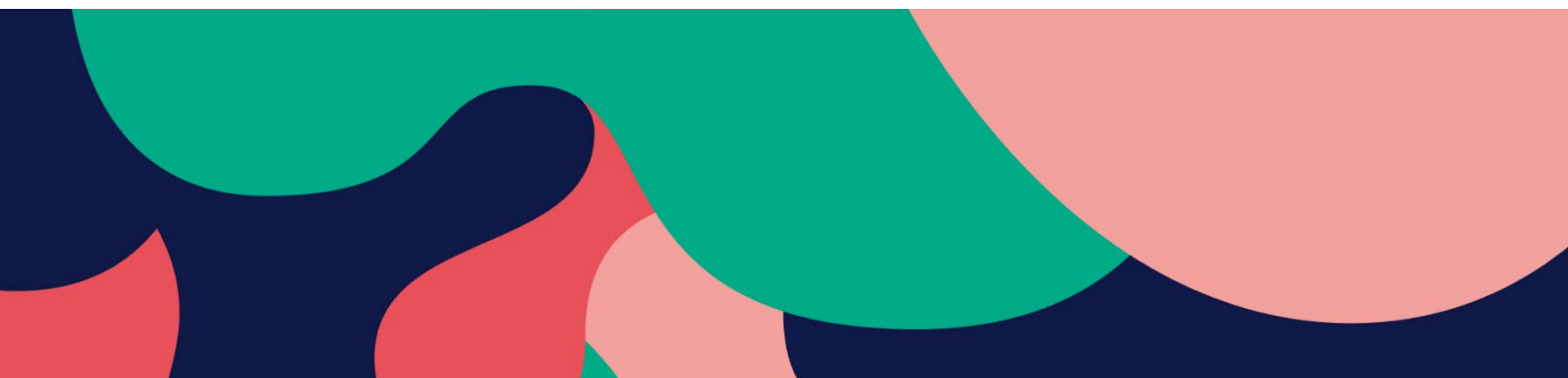


nikus
ker.

GAZTEAK ETA
BIDEOJOKOAK

45. TXOSTENA · 2023KO EKAINA



AURKIBIDEA

1. ZER DA IKUSIKER	2
2. OHAR METODOLOGIKOAK.....	3
3. EMAITZAK	4
3.1 BIDEOJOKOEI BURUZKO GALDERA OROKORRAK	4
3.1.1 MUGIKORREKO JOKOEI BURUZKO GALDERAK.....	8
3.1.2 BIDEOKONTSOLEI BURUZKO GALDERAK	12
3.1.3 ONLINE BIDEOJOKOEI BURUZKO GALDERAK.....	15
3.1.4 MIKRO-ORDAINKETEI BURUZKO GALDERAK	18
3.1.5 INGURUKOEN IRITZIA	21
4. LABURREAN.....	23

Nola aipatu: *Ikusiker (2023): Gazteak eta Bideojokoak. UPV/EHU. www.ikusiker.eus*

Egileak: Edorta Arana, Bea Narbaiza, Garazi Sanchez, Itziar Zorita, Blanca

Miguellez eta Maialen Goirizelaia.

1. IKUSIKER

Euskal Herriko gazteek dauzkaten ikus-entzunezkoen kontsumoak eta Informazio eta Komunikazio Teknologien (IKT) erabilerak aztertzen ditu IKUSIKER ikerketak (Applika+ izeneko proiektua: US22/23).

Egitasmo hau, 2028-2019 ikasturtetik aurrera UPV/EHUko NOR taldeak, EITBk, Kulturaren Euskal Behatokiak, Tabakalerak eta Euskararen Erakunde Publikoak burutzen dute, tokian tokiko ikasketa-zentroekin elkarlanean.

Ikerketa gauzatzeko, Bigarren Hezkuntzako eta unibertsitateko ikasleez osatutako bi panel daude martxan eta aldiro-aldiro inkestak luzatzen zaizkie, 12-23 urte bitarteko gazte hauek dituzten portaerak ezagutzeko.



UPV/EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea

Sarriena auzoa z/g, 48940 Leioa (Bizkaia)

+34 747 414 355

ikusiker@ehu.eus

2. OHAR METODOLOGIKOAK

Esku artean daukazu bideojokoei buruzko txosten hau burutzeko, Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) eta Nafarroako Unibertsitate Publikoko (NUP) bi mila ikasletik gorako panela osatu da. Unibertsitari hauek modu iraunkorren eta maiztasun handiz erantzuten dituzte luzatzen zaizkien online galdera-sortak (www.encuestafacil.com), beti ere ikus-entzunezkoen kontsumoei eta IKTen erabilerei buruzkoak. Landa-lana eta datuen kudeaketa egiteko Aztiker Soziologia Ikerlanean laguntza jaso dugu.

Txosten honetan aurkituko daitezke 2023ko ekainaren 5etik 11ra bitartean, unibertsitate mailan bideojokoei buruz eginiko inkestaren emaitzak. Guztira, 1.606 ikasleen erantzun baliagarri jaso dira.

Dokumentu hau bi ataletan antolatuta dago. Lehenengoak, panelkideek interneten edo sare sozialetan kontsumitutako azken ikus-entzunezkoa, eta telebistan ikusitako azken edukia jasotzen ditu. Bigarrenak, gazteen artean bideojokoen irismen maila eta erabilera ohiturak zeintzuk diren aztertzen du.

3. EMAITZAK

3.1. BIDEOJOKOEI BURUZKO GALDERA OROKORRAK.

Bideojokoak gazte askoren egunerokoan oso presente daude. Joko interaktibo hauek, dibertsioa, erronka eta mundu birtualetan murgiltzeko aukera eskaintzen dute. Bideojokoen industriak hazkunde itzela izan du azken hamarkadetan, eta gazteek egiten duten kontsumoa izan da gorakada horren arrazoi nagusia.

Bideojokoek entretenimendurako modu interaktibo eta parte-hartzailea eskaintzen dute. Era berean, joku hauek lehia-elementuak eta lorpenak izaten dituzte askotan, eta hori bereziki erakargarria izan daiteke gazteentzat. Era berean, sozializaziorako modu bat ere izan daiteke; online joko askok beste jokalaria batzuekiko elkarrekintza ahalbidetzen dute, lankidetzan edo lehian, eta horrek, komunitate eta kide izatearen sentsazioa eman.

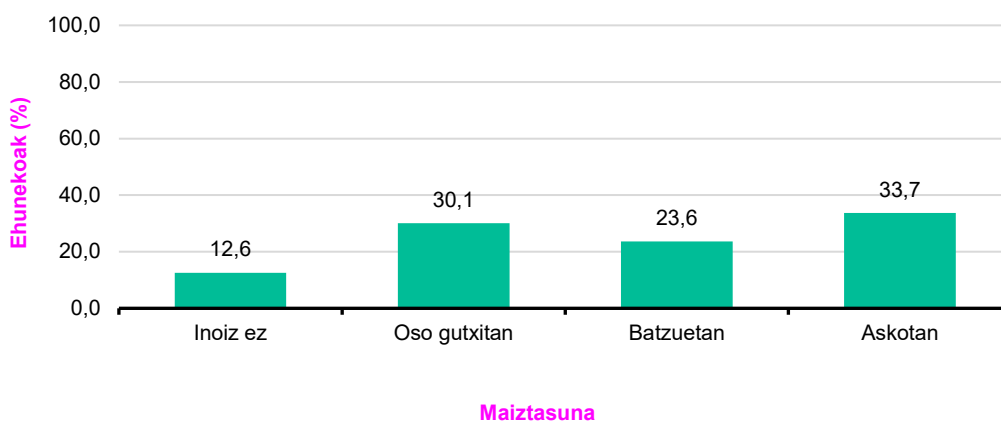
Txosten honen bigarren atal honetan gazteen bideojokoen kontsumoaren fenomenoaz aztertuko da, horien irismena, inpaktua eta egungo joerak aztertuz. Galdetegian proposatzen den modura, dokumentu honetan ere, 5 azpi-ataletan garatuko dira emaitzak. Lehenengoan mugikorreko jokoen inguruko emaitzak, bigarreanean bideokontsolen erabileraren datuak, ondoren, online bideojokoen erantzunak, laugarren azpi-atalean mikro-ordainketei buruzko galderen emaitzak, eta azkenik, bideojoko erabiltzaileen gaineko aurreiritzien esaldi-sortatik ateratako ondorioak bilduko dira.

