanean. Asmatu metodo bat eta ikasi duzuna zabal ezazu (foroetan edo zure webean bertan esaterako).

