

Adingabekoe**k** bideojokoak erabiltzeari buruzko gurasoentzako **gidaliburu** **laburpena**



Argitalpena: 2010eko abendua

Telekomunikazio Teknologien Institutu Nazionala (INTECO) Telekomunikazio eta Informazio Gizarterako Estatuko Idazkaritzaren bidez Industria, Turismo eta Merkataritza Ministeriora adskribatuta dagoen estatuko elkarte da eta Ezagutzaren Gizartea garatzeko plataforma gisa aritzen da berrikuntzaren eta teknologiaren arloan proiektu desberdinak aurrera eramanez.

INTECO-ren zeregina hiritarrei, etee-ei, Administrazio Publikoei eta informazioaren teknologien sektoreari balioa eta berrikuntza ematea da gure herrialdeko Informazioaren Gizarteko zerbitzuetan duten konfiantza indartzen lagunduko duten proiektuak garatuz eta nazioarteko parte-hartze ildoak sustatuz. Horretarako, INTECO-k jarraian zehazten diren ildo estrategiko hauetan garatuko ditu ekintzak: Segurtasuna, Teknologia, Sarbidea IKT Kalitatea eta Prestakuntza.

Informazioaren Segurtasunerako Behatokia (<http://observatorio.inteco.es>) INTECOren ekintza ildo estrategikoaren barruan kokatzen da Segurtasun Teknologikoari dagokionez, nazioan zein nazioartean hiritarren, enpresen eta Espainiako administrazioen zerbitzura dagoen erreferente bat izanik segurtasunaren kultura eta Informazioaren Gizartearen konfiantza deskribatzeko, aztertzeko, aholkatzeko eta hedatzeko.

Informazio gehiago: www.inteco.es

AURKIBIDEA

1 SARRERA	4
2 ESPARRU ARAUTZAILEA	4
2.1 ADINGABEAK BIDEOJOKOETAN SARTZEKO ARAUAK.....	5
2.2 AUTOERREGULAZIOA	5
3 BIDEOJOKOEN ARRIKSUAK	5
3.1 DEPENDENTZIA ETA MENDEKOTASUNA	6
3.2 EDUKIEKIN LOTUTAKO ARAZOAK.....	6
3.3 MEHATXUAK PRIBATUTASUNARI	6
3.4 ZIBERBULLYING	6
3.5 GROOMING	7
3.6 ARRISKU TEKNOLOGIKOAK	7
4 GURASOENTZAKO AHOLKUAK	7
4.1 ERABILERA OHITUREKIN LOTUTA.....	7
4.2 EROSKETAREKIN LOTUTA.....	8
4.3 TRESNAK.....	10
5 INDUSTRIARENTZAKO ETA BOTERE PUBLIKOENTZAKO GOMENDIOAK.....	11
5.1 INDUSTRIARENTZAKO.....	11
5.2 BOTERE PUBLIKOENTZAKO	11

1 SARRERA

Bideojokoak Espainiako haurren aisialdiko ekintzarik gogokoenetakoak dira, zaletasun hau etengabe agertzen diren berrikuntza teknologikoaren arabera handitzen da: Internetera konektagarritasuna, beste jokalarri batzuekin interkonektatzea, gailu berriak, etab.

Gidaliburu honen helburua, gurasoei beraien seme-alaben bideojokoetako sarbidea erakustea da, erabilera honek ekartzen dituen aspektu positiboak eta adingabea babesten duen esparru legala kontutan hartuta baina bereziki dauden arriskuak nabarmenduz.

Dauden arriskuei erantzun bat emateko parte hartzen duten eragile desberdinei (gurasoak, tutoreak, hezitzaileak, bideojokoaren eta entretenimendu-softwarearen industria, botere publikoak Estatuko Segurtasun Indar eta Kidegoak –FCSE-, Elkarteak, GKEak, etab.) zuzendutako zenbait gomendio ematen dira adingabea momento oro babestuta egon dadin ingurune digitalean jolasten duenean.