Lehenengo eta behin, panelistak bideojoko erabiltzaileak diren edo ez jakin nahi izan da. Datuek esaten dute % 33,7k askotan erabiltzen dituela, eta ehuneko antzeko batek (% 30,1) oso gutxitan. Soilik % 12,5ek adierazi du ez dituela inoiz kontsumitzen.

1. Irudia – Bideojokoak erabili dituzu inoiz?

	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
Inoiz ez	205	12,6
Oso gutxitan	490	30,1
Batzuetan	385	23,6
Askotan	549	33,7
Guztira	1.629	100,0

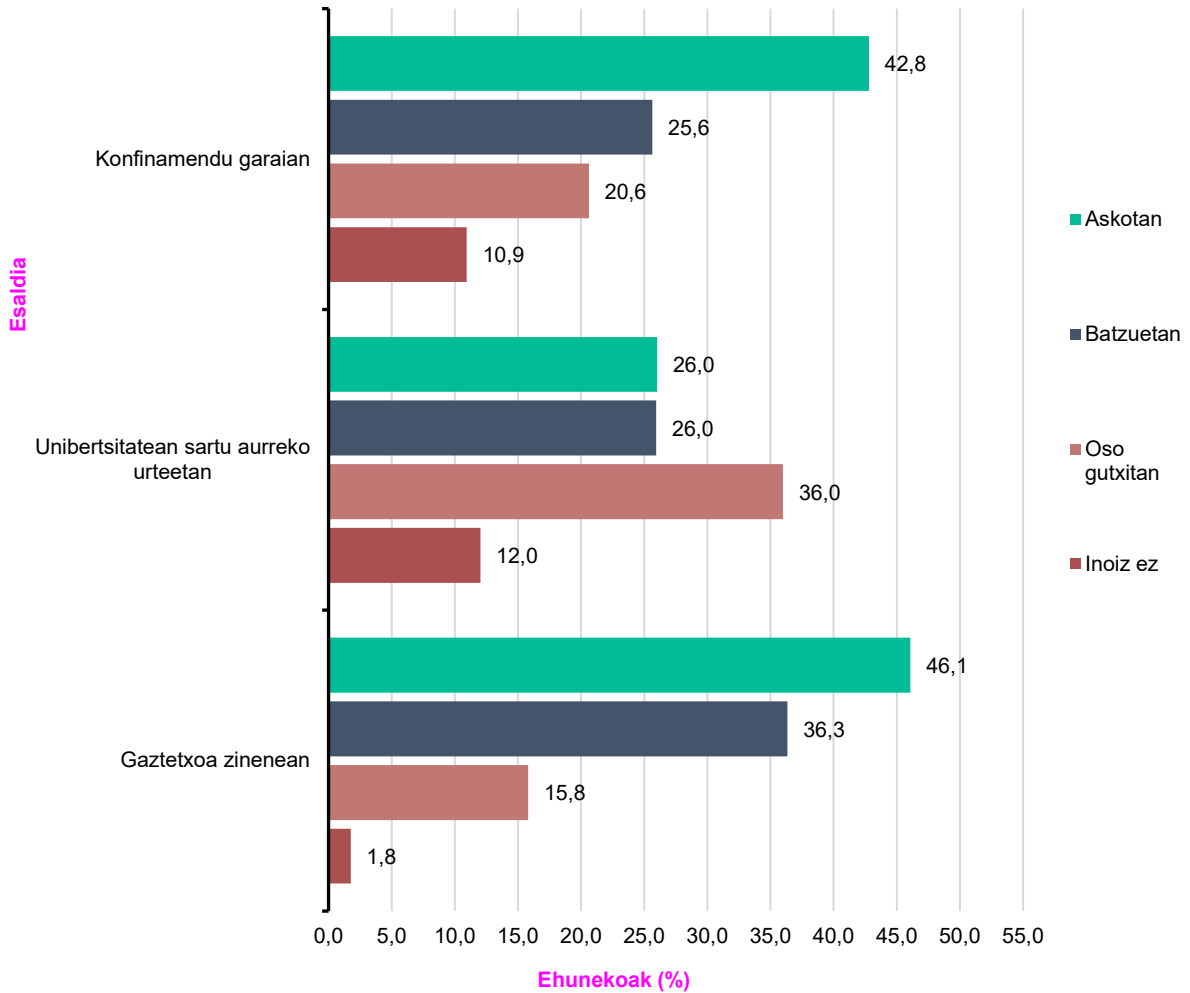
Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



18 eta 23 urte bitarteko gazte hauek etapa berri bati ekin diote unibertsitatera heldu diren momentutik. Adinez helduak dira, eta erantzukizun berriei aurre egin behar izaten diete; hala nola, zama akademikoa, laneko betebeharrak edo betebeharrak pertsonalak, eta helduaroaren berezko beste konpromiso batzuk. Era honetan, bideojokoaren presentziak pisua galtzen duela ikusi da. Hartara, beraien bizitzako etapa desberdinetan bideojokoaren zenbateko erabilera egin duten galdetu da.

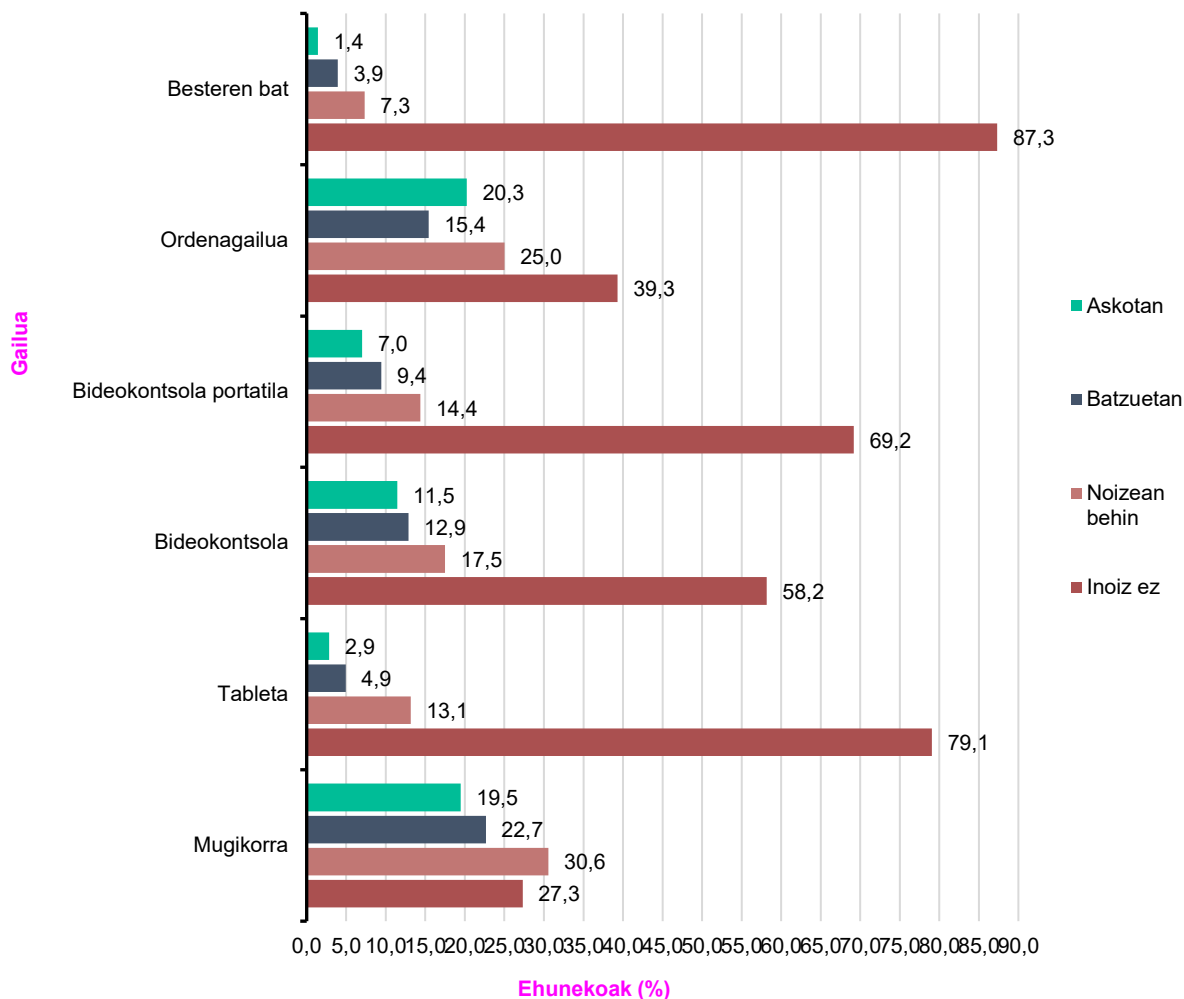
Beheko grafikoak agerian uzten du, orohar, gaztetxoago zireneko garaian bideojokoaren erabilzaile sutsuagoak zirela; % 46,1ek askotan erabiltzen zituen, eta nagusitu ahala, soilik %26ak erabiltzen dituzten askotan. Konfinamenduak bideojokoaren kontsumoa mantendu bazuen ere, geroztik haien presentzia gutxituz joan da unibertsitateko neska-mutil hauen artean.

