

Szülők akadémiája

**Tudatos és
biztonságos
játékválasztás a
gyermek online
fejlődéséért**



Bevezetés

E-sport tények

- ☐ Az e-sport rohamosan fejlődő iparág: 2025-ben globálisan 500 millió játékos, több mint 1,6 milliárd dolláros piac (Newzoo, 2024).
- ☐ Magyarországon is erősödik: MNEB (Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság), HUNESZ, iskolai e-sport klubok.
- ☐ A gyerekek egyre fiatalabb korban kapcsolódnak be, de a tudatos választás kulcs ahhoz, hogy ez az élmény fejlődést és értéket hozzon – ne károkat!
- ☐ A cél: bemutatni, hogyan lehet a gyerekek e-sport élményét biztonságossá és fejlesztővé tenni.

A játék szerepe a fejlődésben

Miért fontos a játék?

A játék önmagában fejlesztő hatású: segíti a problémamegoldást, a gyors döntéshozatalt, a kreativitást és a csapatmunkát.

Digitális világ – új kihívások

Az online játékok azonban nemcsak szórakozást, hanem veszélyeket is rejtnek: túl sok idő a képernyő előtt, káros tartalmak, zaklatás vagy függőség.

Ezért fontos a tudatos választás, hogy **a játék a fejlődés eszköze legyen**, ne pedig a problémák forrása.

Mit jelent a tudatos játékválasztás?

Tudatosság

A szülőknek és pedagógusoknak érdemes megnézni, hogy a játék:

- milyen tartalommal bír,
- milyen készségeket fejleszt,
- milyen kockázatokkal jár.

Biztonság

A tudatos választás a biztonságot is jelenti: a gyermekek ne kerüljenek számukra káros környezetbe (például agresszív tartalom, erőszakos közösség).

Korosztályhoz illő játék kiválasztása

Miért fontos a korosztály?

A gyermekek különböző életkorban más igényelnek, más viselkedést, és más értenek meg, az érettségi és neurológiai fejlettségi szintükhöz szükséges igazítani a játék választást is.



Korosztályhoz illő játék kiválasztása

Tippek a szülőknek:

Kisgyermekkor (0–3 év): Nem javasolt a képernyő előtt töltött idő. 0 perc/ nap

Óvodás és kisiskolás kor (3–7 év): egyszerű, színes, oktató és mozgásra ösztönző játékok. Napi max. 30 perc – 1 óra, szülői felügyelettel

Kisiskolás (7–10 év): kreatív játékok, építős vagy logikai játékok (pl. Minecraft kreatív módja). napi max. 1–1,5 óra

Felső, kiskamasz (10–14 év): történetvezérelt, csapatmunkát fejlesztő játékok. napi max. 1,5–2 óra, hétvégén lehet rugalmasabb

14 év felett: e-sport jellegű játékok (pl. Rocket League, League of Legends), de csak megfelelő környezetben! napi max. 2–2,5 óra, hétvégén sem javasolt napi 3–4 óránál több

PEGI-rendszer

Mi az a PEGI?

A PEGI (**Pan-European Game Information**) egy európai besorolási rendszer. Célja, hogy jelezze, milyen életkorú gyermeknek ajánlott egy játék, és milyen tartalmak vannak benne.



20 YEARS 2003-2023



PEGI-rendszer

Hogyan működik?



PEGI 3: teljesen gyerekbarát, semmi erőszak.



PEGI 7: enyhe ijesztő elemek, de alapvetően barátságos.



PEGI 12: erősebb nyelvezet, enyhe erőszak



PEGI 16: erőszakosabb, trágár szavak, szerhaszn



PEGI 18: erős erőszak, felnőtteknek szóló tartalom.

Mire figyeljünk a PEGI-rendszer alapján?



Ezek a kis ikonok segítenek: pl. durva beszéd, félelemkeltő elemek, szerencsejáték, stb. Segít eldönteni, hogy az adott játék illik-e a gyermek életkorához!

Szülői szempontok a csapat- vagy közösség választásban

Miért fontos a közösség?

Az online játék sokszor közösségi élmény. A gyermekek más játékosokkal beszélgetnek, játszanak és ez hatással van rájuk.

Mit tehet a szülő?

- ☐ Kérdezze meg, kikkel játszik a gyermek.
- ☐ Tudja, milyen platformon, milyen szabályok szerint játszanak.
- ☐ Mutassa meg, hogyan lehet blokkolni vagy jelenteni zaklatókat.

Szülői szempontok a csapat- vagy közösség választásban

Fontos: **beszélgetés**

- ☐ Beszéljünk a gyerekekkel arról, hogyan érzik magukat a játék közben.
- ☐ Van-e bántalmazás?
- ☐ Értik-e a szabályokat?

**Ez mind segít a biztonságos
élmény kialakításában.**



Magyar e-sport ligák és versenyek

Miért fontos?

Ezek a szervezett keretek megmutatják, hogy az e-sport nemcsak „játékkockaság”, hanem készségfejlesztő és közösségépítő is lehet.

Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság

- ❑ Magyarországon is vannak hivatalos, felügyelt versenyek (pl. MNEB), ahol a gyerekek és fiatalok strukturált környezetben játszhatnak.
- ❑ Ezeket a versenyeket szabályok és felnőtt felügyelet kíséri, itt a csapatmunka és a tisztességes verseny van fókuszban.



Platformok, ahol strukturált környezet biztosított

Gaming house-ok, e-sport edzőtermek

- Irányított edzések (coach), közösségi élmény.
- Példa: OGEX e-sport versenyek, esport1.hu események.

Online pedagógiai platformok

Olyan szervezetek, ahol nemcsak játszanak, hanem tanulnak is a gyerekek (pl. digitális önismeret, fair play).

Iskolai programok

Egyre több helyen – pl. digitális témahét részeként.

Platformok, ahol strukturált környezet biztosított

Javaslat:

Mindig nézzük meg, hogy a platform ad-e pedagógiai vagy moderátori felügyeletet!



Szülői szerep a folyamatban

Támogató szülői jelenlét

- ☐ A legfontosabb: a szülő ne csak „ellenőr” legyen, hanem partner.
- ☐ Kérdezzen: milyen játékot szeret a gyerek? Miért?
- ☐ Próbálja ki, ha van rá lehetőség – ez közös élmény lehet!
- ☐ Segítsen megtalálni a jó közösségeket, pedagógiai felügyelettel.

Szülői szerep a folyamatban

Egyensúly

- ☐ A cél: a játék ne legyen túl sok, és ne legyen egyedüli szórakozás.
- ☐ Szabjunk határokat, de adjunk teret a fejlődésnek!



**Köszönöm a
figyelmet!**