Zer da bideojoko bat?

Bideojoko bat irudien, soinuen eta bestelako efektuen bidez simulatutako errealitate bat irudikatzen duen programa informatikoa da. Entrenimendurako sortuta dago eta pertsona bat edo gehiagoren eta jolasteko gailu elektronikoaren arteko elkarrekintzan oinarritzen da.

Adibidez, **bideojoko dira:**

- Bideo-kontsolentzako eta ordenagailu pertsonalentzako jokoak.
- Gailu mugikorrentzako jokoak (telefono mugikorrak, balckberry, PDA, etab.).
- Bideojoko txiki bat txertatuta duen webgune bat.
- Posta elektronikoa bidez bidalitako edo webgune batetatik deskargatutako artxibo edo programa txiki bat.



2 ESPARRU ARAUTZAILEA

Arautegi honek **dimentsio bikoitza du:**

- **Arauk:** Europako, estatuko eta sektoreko legeria.
- **Autoerregulazioa,** bideojokoaren industriak berak egiten duena

2.1 ADINGABEAK BIDEOJOKOETAN SARTZEKO ARAUAK

Aisialdi digitalarekin lotutako jarduerak adingabeen **garapen** pertsonalean eragina dute, hauek, **adinagatik, esperientzia ezagatik eta heldutasun ezagatik** bereziki urrakorrak baitira. Hori dela eta beharrezkoa da hauek babesteko legeriak xedatzea, hezkuntza lanaren osagarri gisa jasotzen dituzten teknologia berrienetan.

- 1) Abenduaren **13ko Izaera Pertsonala duten Datuak Babesteko 15/1999 Lege Organikoa, (DPBL)**. Lege honek adingabearen pribatutasuna eta intimitatea zaintzen du adingabeen informazio sentikorra hedatzearen gainean (NAN, izena, helbidea, argazkiak, etab.) DPBLk 14 urtetik beherakoei beraien datuen tratamendua baimentzea debekatzen die.
- 2) **Informazioaren gizarteari eta merkataritza elektronikoari buruzko uztailaren 11ko 34/2002 Legea (LSSI)**. Lege honek komunikazioen sekretuaren oinarrizko eskubidea babesten du
- 3) **Jabetza intelektualaren Legearen Testu Bateratua onartzen duen apirilaren 12ko 1/1996 Errege Dekretu Legegileak (JIL)** softwarearen sortzaileak babesten ditu
- 4) **Abenduaren 4ko 8/2006 Lege Organikoa, Adingabearen Erantzukizun Penalaren 5/2000 Lege Organikoa aldatzen duena (AEPLO)**. Lege honek adingabeek Sareko jokoetan dituzten jarrera bidegabeak erregulatzen ditu, bereziki 14 eta 18 urte bitarteko adina dutenena.

2.2 AUTOERREGULAZIOA

Bideojokoaren industriak berak autoerregulazioa garatu du, bideojokoaren argudioaren gaineko iritzia emateko, honen irudien eta soinuen efektua zein den eta zein publikotara zuzendu behar den zehazteko.

Hauek dira **autoerregulazio sistema nagusiak**:

- **Pan European Game Information (PEGI¹)**. EBn aplikatzen da (Alemanian ezik)
- **Entertainment Software Rating Board (ESRB²)**. Iparramerikan aplikatzen da.

3 BIDEOJOKOEN ARRIKSUAK

Badaude arrisku komunak bideojoko mota guztietan, linean edo linean ez daudenetan, dependentzia, mendekotasuna edo eduki desegoki edo bidegabeak. **Lineako**

¹ Eskuragarri hemen: <http://www.pegi.info/es/>

² Eskuragarri hemen: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp

bideojokoen kasu berezian, arriskuak azkar handitzen eta garatzen dira teknologiaren garapenak bultzatuta.