2. Irudia – Zure bizitzako etapa desberdinetan zenbat erabiltzen zenituen bideojokoak?



Bideojokoak kontsumitzeko euskarriari dagokionez, ordenagailua eta mugikorra dira gehien erabiltzen direnak (% 20,3 eta % 19,5, hurrenez hurren). Gazte hauen hirugarren aukera bideokontsola da, % 11,5ek aipatua. Tableta eta bideokontsola eramangarria dira unibertsitari hauen artean arrakasta gutxien duten euskarriak.

3. Irdia – Zenbatero erabiltzen dituzu bideojokoetarako gailu hauek?



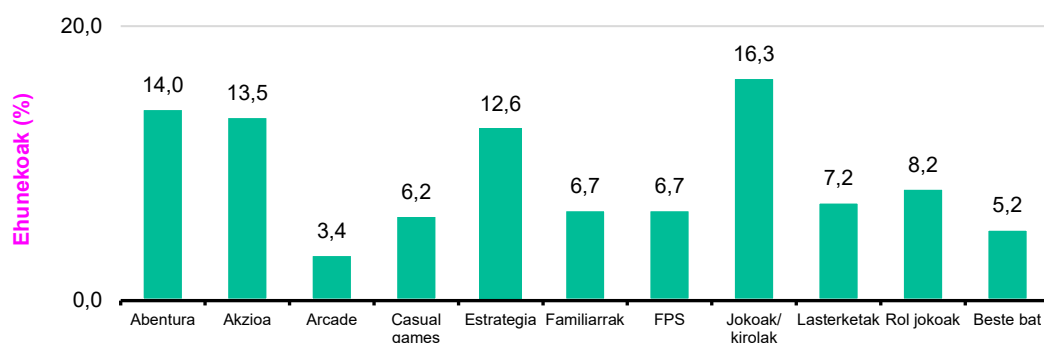
Gaia edo generoa izaten da bideojoko bat edo beste aukeratzearen arrazoia gehienetan. Hurrengo taulak, panelisten gai gustokoenak zeintzuk diren erakusten du.

% 16,3k jokoak eta kirola aukeratu ditu, %14k abentura, eta % 13,6k akzioa. Estrategiazko jokoek ere nahiko pisu hartzen dute (% 12,6). Garai batean arrakasta handia izan zuten rol jokoak, bostgarren postuan kokatzen dira % 8,2koarekin.

3. Irudia – Zein gai edo genero da zure bideojokorik gustukoena?

	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
Abentura	198	14,0
Akzioa	190	13,5
Arcade	48	3,4
Casual games	88	6,2
Estrategia	178	12,6
Familiarrak	94	6,7
FPS	94	6,7
Jokoak/ kirolak	230	16,3
Lasterketak	102	7,2
Rol jokoak	116	8,2
Beste bat	74	5,2
Guztira	1.412	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



Gaia

3.1.1. MUGIKORREKO JOKOAK

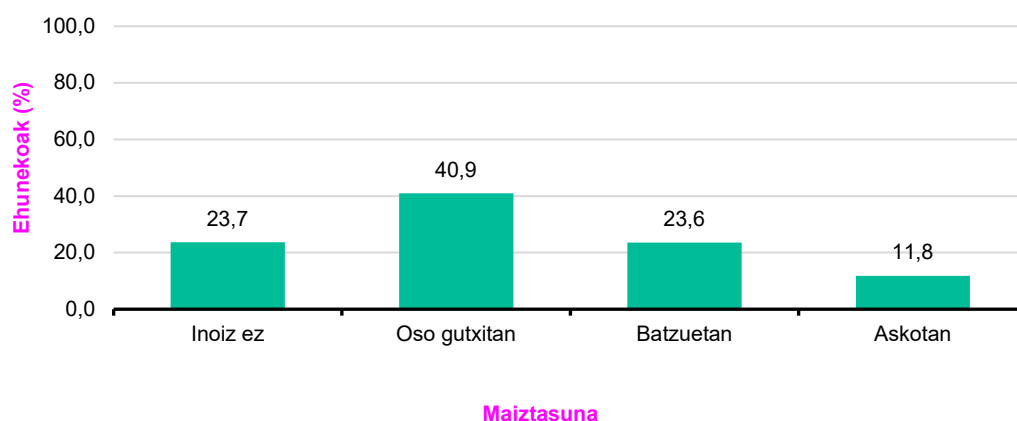
Lehen azpi-atal honetan, mugikorretarako propio sortutako jokoez galdetu zaie panelistei. Aurrerapen teknologikoei esker, bideojoko hauek geraz eta esperientzia sakonagoak eta kalitate handiagokoak eskaintzen dituzte. Era berean, eta gazte hauen artean mugikorraren presentzia ia ehuneko osokoa izanik, joko hauen irismen maila neurtu nahi izan da.

Datuek erakusten dute, galdetegian parte hartu duten unibertsitarien % 40,9k oso gutxitan kontsumitzen dituela, eta % 23,7k inoiz ez. Ehuneko txiki batek adierazi du mugikorreko jokoak askotan erabiltzen dituela (% 11,8).

4. Irudia – Zenbatero jokatzen duzu mugikorreko bideojokoetara?

	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
Inoiz ez	337	23,7
Oso gutxitan	583	40,9
Batzuetan	336	23,6
Askotan	168	11,8
Guztira	1.424	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.

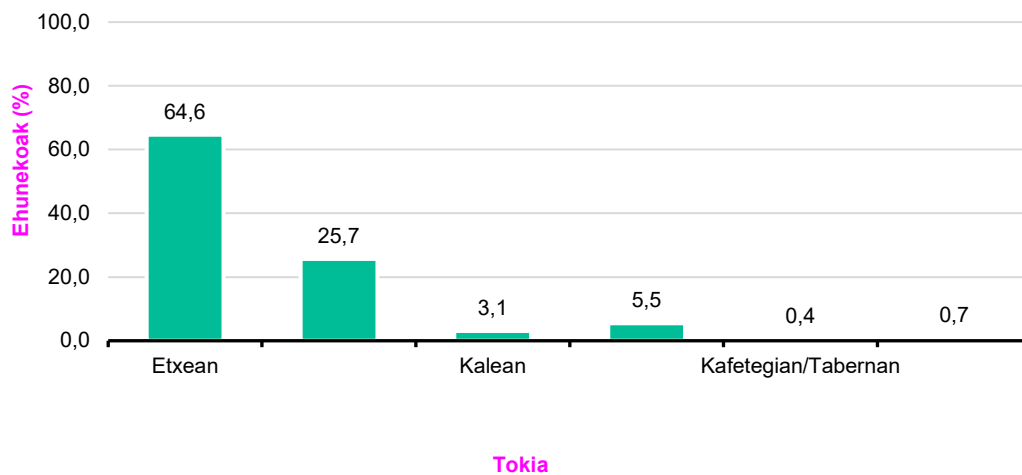


Mugikorrerako bideojokoaren kontsumoa etxean egiten dute panelista gehienek (% 64,6). Gailuak eramangarritasunaren abantaila eskaintzen badu ere, jokalariek gehienek etxeko erosotasuna aukeratu dute. Bigarren lekurik aipatuena garraio publikoa izan da % 25,7ko portzentajearekin.

