SAVJETOVALIŠTE ŽIRAHA

# Misija *Pristojno online*

## *Vodič za terapeute, učitelje i druge stručnjake koji rade s djecom i obiteljima*

Pripremila Biserka Tomljenović Belicza, 2026.

zirahadigitaldetox.com/bonton-igra

SADRŽAJ

# Što je u *vodiču*


1 Cilj igre: djelovati na dijete, odraslu osobu i njihov odnos

2 Kada predložiti igru

3 Kako pripremiti roditelje da s djetetom igraju igru

4 Kada je potreban oprez i kako procijeniti je li igra primjerena

5 Dodatne intervencije uz igru

P Prilozi (A–F za ispis, G o privatnosti)


Za obradu teksta korišten je alat umjetne inteligencije Claude (Anthropic).

**IGRA JE BESPLATNA**

Igra je potpuno besplatna i nije i nikad neće biti na prodaju. Nema prijave ni instalacije, a radi u pregledniku na mobitelu, tabletu i računalu. Igru pronađite na adresi **zirahadigitaldetox.com/bonton-igra**. Stručnjaci je mogu slobodno preporučivati obiteljima.

**IGRA NE PRIKUPLJA PODATKE**

Igra ne traži prijavu, ime i prezime ni adresu e-pošte i ne prikuplja nikakve podatke o djeci ni odraslima. Imena koja igrači upišu, njihovi odgovori i poruke uz srca ostaju samo u pregledniku na uređaju na kojem se igra i nikome se ne šalju, pa ni nama. Igra nema analitiku ni kolačiće za praćenje. Sve spremljeno može se izbrisati brisanjem misije u igri ili brisanjem podataka preglednika. Kako je to tehnički izvedeno, opisano je u Prilogu G.

**VAŽNO: UČINAK IGRE NIJE MJEREN**

Igru smo osmislili s idejom da može djelovati na dijete, na odraslu osobu i na njihov odnos. Taj utjecaj nije mjeren i nemamo dokaz da igra na bilo što utječe. Sve što u ovom vodiču pišemo o djelovanju igre, opisuje **mogući utjecaj**: ono čemu se nadamo i razloge zbog kojih smo igru napravili baš ovako. Igra nije terapijski postupak ni provjerena preventivna intervencija, nego alat koji stručnjak može uključiti u svoj rad prema vlastitoj procjeni.

## Kome je vodič namijenjen

Vodič je namijenjen psihoterapeutima i savjetovateljima koji rade s djecom i obiteljima, školskim psiholozima, pedagozima i socijalnim pedagozima, socijalnim radnicima te učiteljima razredne nastave i razrednicima. Poglavlja 2 i 4 imaju odvojene dijelove za terapeute i za učitelje, jer se njihova uloga razlikuje. Terapeut igru može koristiti kao dio rada s pojedinom obitelji. Učitelj je koristi u edukativne svrhe, kao poticaj da se o ponašanju na internetu razgovara u razredu i kod kuće.

POGLAVLJE 1

# Cilj igre: djelovati na dijete, odraslu osobu *i njihov odnos*

*Većina materijala o sigurnosti na internetu obraća se ili djeci ili roditeljima. Ova igra namjerno se obraća objema stranama istovremeno, jer vjerujemo da se ponašanje djeteta na internetu teško mijenja bez promjene u odnosu s odraslima koji su mu uzor. U ovom poglavlju opisujemo kako bi igra mogla djelovati. Taj utjecaj nije mjeren, nego je ideja s kojom smo igru napravili.*

## Ukratko o igri

Igru igraju dijete od 8 do 12 godina i jedna odrasla osoba, na jednom zajedničkom uređaju. Odrasla osoba može biti roditelj, ali i baka, djed, ujak, teta ili druga osoba koja je djetetu bliska. Dijete i odrasla osoba imaju svaki svojih 13 razina. Razine u istom redu imaju istu temu: dok dijete uči ne nestajati usred razgovora, odrasla osoba uči slušati dijete do kraja. Dok dijete uči ne rugati se drugima, odrasla osoba uči ne komentirati ničiji izgled.

Svaka razina ima isti tijek. Najprije igrač vidi kratak razgovor u porukama ili situaciju uživo i bira kako će odgovoriti. Nakon izbora vidi posljedicu: kako je druga osoba reagirala, što je osjetila i zašto. Zatim slijedi kratka igra „Ok ili nije ok?”, u kojoj igrač procjenjuje nekoliko sličnih situacija. Razina završava pravilom i izazovom tjedna, koji se radi uživo, bez ekrana.

Nakon otprilike tjedan dana mobitel prelazi iz ruke u ruku. Dijete odgovara na nekoliko pitanja o tome kako je odrasla osoba izvršila svoj izazov i samo odlučuje hoće li joj dati srce ili još malo vremena. Odrasla osoba potvrđuje djetetov izazov, dobiva savjet kako ga podržati i uz srce mu napiše nešto lijepo. Igru smo zamislili tako da se igra jedna tema tjedno, pa cijela igra traje otprilike jedno polugodište. Ako djeca jedva čekaju nastavak i obitelji to ima smisla, razmak se može skratiti, na primjer na najmanje tri dana. Dijete može istu temu igrati i s drugom odraslom osobom. Jedna razina traje oko pet minuta, a razgovor koji iz nje proizađe može trajati i dulje.

## Kako bi igra mogla djelovati na dijete

Djeca od 8 do 12 godina većinom još nemaju vlastiti pametni telefon ili ga tek dobivaju, ali pravila ponašanja u porukama već upoznaju: kod starije braće, u razrednim grupama na tuđim mobitelima i u onome što gledaju. Pretpostavljamo da je to dob u kojoj djeca pravila još

velikim dijelom preuzimaju od odraslih, a ne samo od vršnjaka. Igru smo osmislili tako da iskoristi taj trenutak: dijete pravila ne dobiva kao zabrane, nego ih otkriva kroz posljedice.

Ključni dio igre je trenutak nakon izbora. Kad dijete odabere da će prijateljicu ostaviti bez odgovora, ne dobiva ocjenu „netočno”, nego vidi njezine poruke: „Jesi tu?”, „Jesam nešto krivo rekla?”. Zamislili smo da tako dijete vježba zauzimanje tuđe perspektive, sposobnost koja u ovoj dobi intenzivno raste, ali u komunikaciji preko ekrana ne dobiva prirodnu povratnu informaciju. Uživo dijete vidi lice druge osobe. U porukama ga ne vidi, pa mu igra pokušava to lice vratiti.