3.1 DEPENDENTZIA ETA MENDEKOTASUNA

Bideojokoak **neurritz kanpo eta kontrolik gabe** erabiltzeak dependentziarekin eta mendekotasunarekin lotutako jarrerak ekar ditzake: jolastearekin bakarrik pentsatzen duten haurrak, gehiegizko tentsioa jolastean, beste aktibitateekiko eta ikasketekiko interesa galtzea, ordutegiak ez errespetatzea, senitartekoengandik eta lagunengandik urruntzea, etab.

3.2 EDUKIEKIN LOTUTAKO ARAZOAK

Pertsonalitatearen garapena haurtzaroan eta adoleszentzian ematen da eta garapen honetan **eragina izaten dute eredu eta estereotipoek**, mundu birtualeko eredu eta estereotipoak esaterako. Hauek desegokiak izango dira pertsonaiek nagusien portaerak erakusten badituzte edo **bidegabeak**, erakusten dituzten portaerak legearen kontrakoak baldin badira.

3.3 MEHATXUAK PRIBATUTASUNARI

Pribatutasunari mehatxuak 3 egoeratan ematen dira:

- Bideojokoen hornitzaileek hirugarrenei **jokalarien erregistro-fitxategietako** datuak lagatzea.
- **Ekipoaren urruneko jabetza** jokalaria bideojokoaren hornitzaileari datuak ematen dizkion unean.
- **Cookies** direlakoek eta beste erregistro batzuk baliozko informazio pertsonala eskuratzeko erabil daitezke publizitaterako edo iruzurrezko helburuekin.

3.4 ZIBERBULLYING

Ziberbullying edo zibererasoa Sarean adingabeei egindako eraso da, haur batzuek beste batzuei egiten dien xantaia, irainak eta burlak.³

Lineako bideojoko askok jokalariei **txat**-aren bidez (testua zein ahotsa) zuzenean komunikatzeko aukera ematen die. Testuinguru honetan, gazteek bata bestea iraindu, mehatxuak egin eta hizkuntza desegokia erabiltzen dute. Beste batzuetan, urrunago iristen dira eta zibererasotzaileak beste jokalaria kaltetzea lortzen du bere kontua pirateatuz edo zurrumurruek hedatuz jokotik bota dezaten lortzeko.

³ *Ziberbullyingari eta Groomingari buruzko gida legala*. Eskuragarri hemen:
http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_grooming_ciberbullying

3.5 GROOMING

Grooming⁴ pertsona heldu batek Internet bidez adingabeko baten konfiantza irabazteko erabiltzen dituen estrategien multzoa da. Honen helburua telefono mugikorraren, kamera digitalaren edo webcam-aren bidez izaera sexuala duten irudiak lortzea izaten da. Honek izan ditzakeen ondorioak **kalte psikologikoak** edota **fisikoak** izan daitezke adingabekoekin izandako hitzorduetan eraso sexuala ematen bada.

3.6 ARRISKU TEKNOLOGIKOAK

Arrisku teknologikoak zibererasotzaileek hirugarren pertsoneri kalte egiteko edo hauetaz probetxu ateratzeko sortutako **malware** (jatorriz ingelesezko *malicious software*) **edo programa maltzurra da. Hau lortzeko Internet erabiltzen dute.**

Lineako bideojokoetan sartzeko eta hauek deskargatzeko Sarera konexio bat edukitzea beharrezkoa da, honen bidez jaso daitezke malware erasoak, **adibidez:**

- Birus informatikoa duen webgune batetatik joko bat deskargatzean.
- Webgune batean informazioa betetzean, hau zuzena dela ziurtatu gabe.
- Joko batetako txat publikoaren bidez informazio pertsonala ematean.
- Bideojokoen webguneetako lineako iragarkien gainean sakatzean.

Ekipoa ez bada behar bezala, birus kontrakoekin edo suebakiekin babesten malwareak sortutako kalteak larriagotu egin daitezke.