5. Irudia – Non jokatzen duzu gehiago mugikorreko bideojokoetara?

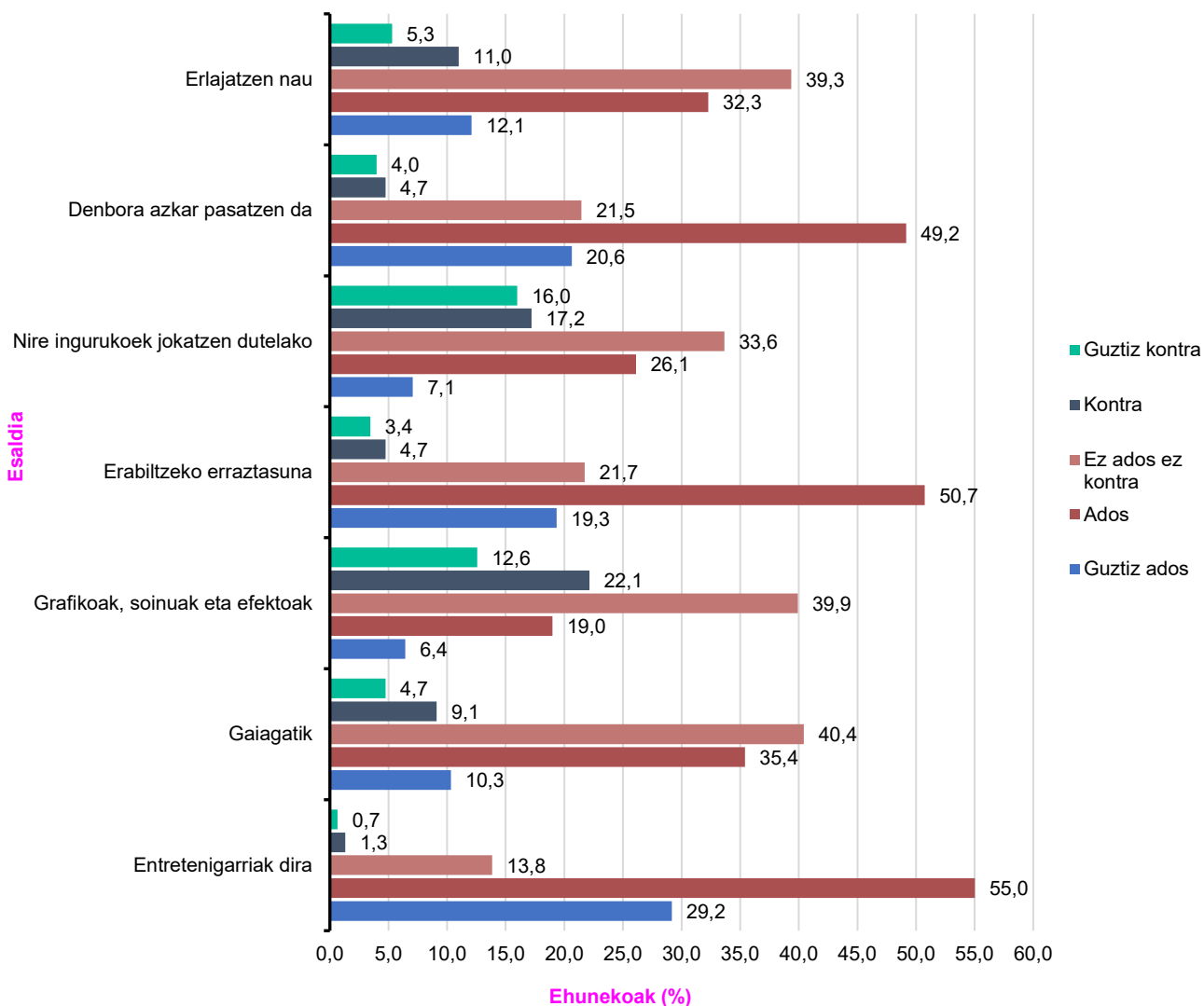
	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
Etxean	692	64,6
Garraio publikoan	275	25,7
Kalean	33	3,1
Unibertsitatean/Ikastetxean	59	5,5
Kafetegian/Tabernan	4	0,4
Bestelakoa	8	0,7
Guztira	1.071	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



Baina zeintzu arrazoi bultzatuta kontsumitzen dituzte gazteek mugikorrek bideojokoak? Batez ere, hiru arrazoiarekin egin dute bat panelista gehienek. % 55ek entretenigarriak direlako aukeratzen ditu, % 50,7k erabiltzeko errazak direlako, eta % 49,2k, berauetan murgilduta dagoen bitartean denbora azkar pasatzen delako.

6. Irudia – Mugikorreko bideojokoetan aritzeko arrazoiak.

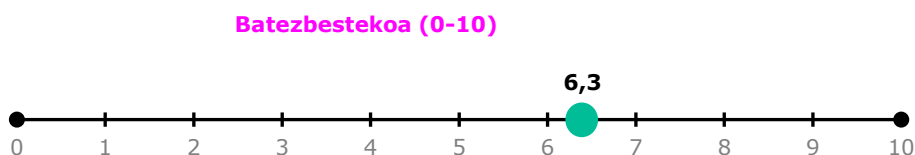


Mugikorreko bideojokoaren erabiltzaile diren panelisten % 30,4k, 7ko puntuazioa eman die joko mota hauei, eta % 19,2k 6koa. Batezbesteko puntuazioa 6,3 izan da.

7. Irudia – Mugikorreko bideojokoei ze nota jarriko zenieke?

	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
10	19	1,8
9	44	4,3
8	169	16,4
7	314	30,4
6	198	19,2
5	183	17,7
4	35	3,4
3	32	3,1
2	19	1,8
1	17	1,6
0	2	0,2
Guztira	1.032	100,0
Batezbestekoa (0-10)	6,3	

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



3.1.2. BIDEOKONTSOLAK

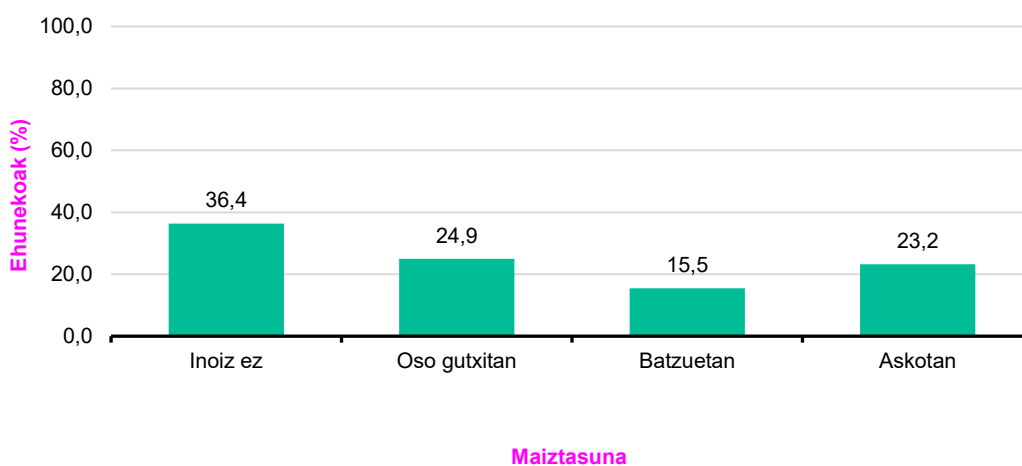
1970eko hamarkadaz geroztik, bideokontsolak gazteentzako entretenimendu modu ohikoa izan dira hamarkadetan zehar. Teknologiak aurrera egin ahala, bilakaera nabarmena izan dute grafikoei, prozesatzeko ahalmenari eta online jolasteko gaitasunari dagokienez, eta horrek, gazteen artean haien ospea eta erabilera handitzea ekarri du.

Datuek erakusten dute, % 38,7k batzuetan edo askotan erabiltzen dituztela bideokontsolak, aldiz, % 61,3k inoiz ez, edo oso gutxitan.

8. Irudia – Zenbatero erabiltzen dituzu bideokontsolak?

	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
Inoiz ez	518	36,4
Oso gutxitan	355	24,9
Batzuetan	221	15,5
Askotan	330	23,2
Guztira	1.424	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.

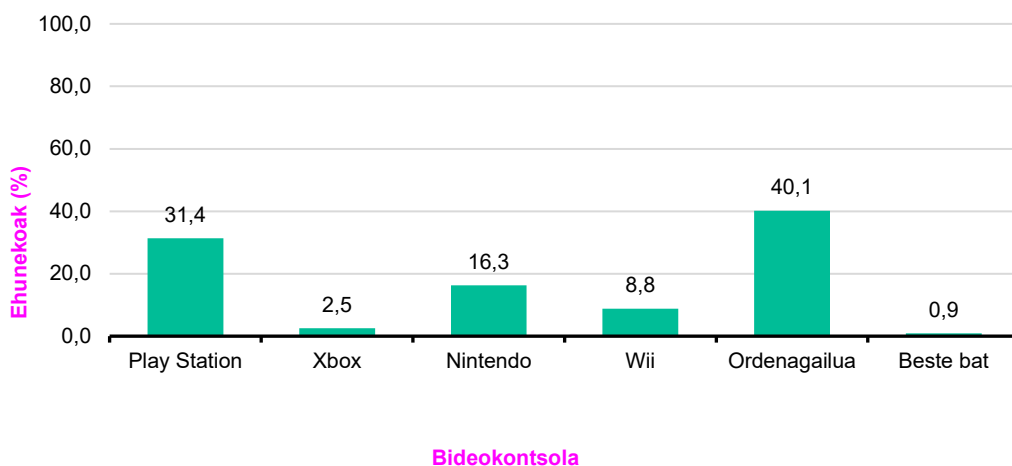


Bideokontsola erabiliena zein den aztertze aldera, arrakasta gehien dutenen zerrenda bat eskaini zaie panelistei. % 40,1ak ordenagailua aipatu du. % 31,4 PlayStationa, eta %16,3k Nintendoa. Gaztetxoago direnen artean ospe handiago duen Wiik % 8,8k bakarrik aipatu du.

9. Irudia – Zer bideokontsola erabiltzen duzu gehien?

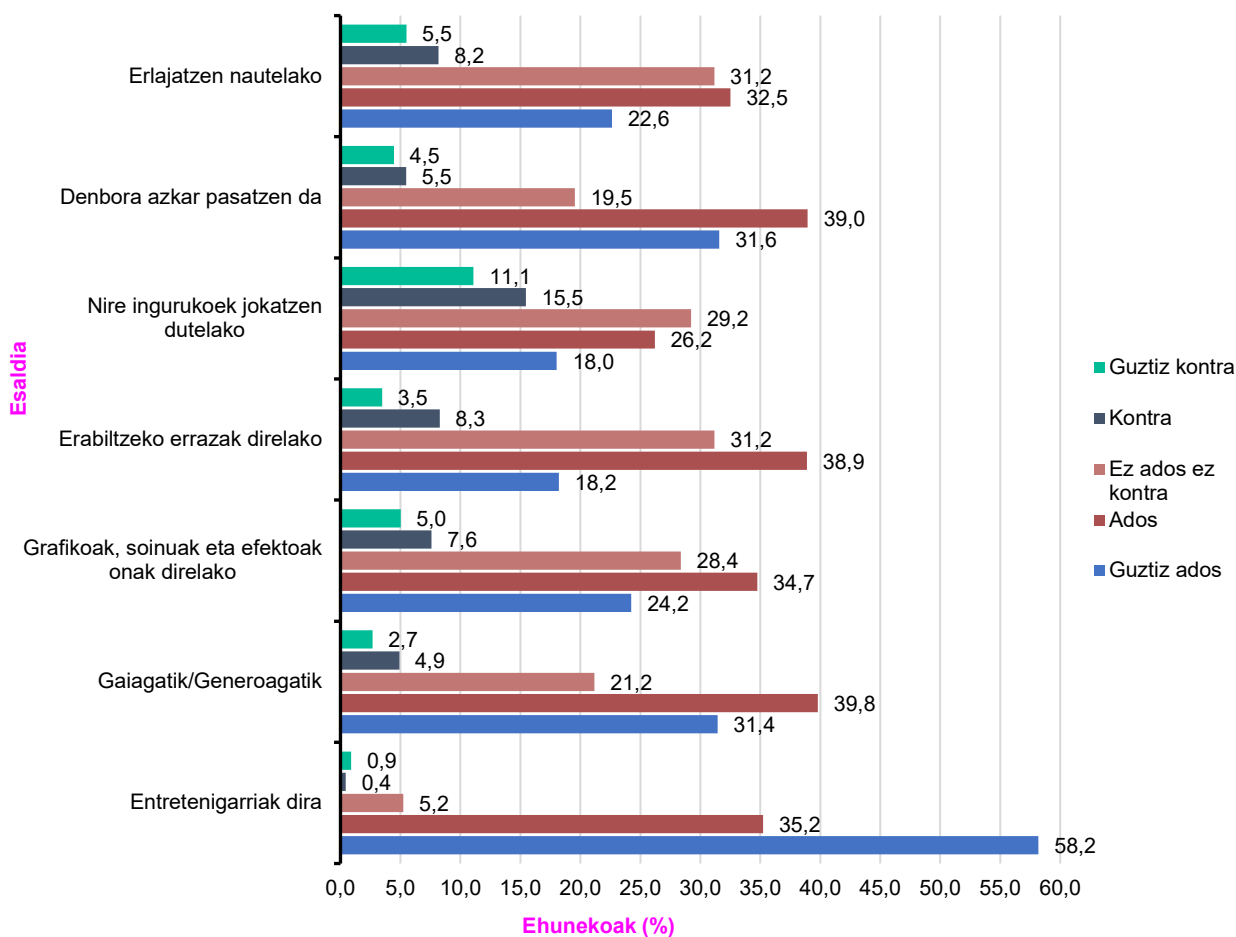
	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
PlayStation	283	31,4
Xbox	23	2,5
Nintendo	147	16,3
Wii	79	8,8
Ordenagailua	362	40,1
Beste bat	8	0,9
Guztira	902	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



Ondoren, bideokontsola erabiltzen duten horien artean, erabileraren zergatiak galdetu da. Panelisten, % 58,2k esan du entretenigarria delako erabiltzen duela. % 31,6k denbora azkar pasatzen delako aipatu du, eta ehuneko berdintsuan, gaiagatik edo generoagatik aukeratzeko dutenak azaltzen dira.

10.Irudia – Zergatik edo zertarako jolasten duzu bideojokoetara bideokontsonekin?

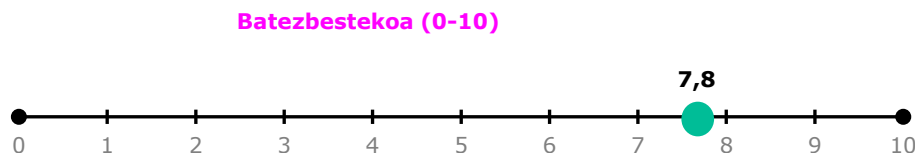


Orokorrean, nahiko puntuazioa altua ematen diete panelistek bideokontsolei. % 28,9k, 8ko nota jarri dio, eta % 24,7k 9koa. Batezbesteko puntuazioa 7,8 izan da.

11.Irudia – Bideokontsolen bidezko jokoei nota bat jarri.

	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
10	123	14,3
9	213	24,7
8	249	28,9
7	124	14,4
6	62	7,2
5	58	6,7
4	7	0,8
3	8	0,9
2	8	0,9
1	6	0,7
0	3	0,3
Guztira	861	100,0
Batezbestekoa	7,8	

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



3.1.3. ONLINE BIDEOJOKOAK

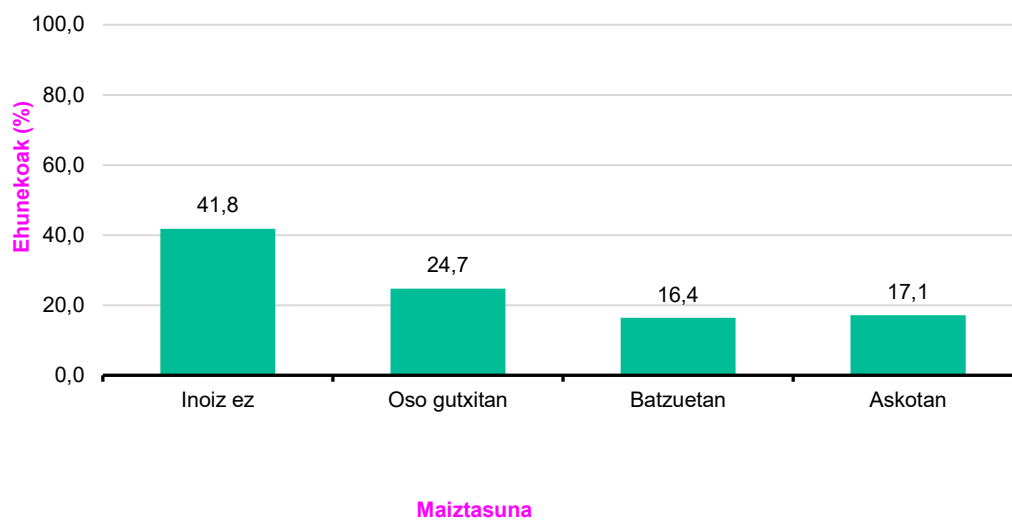
Online bideojokoek mundu osoko beste jokalarari batzuekin konektatzeko eta lehiatzeko aukera ematen diete jokalariei. Joko mota hauek, esperientzia interaktiboa eta soziala eskaintzen dute.

Datuek erakusten dute, ikasle gehienek ez dituztela online bideojokoak kontsumitzen (% 41,8); era berean, %24,7k oso gutxitan erabiltzen ditu. % 17,1ak soilik adierazi du askotan konektatzen dela jolasteko.

12.Irudia – Online bideojokoetara jolasten duzu?

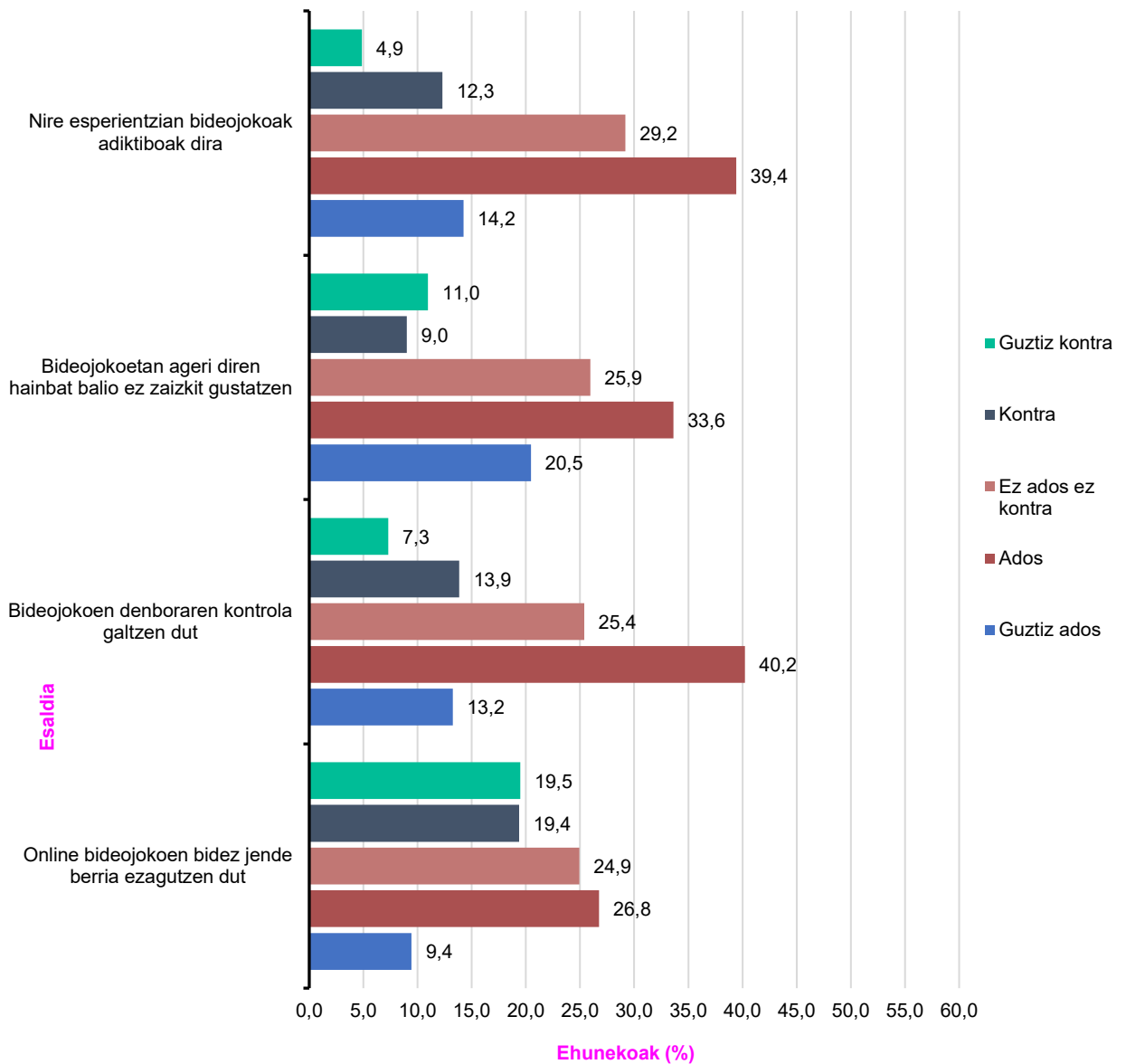
	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
Inoiz ez	595	41,8
Oso gutxitan	352	24,7
Batzuetan	233	16,4
Askotan	244	17,1
Guztira	1.424	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



Ondoren, online bideojokoen inguruko esaldi batzuk proposatu dira, eta panelistei beraian adostasun maila adierazteko eskatu zaie. Joko hauek adiktiboak direla uste du % 53,6k. Zabaltzen dituzten balioekin ez dator bat inkestan parte hartu duten unibertsitateko ikasleen % 54,1. Online bideojokoak kontsumitzerakoan denboraren kontrola galtzen dela uste du % 53,4k eta lagun berriak ezagutzeko luzatzen duten baieztapenarekin ez dago ados % 38,9a.

13.Irudia – Esan noraino zauden ados esaldi hauekin.

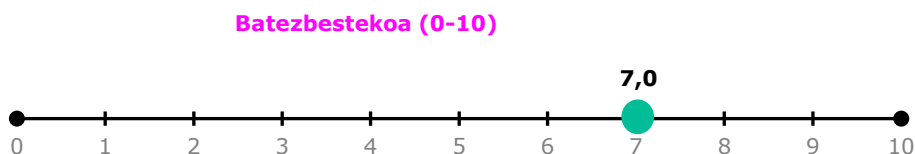


Galdetegian parte hartu duten unibertsitariak orohar, 5etik gorako nota jarri diete online bideojokoei. Batezbesteko puntuazioa 7 izan da.

14.Irudia – Online bideojokoei buruzko balorazio egin Otik 10erako eskalan.

	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
10	68	8,6
9	90	11,3
8	177	22,3
7	168	21,1
6	127	16,0
5	104	13,1
4	23	2,9
3	23	2,9
2	9	1,1
1	5	0,6
0	1	0,1
Guztira	795	100,0
Batezbestekoa	7,0	

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



3.1.4. MIKRO-ORDAINKETAK

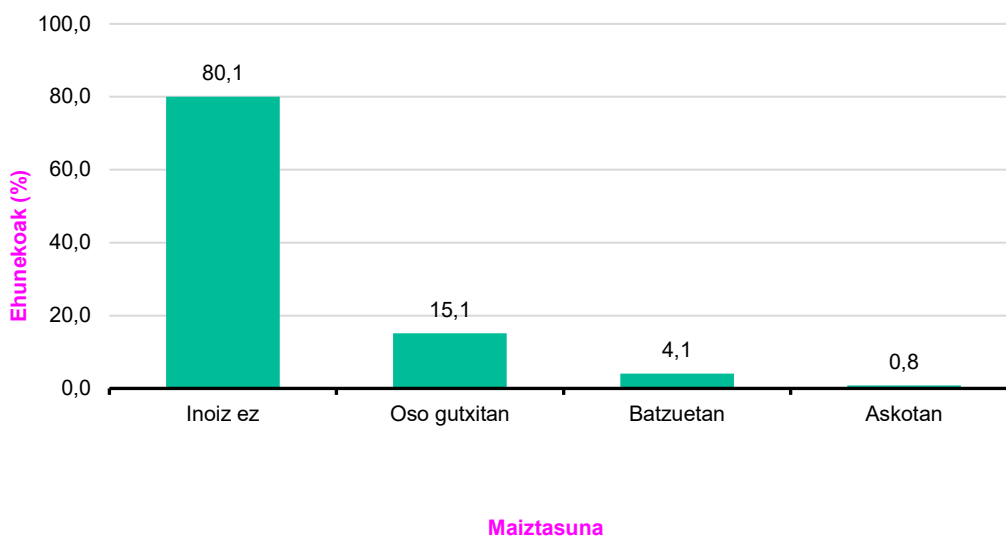
Bideojokoetako mikro-ordainketak jokalariek joko baten barruan eduki gehigarria, hobekuntzak edo abantailak eskuratzeko egin ditzaketen diru-kopuru txikien transakzioak dira. Transakzio horiek jokoaren barruan egindako erosketaren integrazioaren bidez egin ohi dira, moneta birtuala edo benetako dirua erabiliz. Panelistak ekimen hauetako parte hartzaile diren edo ez jakin nahi izan da.

Taulak erakusten du, gehienek ez dutela mikro-ordainketarik inoiz egin (% 80,1), eta % 15,1ek oso gutxitan. Soilik % 4,1ek egin izan ditu batzuetan eta % 0,8k askotan. Hartara, esan daiteke mikro-ordainketak egitearena ez dela panelkideen portaera oso ohikoa.

15.Irudia – Bideojokoetako mikro-ordainketak egiten dituzu?

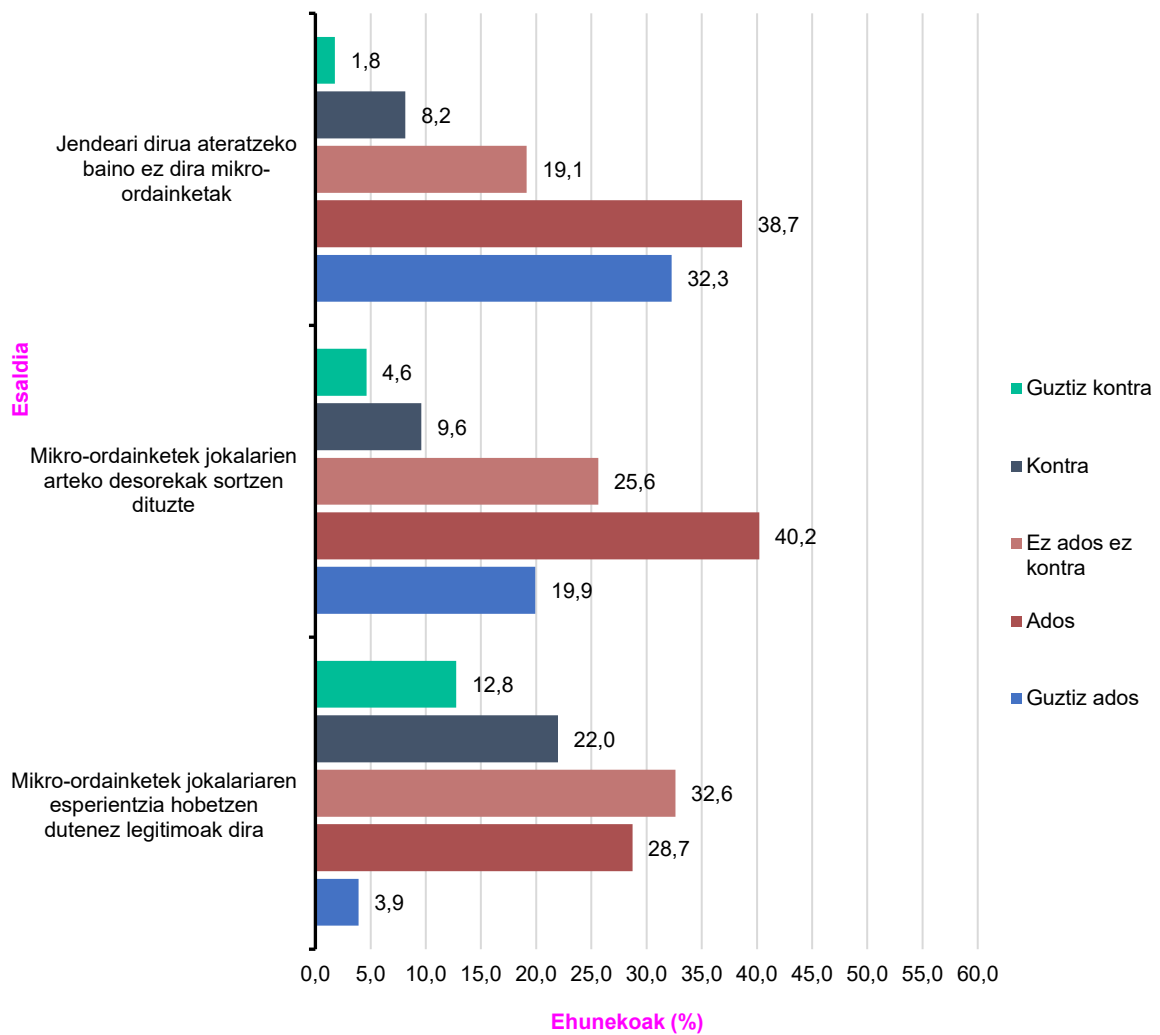
	Maiztasuna	Ehunekoak (%)
Inoiz ez	1.140	80,1
Oso gutxitan	215	15,1
Batzuetan	58	4,1
Askotan	11	0,8
Guztira	1.424	100,0

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.



Ondoren, mikro-ordainketen gainean esaldi batzuk proposatu zaizkie panelistei, eta beraien adostasun maila zehazteko eskatu zaie. % 32,3k, jendeari dirua ateratzeko baino ez dutela balio esaldiarekin bat egin du. Era berean, % 19,9 ados azaldu da jokalarien arteko desorekak agerian uzten dituela. Azkenik, % 28,7a, ados, edo guztiz ados azaldu da jokalarien esperientziak hobetu eta horrek legitimizatu egiten dituela esaldiarekin.

16. Irudia – Mikro-ordaintekin gainerako balorazioa.

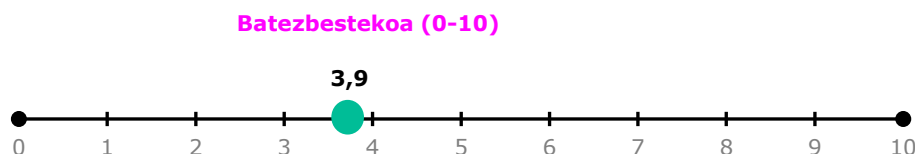


Mikro-ordaintekin gainerako balorazioan, 5etik beherako puntuazioak izan dira ohikoenak. Batezbeste, 3,9ko nota jaso dute mikro-ordaintekak.

17.Irudia – Bideojokoetako mikro-ordainketei nota bat jarri.

	Maiztasuna	Ehunekoa (%)
10	3	1,2
8	7	2,8
7	22	8,8
6	28	11,2
5	60	23,9
4	30	12,0
3	27	10,8
2	25	10,0
1	28	11,2
0	21	8,4
Guztira	251	100,0
Batezbestekoa	3,9	

Iturria: Ikusiker, 2023, ekaina.

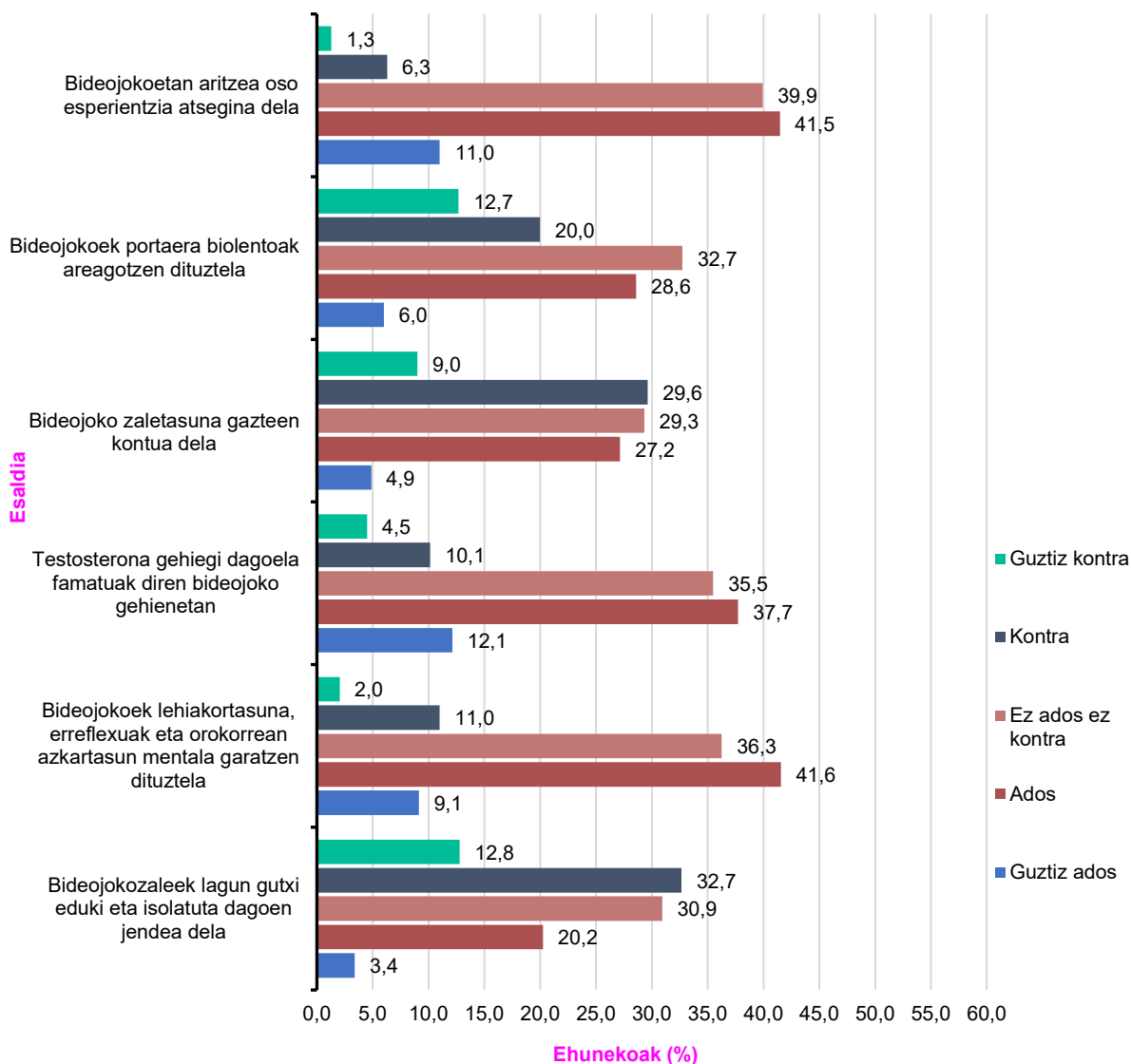


3.1.5. INGURUKOEN IRITZIA

Bideojokoan inguruan aurreiritzi edo uste negatibo eta estereotipatu asko sortu izan dira. Indarkeria eta portaera oldarkorra bultzatzen dutela, sedentarismorako joera sortzen dutela, edo eta isolamendua sustatzen dutela entzun izan ohi da. Gauzak horrela, galdetegia erantzun duten ikasleei aurreiritzi horien gaineko zenbait esaldi proposatu zaizkie, eta beraien adostasun maila zehazteko eskatu zaie.

Bideojokoetan aritzea oso esperientzia atsegina dela esaldiarekin ados edo guztiz ados azaldu dira panelisten % 52,5a. Era berean, portaera biolentoak areagotzen dituztela baieztapenarekin ados edo guztiz ados dagoela esan du % 34,6k. Bideojokozaleek lagun gutxi eduki eta isolatuta dagoen jendea dela esaldiarekin bat dator panelisten % 41,5a. Famatuak diren bideojokoetan testosterona gehiegi dagoela uste du % 49,9k. Bideojokoek lehiakortasuna, erreflexuak eta orokorrean azkartasun mentala garatzen dituztela uste du panelisten erdiak (% 50,7), eta azkenik, bideojoko zaletasuna gazteen kontua dela esaldiarekin ados edo guztiz ados azaldu da % 32,1a.

18.Irudia – Zure hurbilekoek zer pentsatzen dute?



4. LABURREAN.

- Unibertsitarien artean bideojokoek erabilera ez da oso handia. Panelisten % 33,7k askotan erabiltzen ditu bideojokoak, eta ehuneko antzeko batek (% 30,1) oso gutxitan. Euskarriari dagokionez, ordenagailua eta mugikorra dira gehien erabiltzen direnak (% 20,3 eta % 19,5, hurrenez hurren).
- Gai edo generoari dagokionez, % 16,3k jokoak eta kirola aukeratu ditu, %14k abentura, eta % 13,6k akzioa. Estrategiazko jokoek ere nahiko pisu hartzen dute (% 12,6).
- Mugikorreko bideojokoek oso arrakasta gutxi dute unibertsitateko ikasleen artean. % 40,9k oso gutxitan kontsumitzen ditu, eta % 23,7k inoiz ez. Joko mota hauen kontsumoa etxean egiten dute panelista gehienek (% 64,6), gailuak eramangarritasunaren abantaila eskaintzen badu ere.
- Panelisten % 38,7k batzuetan edo askotan erabiltzen ditu bideokontsolak, aldiz, % 61,3k inoiz ez, edo oso gutxitan. % 40,1ak ordenagailu erabiltzen du bideokontsola gisa, % 31,4k PlayStationa, eta %16,3k Nintendoa.
- % 58,2k entretenigarriak direlako erabiltzen ditu bideokontsolak, eta % 31,6k denbora azkar pasatzen delako.
- Ikasle gehienek ez dituzte online bideojokoak kontsumitzen (% 41,8). % 17,1ak soilik adierazi du askotan konektatzen dela jolasteko.
- % 53,6k bideojokoak adiktiboak direla uste du. Zabaltzen dituzten balioei dagokienez, % 54,1ez dator bat haiekin eta online bideojokoak kontsumitzerakoan denboraren kontrola galtzen dela uste du % 53,4k.
- Panelisten gehiengoak, % 80,1ek, ez du mikro-ordainketarik inoiz egin.
- Bideojokoetan aritzea oso esperientzia atsegina dela esaldiarekin ados edo guztiz ados azaldu dira panelisten % 52,5a. Portaera biolentoak areagotzen dituztela baieztapenarekin ados edo guztiz ados dagoela esan du % 34,6k.
- Bideojokozaleek lagun gutxi eduki eta isolatuta dagoen jendea dela esaldiarekin bat dator panelisten % 41,5a. Era berean, lehiakortasuna, erreflexuak eta orokorrean azkartasun mentala garatzen dituztela uste du panelisten erdiak (% 50,7).