Drugi važan dio je izazov tjedna. Pravilo ne ostaje u igri, nego se prenosi u stvarni život: dijete nekoliko dana završava razgovore pozdravom, pita prije nego nekoga slika ili čeka deset minuta prije nego odgovori na poruku koja ga je naljutila. Budući da većina djece te dobi još nema vlastiti mobitel, mnogi izazovi vježbaju isto ponašanje uživo. Polazimo od toga da se pristojnost online gradi na pristojnosti uživo: dijete koje uživo zna pozdraviti, pričekati red i reći „oprosti”, to će vjerojatno lakše prenijeti i u poruke.

Treći dio je promjena uloge. U igri dijete procjenjuje odraslu osobu i odlučuje o njezinom srcu. Za mnogu djecu to je novo iskustvo: njihov doživljaj je važan, a njihova procjena ima posljedicu. To bi moglo jačati osjećaj da ih se shvaća ozbiljno, ali traži i odgovornost, jer dijete mora iskreno odgovoriti i na pitanja o tome je li ga odrasla osoba doista slušala.

## Kako bi igra mogla djelovati na odraslu osobu

Teme odraslih nisu teme o nadzoru djeteta, nego o vlastitom ponašanju. Razine poput „Mobitel dolje kad dijete priča”, „Ne kažnjavam šutnjom” ili „Kako pišem o drugima” odrasloj osobi pomažu posvijestiti ono što dijete svakodnevno gleda. Djeca uče gledajući nas, a ono što rade odrasli, djeca prepoznaju kao normalno. Roditelj koji za stolom gleda u mobitel teško će uvjerljivo tražiti od djeteta da to ne radi.

Igra odraslima ne drži predavanje. Kao i dijete, odrasla osoba bira odgovor u stvarnoj situaciji, na primjer kad dijete uzbuđeno priča o danu, a ona upravo odgovara na poruku. Nakon izbora vidi kako je dijete reagiralo i zašto. Odrasli općenito lakše uče kad novo mogu povezati s vlastitim iskustvom, kad im je odmah primjenjivo i kad sami dođu do zaključka, nego kad im netko kaže što rade krivo. Zato smo igru za odrasle napravili na isti način kao za djecu.

Kad potvrđuje djetetov izazov, odrasla osoba uz svaki odgovor dobiva savjet kako podržati dijete: kako ga konkretno pohvaliti ili što napraviti ako mu ne ide. Drugo pitanje kod potvrde uvijek se vraća na odraslu osobu, na primjer: „Završavate li i vi razgovore s djetetom, umjesto

da samo odete?” Namjera je da igra tako potakne odrasle da razmisle o svom primjeru i da pomakne fokus s kontrole djeteta na odnos s djetetom.

## Kako bi igra mogla djelovati na njihov odnos

Igra je osmišljena tako da se ne može igrati bez partnera. Dijete ne može dobiti srce bez odrasle osobe, a odrasla osoba ne može dobiti srce bez djeteta. Igra se na jednom uređaju, pa se mobitel doslovno predaje iz ruke u ruku. Uz svako predavanje igra kratko objašnjava tko je na redu, kako se ne bi izgubio smisao zajedničke igre.

Pitanja kod potvrde izazova ne provjeravaju poslušnost, nego otvaraju razgovor. Dijete se pita, na primjer, je li ga odrasla osoba proteklih dana slušala kad je pričalo i je li ga pitala što mu je bilo najbolje u danu. Nema krivih odgovora i nema kazne za „ne”. Kad je odgovor „ne”, igra ne završava neuspjehom, nego dijete može dati još malo vremena. Namjera je da dijete i odrasla osoba tada razgovaraju o tome što se stvarno dogodilo proteklih dana, a to je razgovor koji se u mnogim obiteljima inače možda ne bi dogodio.

Poruka uz srce završava svaki krug nečim lijepim. Odrasla osoba piše, na primjer, tri najbolje osobine svog djeteta, a dijete piše što mu je bilo najljepše proteklih dana. Za neku djecu to može biti prva pisana poruka u kojoj roditelj navodi njihove dobre osobine. Takve poruke ostaju u igri i mogu se ponovo pročitati.

## Zašto su izabrane baš ove teme

Trinaest dječjih tema odgovara trinaest ponašanja iz digitalnog bontona. To su ponašanja koja djeca u komunikaciji porukama često smatraju normalnim: nestajanje usred razgovora, poruke bez pozdrava, ostavljanje na „viđeno”, požurivanje, hrabrost iza ekrana, ruganje uz „samo se šalim”, prosljeđivanje tuđih poruka i slika, snimanje umjesto pomaganja, isključivanje iz grupe, šutnja promatrača, pisanje u ljutnji, mobitel važniji od ljudi i opasni izazovi s društvenih mreža.

Teme odraslih izabrane su tako da svaka odgovara dječjoj temi u istom redu. Riječ je o ponašanju odraslih koje dječje ponašanje oblikuje, hrani ili zrcali. Pošli smo od ideje da će dijete koje kod kuće doživljava šutnju kao kaznu, šutnju lakše koristiti i u porukama. Zato je tema „Pročitam i šutim” u paru s temom „Ne kažnjavam šutnjom”. Isto tako pretpostavljamo da će dijete koje se ne boji kazne lakše reći odrasloj osobi da je vidjelo snimku tučnjave. Zato je tema „Snimam umjesto da pomognem” u paru s temom „Dijete mi može reći sve”. Svih trinaest parova, uz kratko objašnjenje veze, nalazi se u Prilogu A.

Redoslijed tema ide od svakodnevnog prema zahtjevnijem. Prve teme odnose se na osnovnu pristojnost u razgovoru: pozdrav, završetak razgovora, odgovaranje. Srednje teme odnose se na odnos prema drugima: ton, šale, tuđe slike i pristanak. Završne teme odnose se na situacije u kojima netko trpi: snimanje nasilja, isključivanje, šutnja promatrača, ljutnja i opasni izazovi. Tako dijete i odrasla osoba do težih tema dolaze nakon nekoliko tjedana zajedničkog razgovora.

## Mogući ishodi zajedničkog igranja

> **MOGUĆI, A NE DOKAZANI ISHODI**
>
> Ishodi opisani u nastavku nisu mjereni i nemamo dokaz da ih igra postiže. To su mogući ishodi kojima smo se vodili kad smo igru osmišljavali, na temelju onoga što znamo o učenju po modelu, o zajedničkom korištenju medija i o ulozi topline i dosljednosti u odgoju. Ako do njih dođe, očekujemo da će to biti ponajprije kad se igra igra redovito, kroz više tjedana, i kad se odrasla osoba doista uključi u svoje izazove.

**Odnos i povjerenje.** Redoviti zajednički razgovor o tome kako su prošli protekli dani može djetetu dati iskustvo da odraslu osobu zanima njegov svijet i da joj može reći i ono neugodno. To smatramo važnim dijelom zaštite djeteta na internetu, jer će dijete koje zna da neće biti kažnjeno vjerojatno lakše reći kad se dogodi nešto loše.

**Komunikacija u obitelji.** Igra predlaže ritam kratkih, redovitih razgovora. Mnoge obitelji imaju dobru volju, ali nemaju naviku razgovarati o ponašanju bez svađe. Struktura igre mogla bi pomoći da razgovor bude kratak, konkretan i ugodan, a ta navika mogla bi ostati i nakon igre.

**Zajednički jezik i pravila.** Nakon igre obitelj može imati zajedničke izraze poput „test lica”, „pravilo 10 minuta” ili „mobitel okrenut prema dolje”. Pravila koja su dijete i odrasla osoba zajedno upoznali mogla bi lakše postati obiteljska pravila koja vrijede za sve ukućane.

**Odrasli kao primjer.** Budući da i odrasli imaju svoje izazove, dijete vidi da se pravila ne odnose samo na njega. To bi pravila moglo učiniti pravednijima, a time i prihvatljivijima. Moguće je i da će odrasli tek kroz igru primijetiti koliko često i sami posežu za mobitelom dok im dijete priča.

**Emocionalna regulacija.** Teme o ljutnji, za dijete „pravilo 10 minuta”, a za odrasle „kako se ja smirujem”, mogu otvoriti razgovor o tome što radimo kad smo ljuti. Odrasla osoba koja naglas pokaže kako se smiruje, djetetu može dati konkretan model ponašanja.

**Reakcija promatrača i prevencija vršnjačkog nasilja.** Teme o snimanju, isključivanju i šutnji promatrača mogu potaknuti dijete da razmisli što može napraviti kad vidi da se nekome događa nešto loše, a odraslu osobu da pokaže da i sama reagira. Igra ne zamjenjuje školsku prevenciju nasilja, ali je može dopuniti razgovorom kod kuće.

**Ravnoteža ekrana.** Teme odraslih poput „Vrijeme bez ekrana za sve”, „Zajedničke rutine” i „Slobodna igra i dosada” mogu potaknuti obitelj da uvede vrijeme bez ekrana. Budući da pravilo vrijedi za sve, dijete bi ga moglo lakše prihvatiti.

**Samopouzdanje djeteta.** Iskustvo da njegova procjena ima težinu, da ga odrasla osoba konkretno hvali i da mu u pisanoj poruci navodi dobre osobine, može jačati djetetov osjećaj vlastite vrijednosti.

**Priprema za prvi mobitel.** Za obitelji u kojima dijete uskoro dobiva mobitel, igra može biti način da se pravila dogovore prije nego što ih složi razredna grupa. Mobitel ne donosi nova pravila, nego novo mjesto. Kad dijete dobije mobitel, pravila već trebaju postojati.

POGLAVLJE 2

# Kada *predložiti igru*

*Terapeut i učitelj igru predlažu iz različitih razloga i na različit način. Terapeut je predlaže određenoj obitelji kao dio rada s njom. Učitelj je predstavlja svim roditeljima kao edukativni materijal o ponašanju na internetu.*

## Za terapeute i stručne suradnike

U terapijskom radu igru je korisno predložiti kad je jedan od ciljeva rada odnos djeteta i odrasle osobe, a ponašanje vezano uz ekrane i komunikaciju dio je problema ili je dobar ulaz u temu. Mislimo da bi igra mogla biti posebno korisna obiteljima u kojima roditelj želi pomoći, ali ne zna kako započeti razgovor, ili razgovori brzo prelaze u predavanje i svađu. Struktura igre takvim obiteljima može dati okvir: zna se o čemu se razgovara, koliko dugo i što slijedi.

Igru vrijedi predložiti kad dijete uskoro dobiva prvi mobitel, a roditelj želi pravila dogovoriti unaprijed. Može biti korisna i kad u razrednoj grupi postoje problemi koji dijete opterećuju, kad je dijete bilo meta ruganja ili isključivanja, ili je i samo sudjelovalo u takvom ponašanju. U tom drugom slučaju igra može dati priliku da se o ponašanju razgovara bez etiketiranja djeteta, jer se teme odnose na sve, pa i na odrasle.

Igra može pomoći i obiteljima u kojima su ekrani stalan izvor sukoba. Budući da i odrasli imaju izazove o vlastitom korištenju mobitela, sukob bi se mogao pomaknuti s pitanja „tko je kriv” na zajednički pokušaj. Može biti korisna i kad se dijete teško otvara roditeljima, jer igra nudi male prilike za razgovor, a dijete u njima ima i moć odlučivanja.

Igra može biti i korak popravljanja odnosa nakon incidenta u školi ili kod kuće, kad je akutna situacija riješena, a obitelj traži način da obnovi povjerenje i dogovori nova pravila. Tada je korisno da terapeut s roditeljima unaprijed prođe teme koje se odnose na incident, kako bi ih roditelj mogao smireno otvoriti.

Igra se može koristiti i kao zadatak između susreta. Terapeut može s obitelji dogovoriti da između dva susreta odigraju jednu ili dvije teme i na sljedećem susretu kratko razgovarati o tome kako im je bilo. Pitanja koja pritom mogu pomoći nalaze se u Prilogu E. Kad je to u skladu s ciljevima rada, terapeut može izabrati i redoslijed tema. Igra omogućuje da se razine igraju i drugim redom, iako je preporučeni redoslijed od prve prema trinaestoj.

## Za učitelje razredne nastave i razrednike

Učitelj igru ne koristi kao intervenciju za pojedinu obitelj, nego kao edukativni materijal o ponašanju na internetu za cijeli razred. Namijenjena je ponajprije učenicima od drugog do četvrtog razreda, a razrednici je mogu predložiti i u petom i šestom razredu. To je dob u kojoj djeca u razredne grupe ulaze preko roditeljskih mobitela ili dobivaju prvi vlastiti mobitel.

Igru je moguće predstaviti na roditeljskom sastanku, na primjer na početku polugodišta. Igru vrijedi predložiti i kad se u razredu otvori tema razredne grupe u porukama, kad se pojave prvi problemi poput ruganja ili isključivanja ili kad roditelji sami pitaju kako razgovarati s djecom o mobitelima. Igra može biti nastavak sata razrednika ili radionice o sigurnosti na internetu, kako bi se ono što se govori u školi nastavilo kod kuće.

Važno je da učitelj igru predstavlja kao ponudu svim obiteljima, a ne kao preporuku pojedinoj obitelji. Kad učitelj primijeti da je određenom djetetu potrebna dodatna podrška, to je posao stručne službe škole, a ne igre. Učitelj može razgovarati sa školskim psihologom ili pedagogom, koji će procijeniti je li igra prikladna za tu obitelj i hoće li je predložiti kao dio savjetodavnog rada.

Učitelj se može poslužiti i dijelovima igre u razredu, kao poticajem za razgovor. Na primjer, može na projektoru zajedno s razredom proći razgovor iz jedne dječje razine, pitati učenike koji bi odgovor odabrali i zašto, a zatim pogledati posljedicu. Igra „Ok ili nije ok?” može poslužiti i kao razredna aktivnost u kojoj učenici glasaju i obrazlažu svoj izbor. Prijedlozi takvih aktivnosti nalaze se u poglavlju 5.

POGLAVLJE 3

# Kako pripremiti roditelje *da s djetetom igraju igru*

*Pretpostavljamo da igra ima više smisla kad roditelj razumije njezinu ideju prije prvog igranja. Kratka priprema, pet do deset minuta razgovora, može pomoći da obitelj igra redovito i u duhu u kojem je igra zamišljena.*

## Objasnite ideju igre

Roditeljima je najvažnije objasniti da igra nije kviz o tome koliko dijete zna o internetu, nego zajednički projekt u kojem uče oboje. Korisno je reći da i odrasla osoba ima svoje razine i izazove, da dijete odlučuje o njezinom srcu i da je cilj igre razgovor, a ne bodovi. Roditelji koji to razumiju vjerojatno će lakše prihvatiti trenutke kad dijete kaže da ih proteklih dana nije slušao ili da je za stolom ipak gledao mobitel.

Roditelju možete reći otprilike ovo: *„Ova igra ne provjerava dijete. Pomaže vam da o ponašanju na internetu razgovarate bez predavanja. Vi igrate svoje razine, dijete svoje, a srca dajete jedno drugome. Najvažnije je da igrate redovito i da budete iskreni.”*

## Objasnite kako se igra praktično

Roditelju je dobro reći nekoliko praktičnih stvari. Igra se otvara na adresi zirahadigitaldetox.com/bonton-igra, na jednom uređaju koji će obitelj koristiti cijelo vrijeme, jer se napredak sprema samo na tom uređaju. Igru je korisno dodati na početni zaslon mobitela, a u igri postoji i kod za spremanje napretka, za slučaj da se uređaj promijeni. Na početku dijete upiše svoje ime, odabere sličicu i odabere s kim igra.

Jedna razina traje oko pet minuta. Igru smo zamislili tako da se igra jedna tema tjedno: izazovi tjedna rade se uživo, bez ekrana, a nakon tjedan dana dijete i odrasla osoba jedno drugome potvrđuju izazove. Ako djeca jedva čekaju nastavak i obitelji to ima smisla, razmak se može skratiti, na primjer na najmanje tri dana. Dijete može istu temu igrati i s drugom odraslom osobom, na primjer s bakom ili ujakom, u posebnoj misiji. Igra se može igrati i s više djece. Svako dijete ima svoju misiju, a ista odrasla osoba može igrati s više djece. Dijete može pozvati i drugu odraslu osobu, na primjer baku ili ujaka, da s njim igra posebnu misiju.

## Pripremite roditelja na njegovu ulogu

Roditelja je korisno pripremiti na nekoliko situacija koje se u igri često događaju. Prva je djetetov iskren odgovor „ne”. Kad dijete kaže da ga roditelj proteklih dana nije slušao, to je informacija, a ne napad. Predlažemo da roditelj tada zahvali djetetu na iskrenosti i prihvati još malo vremena. Roditelj koji se brani ili ljuti, djetetu šalje poruku da iskrenost nije poželjna, a time gubi najvrjedniji dio igre.

Druga situacija je djetetov neuspjeh. Kad dijete nije izvršilo izazov, roditelj u igri dobiva prijedlog kako ga podržati. Igra namjerno ne nudi kaznu. Korisno je podsjetiti roditelja da navike trebaju vremena i da dijete vjerojatno više nauči iz roditeljevog primjera nego iz prigovora.

Treća situacija je trenutak kad dijete tijekom igre ispriča nešto što ga muči: da su ga izbacili iz grupe, da je vidio snimku tučnjave ili da mu je netko poslao nešto neugodno. Roditelja je dobro unaprijed pripremiti na to da najprije sasluša i zahvali djetetu što mu je reklo, a tek onda razgovara o tome što dalje. Ako je potrebna pomoć, roditelj se može obratiti razredniku, stručnoj službi škole, Centru za sigurniji internet na broj 0800 606 606 ili Hrabrom telefonu na broj 116 111, a u hitnim slučajevima policiji na broj 192.

## Što izbjegavati

Roditelje je korisno upozoriti na nekoliko stvari koje mogu pokvariti igru. Igru ne treba koristiti kao kaznu ni kao nagradu za vrijeme pred ekranom. Ne treba je igrati na brzinu, između dvije obaveze, jer tada razgovor izostaje. Odgovore djeteta ne treba koristiti kao dokaz u kasnijim svađama. Također ne treba tražiti da dijete igra samo, bez odrasle osobe, jer tada igra gubi smisao.

Ako dijete u nekom trenutku ne želi igrati, ne treba ga prisiljavati. Bolje je napraviti stanku i vratiti se igri kasnije nego od nje napraviti još jednu obavezu. Kod starije djece, od 11 ili 12 godina, može pomoći da im roditelj kaže da mu trebaju kao savjetnici za njegove razine, jer neka djeca te dobi vole objasniti odraslima kako stvari funkcioniraju.

> **ZA ISPIS**
>
> Kratka uputa za roditelje na jednoj stranici nalazi se u Prilogu B. Možete je ispisati i dati roditeljima nakon razgovora ili roditeljskog sastanka. Primjeri poruke roditeljima nalaze se u Prilogu C.

POGLAVLJE 4

# Kada je potreban oprez i kako procijeniti *je li igra primjerena*

*Igra je zamišljena kao podrška obiteljima u kojima odnos funkcionira dovoljno dobro da se u njemu može razgovarati. U nekim situacijama igra nije prvi korak, a ponekad može i odmoći.*

## Smjernice za terapeute i stručne suradnike

Prije nego što igru predložite određenoj obitelji, korisno je procijeniti nekoliko stvari. Prvo, je li odnos djeteta i odrasle osobe trenutno dovoljno siguran za igru u kojoj dijete procjenjuje odraslog, a odrasli dijete. U obiteljima s visokom razinom sukoba igra se može pretvoriti u novo bojno polje: dijete može uskraćivati srca kao oblik moći, a odrasla osoba može odgovore koristiti za kontrolu ili kritiku. U takvim obiteljima korisnije je najprije raditi na sukobu, a igru uvesti kasnije, kad se odnos smiri.

Drugo, može li odrasla osoba podnijeti da je dijete procjenjuje. Roditelji s izrazito kritičnim ili autoritarnim stilom, ili roditelji koji su vrlo osjetljivi na kritiku, mogu djetetov iskren odgovor doživjeti kao napad. S takvim roditeljima korisno je unaprijed razgovarati o smislu igre, ponekad i više puta, ili igru predložiti tek kad je u terapijskom radu postignut određeni pomak.

Treće, ima li odrasla osoba realnog kapaciteta igrati redovito, nekoliko minuta za svaku temu, kroz nekoliko mjeseci. Roditelj koji je iscrpljen, u krizi ili teško dostupan može od igre odustati nakon dva tjedna, što dijete može doživjeti kao još jedno razočaranje. Tada je bolje predložiti kraći oblik, na primjer samo nekoliko izabranih tema, ili drugu odraslu osobu iz djetetove okoline.

Igra nije prikladna kao prvi korak kad postoji aktualno nasilje u obitelji, zlostavljanje ili zanemarivanje, ni kad je dijete trenutno izloženo ozbiljnom elektroničkom nasilju, ucjeni ili seksualnom iskorištavanju na internetu. Isto vrijedi za incidente s obnaženim slikama vršnjaka. U tim situacijama prednost imaju zaštita djeteta, prijava nadležnim službama i stručna intervencija. Igra može doći kasnije, kao dio oporavka i obnove povjerenja.

Kod razvedenih ili odvojenih roditelja dijete može igrati posebnu misiju sa svakim roditeljem. Korisno je unaprijed reći roditeljima da misije ne uspoređuju i da odgovore iz igre ne koriste u međusobnim sukobima. Kad postoji visok sukob među roditeljima, terapeut treba procijeniti može li igra dijete dovesti u položaj u kojem bira strane.

Igra sadrži dosta teksta, pa djeci sa specifičnim teškoćama čitanja, s ADHD-om ili s teškoćama u razvoju jezika može biti zahtjevna. Takvoj djeci odrasla osoba može čitati naglas, a razine se mogu podijeliti na dva kraća igranja. Za djecu mlađu od 8 godina igra većinom nije prikladna. Za njih su korisnije aktivnosti iz digitalnog bontona za roditelje namijenjene djeci od 5 do 7 godina: igra, priča i lutke, bez ekrana. Djeca starija od 12 godina igru ponekad dožive kao djetinjastu. Tada može pomoći da preuzmu ulogu savjetnika ili da se igra zamijeni razgovorom o bontonu i izradom obiteljskih pravila.

U nekim temama mogu se otvoriti osjetljiva iskustva: isključivanje iz grupe, ruganje izgledu, snimanje nasilja. Ako znate da je dijete prošlo kroz takvo iskustvo, korisno je s roditeljem unaprijed proći te teme i dogovoriti kako će reagirati ako dijete počne pričati. Ponekad je bolje te razine prvi put odigrati na susretu, u vašoj prisutnosti.

> **PITANJA ZA PROCJENU**
>
> Je li odnos trenutno dovoljno siguran za razgovor bez svađe? Može li odrasla osoba prihvatiti djetetov iskren odgovor bez obrane i ljutnje? Ima li obitelj vremena i snage za redovito igranje? Postoji li aktualno nasilje, zlostavljanje ili ozbiljan incident na internetu koji traži drugu intervenciju? Odgovara li igra djetetovoj dobi, čitanju i interesu? Ako na neko od ovih pitanja odgovor nije jasan, korisno je igru odgoditi ili je prilagoditi.

## Smjernice za učitelje razredne nastave i razrednike

Učitelj nema zadatak procjenjivati obitelji, pa je osnovno pravilo jednostavno: igra se predstavlja kao dobrovoljna ponuda svim obiteljima, a ne kao zadaća. Učitelj ne provjerava tko igra i kako napreduje, ne traži da djeca u razredu pokazuju srca ili poruke iz igre i ne uspoređuje razrede ili učenike. Igra se igra kod kuće i ono što se u njoj dogodi, pripada obitelji.

Učitelj treba imati na umu da nemaju sva djeca odraslu osobu koja će s njima igrati. Neka djeca žive u teškim obiteljskim okolnostima, neki roditelji rade u smjenama ili nisu dostupni. Zato igru ne treba spominjati na način koji bi takvu djecu izdvojio, na primjer pitanjem pred razredom tko je dobio najviše srca. Korisno je reći da igru može igrati bilo koja bliska odrasla osoba, ne samo roditelj, a teme igre obraditi i u razredu, kako bi ih upoznala sva djeca.

Kad učitelj kroz razgovor u razredu ili kroz ponašanje djeteta primijeti znakove da je dijete izloženo nasilju, ruganju ili neprimjerenim sadržajima, ili da mu je potrebna dodatna podrška, igra nije odgovor na to. Učitelj tada postupa prema protokolima škole i uključuje stručnu službu. Isto vrijedi kad dijete u razredu ispriča nešto što ukazuje na ozbiljan problem.

Kad dijelove igre koristi u razredu, učitelj treba paziti da situacije iz igre ne poveže s konkretnim učenicima ili događajima iz razreda. Ako se u razredu nedavno dogodio incident, na primjer isključivanje iz grupe, tu temu je bolje obraditi uz podršku stručne službe, a ne javno, preko igre, jer bi se uključena djeca mogla osjetiti izloženo.

POGLAVLJE 5

# Dodatne intervencije *uz igru*

*Vjerujemo da igra ima više smisla kao dio šireg pristupa. Ovdje opisujemo intervencije koje se uz igru mogu kombinirati, od razgovora s roditeljima do obiteljskog bontona i rada u razredu.*

## Razgovor s roditeljima

Individualni razgovor s roditeljima prilika je da se igra predstavi u kontekstu obitelji. Terapeut ili stručni suradnik može najprije pitati roditelje kako izgleda svakodnevica s ekranima u njihovoj obitelji, što ih brine i što im dobro ide. Igra se zatim predstavlja kao jedan od načina da se o tome razgovara s djetetom. U razgovoru je korisno proći ideju igre i ulogu roditelja, kako je opisano u poglavlju 3, te dogovoriti kada i kako će obitelj igrati.

Nakon nekoliko tjedana korisno je kratko provjeriti kako ide, bilo na susretu, bilo telefonom. Roditelje možete pitati koje im je teme bilo najlakše, a koje najteže igrati, kako je dijete reagiralo na potvrde izazova i je li se dogodio razgovor koji ih je iznenadio. Takav razgovor može pomoći roditeljima da ostanu motivirani i da primijete male promjene.

## Roditeljski sastanak

Roditeljski sastanak može biti prilika da se igra predstavi svim roditeljima u razredu. Sastanak ne mora biti posvećen samo igri. Igra može biti završni dio teme o djeci i ekranima, kako bi roditelji otišli s konkretnim alatom u ruci. Odrasli lakše prihvaćaju temu kad mogu krenuti od vlastitog iskustva, pa predlažemo da sastanak ne počne upozorenjima, nego pitanjem što djeca danas smatraju normalnim u porukama i jesu li im odrasli ikad rekli što je u redu, a što nije.

Na sastanku je korisno kratko pokazati igru na projektoru, na primjer jednu razinu za dijete i jednu za odrasle, i istaknuti da i odrasli imaju svoje izazove. Teme odraslih mogu biti dobar ulaz u razgovor, jer se roditelji u njima mogu prepoznati. Na kraju je korisno podijeliti kratku uputu za roditelje iz Priloga B. Prijedlog plana sastanka od 45 minuta nalazi se u Prilogu D.

## Izrada obiteljskog bontona

Obiteljski bonton može biti nastavak igre. Riječ je o dogovoru nekoliko pravila koja vrijede za sve ukućane, zapisanih i stavljenih na vidljivo mjesto. Obiteljska pravila pomažu cijeloj obitelji, ne samo djeci: djeca uče gledajući nas, a mi postajemo bolji dajući im dobar primjer. Pravila

koja su dijete i odrasla osoba upoznali u igri, mogu biti polazna točka.

Obiteljski bonton nastaje kroz proces u nekoliko koraka. Odrasli se najprije dogovore međusobno da će pravila vrijediti i za njih, inače ne vrijede ni za djecu. Razgovor i dogovor o pravilima su proces: pet minuta uz večeru nekoliko dana ili tjedana zaredom bolje je od sati predavanja i propovijedanja. U predlaganju pravila sudjeluju svi, i djeca i odrasli, jer djeca lakše prihvaćaju pravila koja su sami predložili. Obitelj zatim zajedno odabere tri pravila. Ako dijete kaže da tata gleda mobitel za stolom, to je pravilo i za tatu. Pravila se zapišu, svi ih potpišu i stave na hladnjak. Kad netko prekrši pravilo, pa i odrasla osoba, prizna to i ispriča se, a dijete smije podsjetiti i roditelja. Svakih mjesec dana obitelj provjeri kako joj ide i doda novo pravilo.

Stručnjak može obitelji pomoći tako da korake prođe s roditeljima, a obrazac za obiteljski bonton iz Priloga F podijeli za ispis. U terapijskom radu izrada obiteljskog bontona može biti i zadatak koji se radi na susretu, uz prisutnost cijele obitelji, kad je to u skladu s ciljevima rada.

## Sat razrednika i rad u razredu

Učitelj može teme igre obraditi i u razredu, kako bi ih upoznala sva djeca, a igra kod kuće bila nastavak onoga o čemu se govorilo u školi. Jedna mogućnost je da učitelj na projektoru otvori razgovor iz dječje razine i zastane prije izbora. Učenici u malim skupinama razgovaraju o tome koji bi odgovor odabrali i zašto, a zatim zajedno pogledaju posljedicu i razgovaraju o tome kako se osjeća druga osoba. Druga mogućnost je igra „Ok ili nije ok?” kao razredna aktivnost: učitelj čita situacije, a učenici podizanjem kartica ili ustajanjem pokazuju misle li da je ponašanje u redu i obrazlažu odgovor.

Uz igru, u razredu se može koristiti digitalni bonton za djecu, namijenjen djeci od 8 do 12 godina. Korisno je teme povezivati s ponašanjem uživo: pozdrav u razredu i u porukama, šala koja nije smiješna onome o kome je, pitanje prije nego uzmemo tuđu stvar i prije nego nekoga slikamo. Djeci te dobi pravila su najrazumljivija kad vide da su ista u školi, na igralištu i u porukama.

## Razredni dogovor za grupu u porukama

Kad razred ima zajedničku grupu u porukama, bilo dječju ili roditeljsku, korisno je dogovoriti nekoliko pravila za tu grupu. Učenici mogu u razredu predložiti pravila, a razred zatim zajedno odabere tri do pet koja zapiše i objavi u grupi. Teme iz igre mogu poslužiti kao poticaj: razredna grupa je za sve, nitko se ne izbacuje, ne prosljeđujemo tuđe poruke i slike

bez pitanja, kad netko vrijeđa, ne šutimo, a kad smo ljuti, čekamo deset minuta prije slanja poruke. Roditeljima se na sastanku može predložiti da slična pravila dogovore i za roditeljsku grupu, jer djeca i tu gledaju kako se odrasli ponašaju.

## Praćenje u terapijskom radu

Kad je igra dio terapijskog rada, korisno je na susretima kratko pratiti kako obitelj igra. Pritom ne treba provjeravati broj srca, nego razgovarati o iskustvu: što se dogodilo proteklih dana, kako je bilo kad je dijete odlučivalo o srcu, koja tema je otvorila najviše razgovora. Iskustva iz igre mogu se povezati s ciljevima terapijskog rada, na primjer s temom povjerenja, regulacije ljutnje, granica ili odnosa s vršnjacima. Pitanja za praćenje nalaze se u Prilogu E.

S djetetom se na susretu može razgovarati o tome kakva je bila odrasla osoba kao suigrač, što mu je bilo najljepše i što bi poručilo drugoj djeci koja tek počinju igrati. S roditeljem se može razgovarati o tome što je o sebi primijetio kroz svoje razine i što mu je bilo najteže promijeniti. Poruke uz srce, ako ih obitelj želi podijeliti, mogu biti dobar materijal za rad na odnosu.

## Ostali materijali

Uz igru postoje digitalni bonton za roditelje, s trinaest ponašanja, poglavljem o zakonu i sigurnosti i uputom za roditelje, te digitalni bonton za djecu od 8 do 12 godina. Pravila digitalnog bontona objavljujemo i na Instagramu i Facebooku, na profilu @digitalni.detox.ziraha. Stručnjaci materijale mogu slobodno dijeliti s roditeljima.

PRILOG A

# Teme igre *u parovima*

Teme djeteta i odrasle osobe u istom redu imaju isti broj i odnose se na isto područje ponašanja. Stupac „Zašto zajedno” kratko objašnjava zašto smo teme spojili. To je veza koju pretpostavljamo, a ne dokazani učinak.

| | Dijete | Odrasla osoba | Zašto zajedno |
|---|---|---|---|
| 1 | Nestaneš usred razgovora (ghostanje) | Slušam do kraja | Oboje uči da razgovor ima kraj i da je sugovornik važan. Pretpostavljamo da dijete koje je slušano, lakše uvažava druge. |
| 2 | Samo zahtjev, bez „bok” | „Molim” i „hvala” i djeci | Pretpostavljamo da se pristojnost uči i iz toga kako odrasli razgovaraju s djetetom. |
| 3 | Pročitam i šutim („viđeno”) | Ne kažnjavam šutnjom | Dijete koje šutnju kod kuće doživljava kao kaznu, moglo bi je lakše koristiti i u porukama. |
| 4 | ??? ODGOVORI (požurivanje) | Vrijeme bez ekrana za sve | Vrijeme bez ekrana u obitelji može pokazati da ne moramo biti stalno dostupni. |
| 5 | Na ekranu sam hrabriji | Kako pišem o drugima | Djeca čitaju kako odrasli pišu i komentiraju i mogu preuzeti njihov ton. |
| 6 | „Samo se šalim” (ruganje) | Ne komentiram izgled | Ruganje izgledu može početi i u komentarima odraslih koji se čine bezazlenima. |
| 7 | Proslijedim tuđu poruku | Pitam prije objave | Dijete čije se slike objavljuju bez pitanja, možda neće naučiti da i ono treba pitati. |
| 8 | Snimam umjesto da pomognem | Dijete mi može reći sve | Dijete koje se ne boji kazne vjerojatno će lakše reći odrasloj osobi kad vidi nasilje. |
| 9 | Grupa bez jednoga (isključivanje) | Zajedničke rutine | Iskustvo pripadanja kod kuće moglo bi pomoći djetetu da prepozna isključivanje kod drugih. |
| 10 | Svi vide, nitko ništa (promatrač) | Reagiram na nasilje | Hrabrost promatrača može se učiti i po primjeru odraslih. |
| 11 | VELIKA SLOVA (pisanje u ljutnji) | Kako se ja smirujem | Dijete može učiti regulirati ljutnju i gledajući kako to rade odrasli. |
| 12 | Mobitel važniji od ljudi | Mobitel dolje kad dijete priča | Isto pravilo vrijedi za oboje: kad netko priča, mobitel je okrenut prema dolje. |
| 13 | Svi to rade na TikToku (opasni izazovi) | Slobodna igra i dosada | Vrijeme za slobodnu igru i zajednički razgovor o onome što dijete vidi, mogli bi dijete ojačati prema pritisku algoritma i vršnjaka. |

PRILOG B · ZA RODITELJE

# Kako igrati *Misiju Pristojno online*

**Što je igra?** Besplatna igra za dijete od 8 do 12 godina i odraslu osobu: roditelja, baku, djeda ili drugu blisku osobu. Igrate zajedno, na jednom uređaju. Svatko ima svojih 13 razina o pristojnom ponašanju na internetu i uživo, a srca dajete jedno drugome. Igra ne prikuplja podatke i nema prijave.

**Gdje?** zirahadigitaldetox.com/bonton-igra. Igrajte uvijek na istom uređaju, jer se napredak sprema samo na njemu. Dodajte igru na početni zaslon, a u igri spremite i kod za napredak.

**Kako?** Igra je zamišljena tako da se igra jedna tema tjedno, oko pet minuta. Svatko igra svoju razinu i dobiva izazov tjedna koji radite uživo, bez ekrana. Nakon tjedan dana jedno drugome potvrdite izazove: dijete odlučuje o vašem srcu, a vi o njegovom, i uz srce mu napišete nešto lijepo.

## Što je najvažnije

**Budite iskreni i prihvatite iskrenost.** Kad dijete kaže da ga ovaj tjedan niste slušali, zahvalite mu i prihvatite još jedan tjedan. Iskren razgovor vrijedi više od srca.

**Ne kažnjavajte.** Kad djetetu izazov ne uspije, igra vam predlaže kako ga podržati. Navike trebaju vremena.

**Igrajte redovito, ali ne na silu.** Dogovorite stalan ritam. Ako dijete neko vrijeme ne želi igrati, napravite stanku.

**Igra nije nagrada ni kazna.** Ne koristite je kao uvjet za vrijeme pred ekranom.

**Ako dijete ispriča nešto što ga muči,** najprije ga saslušajte i zahvalite mu što vam je reklo. Pomoć: Centar za sigurniji internet 0800 606 606, Hrabri telefon 116 111, u hitnim slučajevima policija 192.

---

Savjetovalište Žiraha · @digitalni.detox.ziraha · zirahadigitaldetox.com

PRILOG C

# Primjeri poruke *roditeljima*

## Poruka učitelja svim roditeljima u razredu

> Poštovani roditelji,
>
> u razredu smo razgovarali o pristojnom ponašanju u porukama i na internetu. Kako bismo razgovor nastavili i kod kuće, preporučujem vam besplatnu igru *Misija Pristojno online*, koju dijete igra s odraslom osobom: roditeljem, bakom, djedom ili drugom bliskom osobom. Igra ima 13 tema, zamišljenih kao jedna tema tjedno, a izazovi tjedna rade se uživo, bez ekrana. I odrasli imaju svoje razine, a srca dijete i odrasla osoba daju jedno drugome. Igra ne prikuplja podatke i nema prijave.
>
> Igru pronađite na adresi zirahadigitaldetox.com/bonton-igra. Igranje je dobrovoljno i u školi ga nećemo provjeravati.
>
> Srdačan pozdrav,
> [ime i prezime], [razred]

## Poruka terapeuta ili stručnog suradnika obitelji

> Poštovani,
>
> kao što smo razgovarali, šaljem vam poveznicu na igru *Misija Pristojno online*: zirahadigitaldetox.com/bonton-igra. Igrajte je zajedno s [ime djeteta], jednu temu tjedno, oko pet minuta. Najvažnije je da budete iskreni i da djetetov iskren odgovor prihvatite bez obrane. Ako dijete kaže da nešto proteklih dana nije išlo, zahvalite mu i dajte si još malo vremena.
>
> Na sljedećem susretu kratko ćemo razgovarati o tome kako vam je bilo. Ako se u međuvremenu dogodi nešto što vas zabrine, slobodno mi se javite.
>
> Srdačan pozdrav,
> [ime i prezime]

PRILOG D

# Plan roditeljskog sastanka *(45 minuta)*

| Vrijeme | Dio | Što se radi |
|---|---|---|
| 5 min | Uvod | Pitanje roditeljima: „Što danas djeca smatraju normalnim u porukama?” Nekoliko odgovora zapisati na ploču. |
| 10 min | Djeca su pravila složila sama | Kratko predstaviti nekoliko ponašanja iz digitalnog bontona: ghostanje, ostavljanje na „viđeno”, „samo se šalim”, prosljeđivanje tuđih poruka, snimanje umjesto pomaganja. Za svako: zašto nije u redu i što donosi kad postane normalno. |
| 10 min | Uloga odraslih | Djeca uče gledajući nas. Razgovor u parovima: „Koje svoje ponašanje s mobitelom ne bih volio/voljela vidjeti kod svog djeteta?” Nekoliko roditelja podijeli razmišljanje. |
| 12 min | Igra Misija Pristojno online | Pokazati igru na projektoru: jedan razgovor iz dječje razine i jedan iz razine za odrasle. Objasniti potvrde izazova i ulogu djeteta u odlučivanju o srcu. Istaknuti: besplatno, bez prijave i bez podataka, dobrovoljno. |
| 5 min | Obiteljski bonton | Ukratko predstaviti korake obiteljskog bontona. Prijedlog: svaka obitelj kod kuće dogovori tri pravila koja vrijede za sve. |
| 3 min | Zaključak | Podijeliti kratku uputu za roditelje (Prilog B) i obrazac obiteljskog bontona (Prilog F). Predložiti pravila i za roditeljsku grupu u porukama. |

Plan je okvirni i može se skratiti na 20 do 25 minuta, kao dio šireg roditeljskog sastanka: uvod, uloga odraslih i predstavljanje igre.

PRILOG E

# Pitanja za *praćenje*

## Pitanja za roditelje

- Koju ste temu zadnju igrali i kako je prošlo?
- Koja vam je tema bila najlakša, a koja najteža? Zašto?
- Kako je bilo kad je dijete odlučivalo o vašem srcu?
- Je li se dogodio razgovor koji vas je iznenadio?
- Što ste o sebi primijetili kroz svoje razine?
- Što vam je bilo najteže promijeniti u vlastitom ponašanju?
- Jeste li primijetili neku promjenu kod djeteta ili u vašem odnosu?

## Pitanja za dijete

- Kakav je bio tvoj suigrač u zadnjoj temi?
- Što ti je bilo najljepše u igri?
- Kako ti je bilo kad si ti odlučivao/la o srcu?
- Koje ti je pravilo bilo najteže, a koje najlakše?
- Što bi poručio/la djeci koja tek počinju igrati?

## Za stručnjaka

- Igra li obitelj redovito? Ako ne, što ih zaustavlja?
- Prihvaća li odrasla osoba djetetove iskrene odgovore?
- Koriste li se igra ili odgovori u sukobima?
- Koje su teme otvorile razgovor koji se može povezati s ciljevima rada?
- Je li se otvorilo neko iskustvo koje traži dodatnu podršku djetetu?

PRILOG F · ZA ISPIS

# Naš obiteljski *bonton*

Ova pravila vrijede za sve ukućane, i za djecu i za odrasle. Kad netko prekrši pravilo, prizna to i ispriča se. Svakih mjesec dana provjeravamo kako nam ide i dodajemo novo pravilo.

## Naša pravila

## Dogovorili smo se i potpisujemo

potpis _____ potpis _____ potpis _____

potpis _____ potpis _____ potpis _____

## Provjera svakih mjesec dana

Misija Pristojno online · zirahadigitaldetox.com/bonton-igra · #PristojnoOnline

PRILOG G

# Kako igra čuva *privatnost*

Igra je jedna web-stranica koja se pri otvaranju učita u preglednik i zatim radi na uređaju. Nema korisničkih računa, prijave ni poslužitelja koji bi primao podatke iz igre.

Sve što igrači upišu, imena, odabrane sličice, odgovore, srca i poruke, igra sprema samo u lokalnu memoriju preglednika na uređaju na kojem se igra. Ti se podaci ne šalju nikamo, ni nama ni drugima. Igra ne koristi kolačiće, analitiku, oglase ni alate za praćenje. Fontovi i slike nalaze se na istom poslužitelju kao i igra, pa se uređaj pri otvaranju igre ne povezuje ni s jednim drugim poslužiteljem.

Igra od preglednika traži dopuštenje za trajnu pohranu, kako preglednik ne bi sam izbrisao napredak. Kod za spremanje napretka igra stvara na uređaju. Igrač ga sam kopira i čuva, a igra ga nikamo ne šalje.

Kao i kod svake web-stranice, pružatelj hostinga u pravilu vodi uobičajene tehničke zapise o pristupu stranici, na primjer IP adresu i vrijeme pristupa, radi sigurnosti i rada poslužitelja. Ti zapisi ne sadrže ništa od onoga što se upisuje u igru, a mi ih ne koristimo za praćenje korisnika.

Sve spremljeno može se izbrisati brisanjem misije u igri ili brisanjem podataka preglednika.