4 GURASOENTZAKO AHOLKUAK

Senitarteko edo eskola inguruko pertsona helduak izango dira egoera arriskutsu bat detektatu dezaketenak eta adingabearen laguntza eskaerari erantzun diezaioketenak.

Atal honen helburua, **beraien kargu adingabeak dituzten helduei** erabilera ohiturak, erosketa eta segurtasuna indartzeko eskuragarri dauden tresnei buruzko **aholkuak ematea da.**

4.1 ERABILERA OHITUREKIN LOTUTA

hauek proposatzen dira beraien kargu adingabeak dituzten helduentzat:

- **Heldua bideojokoen mundura gerturatu beharko da**, bere kabuz jolasten edo espezializatutako aldizkari edo webguneen bidez.

⁴ Pantallas Amigas: <http://www.pantallasamigas.net/>

- **Segurtasuna bermatzea bideojokoen erabileran** (birus kontrakoa, suetena, gurasoen kontrola, beste batzuen artean)
- **Adingabekoekin jokoan ganean hitz egitea**, elkarrekiko konfiantza sendotuz.
- **Adingabekoek bakarrik jolas egin dezaten saihestea**, ekipoak gune komunetan instalatuz eta konektatzen diren lehen aldietan beraien ondoan egonda.
- **Adingabekoei informazio sentikorrera sarbidea eragozte**a, hots, pasahitzak, dokumentu pertsonalak, bankuko datuak, etab.
- **Pribatutasunak bideojokoetan eta Sarean duen garrantziaz kontzientziatzea**, nork bere burua zein inguruko pertsonak.
- **Beraiei ez uztea jokoak erosten eta instalatzen**
- **Adingabeak jolastean duen portaera konprobatzea**, batez ere jarrera aldaketak.
- **Adingabeek jokoan egiten dituzten kontaktuak ez dute bizitza errealera pasatu beharrik.**
- **Adingabeek Interneteko legaltasuna ulertzen dutela bermatzea.**

4.2 EROSKETAREKIN LOTUTA

Prozesu honetan arreta berezia jarri beharko zaie honako ekintzei:




- Estandar egokiaren **katalogazioa erreparatzea.**
- Bideojokoetan espezializatutako foroetara eta webguneetara jotzea.
- **Bideojokoa erosten** den momentuan konprobatzea.



1. ilustrazioa. Bideojoko baten karatulan dagoen informazioa

PEGI (*Pan European Information Software*) Europako estandarrak erabiltzeko gomendatutako gutxieneko adinaren eta jokoak dituen ezaugarri potentzialki gatazkatsuak zeintzuk diren jakiteko adierazleak ditu.

1. taula: PEGI KODEA

Ikonoa	Deskribapena
	Erabiltzen hasteko gomendatutako adina
	Hiztegi zikina: hitz itsusiak dituen jokoak
	Diskriminazioa jokoak diskriminazio-adierazpenak edo diskriminazioa susta dezakeen materiala du.
	Drogak: jokoan drogak aipatzen dira edo hauen erabilera agertzen da.
	Beldurra: jokoak haurrak beldurtu ditzake.
	Jokoa: ausazko jokoak eta apustuak sustatzen dira edo joko mota hauetara jolasten erakusten da bertan.
	Sexua: jokoan biluztasun adierazpenak edo eta portaera sexualak edo erreferentzia sexualak agertzen dira.
	Biolentzia: jokoak biolentzia erakusten duten adierazpenak ditu.
	Linean: jokoak linean erabil daiteke

Iturria: INTECO

4.3 TRESNAK

Kontsola eta joko-gailu desberdinek gurasoei zuzendutako guraso-kontrol mekanismoak izaten dituzte eta normalean jokoan kontrol-panelean kokatzen dira. Jokoak industriaren sailkapenaren arabera mugatzeaz gain, tresna hauetako batzuek, zure seme-alabekin jolastuko diren gainontzeko jokalaria eta noiz eta nola eta zenbat denboraz jolastuko diren hautatzea ahalbidetzen du

Interneten erabiltzen diren **ohizko babes tresna eta neurriak** baliozkoak dira baita ere bideojokoan erabileran. Orientazio gisa:

- Sistema erabilera eta bertan instalatuta dauden programak eguneratuta mantentzea.
- Birus kontrakoa eguneratuta edukitzea, baita espion aurkako eta sueten programak ere.
- Aldi baterako fitxategiak eta cookies direlakoak ezabatzea, disko gogorraren partizioa, periodikoki segurtasun kopiak egitea edo pasahitz seguruak sortzea.

Tresna eta neurri hauek **adingabeen lineako segurtasunerako bereziki diseinatutakoekin** konbinatu daitezke. Adibidez:

- Gurasoen kontrola.
- Edukiak iragaztea.
- Datu pertsonalen ateratzea mugatzea.
- Sarbidea mugatzea eduki baztergarrietara.
- Txat-etan eta uneko mezularitzan egiten dutena zaintzea.

Esteka interesgarriak

Elkarteak eta Ekimenak

Protégelos: <http://www.protegeles.com>

Pantallas Amigas: <http://www.pantallasamigas.net>

Defensor del Menor: <http://www.defensordelmenor.org>

People and Videogames: <http://www.carlosgonzalezardon.com/peopleandvideogames/>

Wiredsafety: <http://www.wiredsafety.org>

Teenangels: <http://www.teenangels.org/>

Babesteko eta prebentzio tresnak

INTECO: [http://www.inteco.es/Seguridad/INTECOCERT/Proteccion/tiles Gratuitos 2](http://www.inteco.es/Seguridad/INTECOCERT/Proteccion/tiles_Graticos_2)

Barra de herramientas para el explorador de Internet: <http://www.parentalcontrolbar.org/>

Windows Parental Controls:

<http://www.microsoft.com/spain/protect/products/family/onecarefamilysafety.msp>

Apple Leopard Parental Controls: <http://www.apple.com/>

5 INDUSTRIARENTZAKO ETA BOTERE PUBLIKOENTZAKO GOMENDIOAK

5.1 INDUSTRIARENTZAKO

adingabekoak babesteko eta, ondorioz bere negozioa babesteko, egin beharko lukeena:

- Legeak betearazteko jarrera proaktiboa edukitzea.
- Eraso berrien aurrean adi egotea.
- Adina ziurtatzeko kontrolak indartzea eta edukiak kontrolatzeko bideratuta daudenak bezalako ausazko kontrolak garatzea
- Konfigurazio lehenetsia pribatutasun maila maximoarekin ezarri behar da erabiltzailearen profilean.
- Hirugarrenei erabiltzailearen eta bereziki adingabekoen informazio pertsonala argitaratzea saihesten dieten tresnak sortzea.
- Legeak hausten dituzten jokalarientzako zigor mekanismoak eskaintzea.

5.2 BOTERE PUBLIKOENTZAKO

Erakunde mailan, gomendio hauek ematen dira:

- Helduak eta adingabeak teknologia berrietara, bideojokoak brne, nola gerturutzen diren ikustea sustatzen duten politikak garatzea “bretxa digitala” delakoa gainditzeko helburuarekin.
- Bideojokoen erabilerarekin lotutako arriskuak kudeatzeko kontzientziazio eta prebentzio prestakuntza ekintzak aurrera eramatea.

- Arauak hausten direnean salaketak egiteko kanalak gaitzea.
- Informazioa ahalik eta gehien hedatzea sektore publiko barruan zein kanpoan gurasoen, hezkuntza munduaren, industriaren erakundeen eta GKEn, ikerketa eta ezagutza zentroen, Estatuko Segurtasun Indar eta Kidegoen –FCSE-, zeharkako ekimenen etab.-en ordezkariekin dialogo-espazioen sorrera bultzatuz.



Instituto Nacional
de Tecnologías
de la Comunicación

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento