



nikus
er.

UNIBERTSITATEKO PANELA
BIDEOJOKOAK
2023-2024

52. TXOSTENA. 2024KO EKAINA



AURKIBIDEA

UNIBERTSITATEKO PANELA BIDEOJOKOAK 2023-2024	0
1. IKUSIKER	2
2. FITXA TEKNIKOA.....	3
3. EMAITZAK.....	4
3.1. BIDEOJOAK	4
3.1.1. BIDEOJOKOAK: IKUSPEGI OROKORRA.....	4
3.1.2. Mugikorreko bideojokoak	12
3.1.3. Bideokontsola erabiltzen duten bideojokoak	17
3.1.4. <i>Online</i> bideojokoak.....	23
3.1.5. Mikro-ordainketak bideojokoetan.....	27
4. LABURREAN ESANDA	30

1. IKUSIKER

Gazteek ikus-entzunezkoak kontsumitzeko eta Informazio eta Komunikazio Teknologiak (IKT) erabiltzeko ohiturak, moduak eta joerak aztertzen ditu IKUSIKER Ikus-entzunezkoen Behategiak. 2018/2019 ikasturtean sortu zen eta gaur egun NOR Ikerketa Taldeaz gain, EITBk, Tabakalerak eta Kulturaren Euskal Behatokiak osatzen dute IKUSIKER Behategia.



Egileak: *Edorta Arana Arrieta, Bea Narbaiza Amillategi, Garazi Sánchez Murciano, Naroa Burreso Pardo, Itziar Zorita Agirre eta Maialen Goirizelaia Altuna.*

UPV/EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea

Sarriena auzoa z/g, 48940 Leioa (Bizkaia)

+34 747 414 355

ikusiker@ehu.eus



2. FITXA TEKNIKOA

2023-2024ko ikasturtean, IKUSIKERren Unibertsitateko panelean bat egiten dute Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) eta Nafarroako Unibertsitate Publikoko (UPNA/NUP) bi mila eta zortziehun ikasle pasatxok. Laginean lurralde, jakintza-arlo, fakultate eta ikasketa-maila desberdinetako gazteak daude. Landa-lanari dagokionez, ikasturtearen hasieran aurrez aurre ikasgeletan betetzen dute lehen inkesta eta, hortik aurrera, panelean parte hartzeko baiezkua ematen duten ikasleei Whatsappez bidaltzen zaizkie hurrengoko zazpi galdetegiak, hilean behingo maiztasunarekin.

2023-2024 ikasturteko IKUSIKERren Unibertsitateko panela, UPV/EHUko eta UPNA/NUPeko ikasle guztien errepresentagarri da. Unibertso horren kopurua lortzeko, laginaren datuen gaineko ponderazioa egin da, eta horretarako, aldagai hauek erabili dira: sexua eta unibertsitatea, probintzia, ikasketa eremua, eta ikasketa maila.

Txosten honetan aurkitu daitezke 2024ko maiatzaren 13tik ekainaren 6ra bideojokoei buruz egindako inkestaren emaitzak. Guztira 1770 ikasleen erantzun baliagarri jaso dira.

Dokumentuaren hasieran, gazteek Interneten eta telebistan ikusitako azken edukiari buruzko azterketa egiten da. Bigarren azpi-atalean, UPV/EHUko eta UPNA/NUPeko ikasleek egiten duten bideojokoen erabilera neurtzen da.

3. EMAITZAK

3.1. BIDEOJOKOAK

Bideojokoak gazte askoren egunerokoan oso presente daude entretenimendua, jokia eta mundu birtualetan murgiltzeko aukera eskainiz.

Bideojokoek denbora-pasarako modu interaktiboa eta parte-hartzailea ahalbidetzen dute. Era berean, joko hauek lehia-elementuak eta lorpenak gozatzeko aukerak dituzte askotan eta hori bereziki erakargarria izan daiteke gazteentzat. Sozializatorako eremua ere badira *online* joko asko beste pertsona batzuekin elkar-harremana bideratuz, lankidetzan edo lehian eta horrek pertenezia bizipena eman.

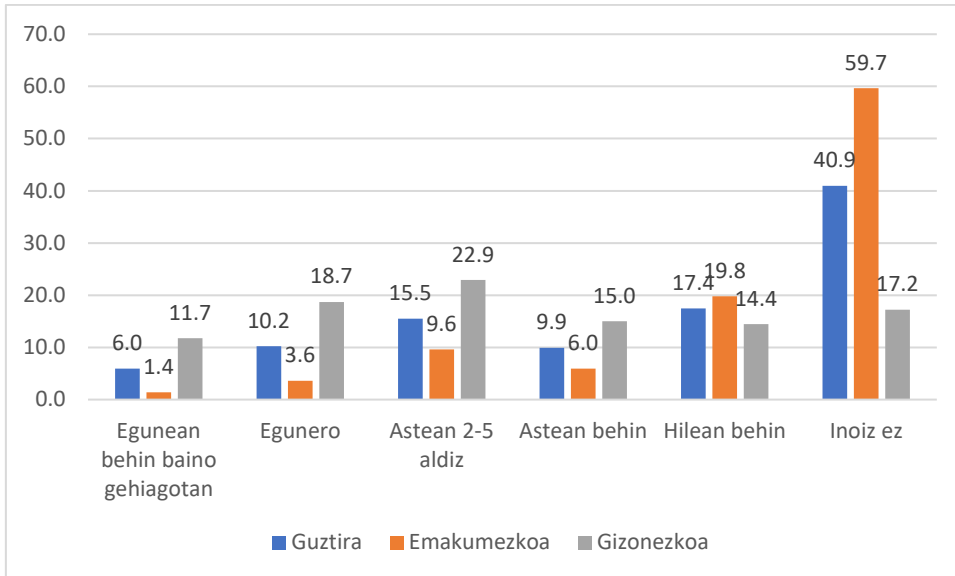
Txostenaren bigarren atal honetan, gazteek erabiltzen dituzten bideojokoak aztertuko ditugu, horien irismena, inpaktua eta egungo joeretan sakonduz. Galdetegian proposatzen zen moduan, dokumentu honetan ere, beste bost azpi-ataletan garatuko dira emaitzak. Hasierakoan, mugikorreko jokoen inguruko informazioa jasoko da, gero bideokontsolen erabileraren datuak eskainiko dira, ondoren, *online* bideojokoen erantzunak aztertuko dira, ostean azpi-atalean mikro-ordainketei buruzko galderen emaitzak jasoko dira eta, azkenik, bideojoko erabiltzaileen gaineko aurreiritzien esalditortatik ateratako iritziak bilduko dira.

3.1.1. BIDEOJOKOAK: IKUSPEGI OROKORRA

Lehenik eta behin, unibertsitarien bideojokozaletasuna zenbaterainokoa den ikusiko dugu. Hala, inkestatik eratorritako datuek erakusten dute hamarretik ia-ia seik erabiltzen dituztela bideojokoak, gehiago ala gutxiago. Ehuneko 41,6k maiztasun handiarekin jokatzen du, batzuek egunero (% 16,2) eta beste batzuek astean bitan ala gehiagotan (% 25,4). Hilean behineko kontsumoa % 17,4k egiten du. Gazteen % 40,9 ez da inoiz bideojokoetan aritzen.

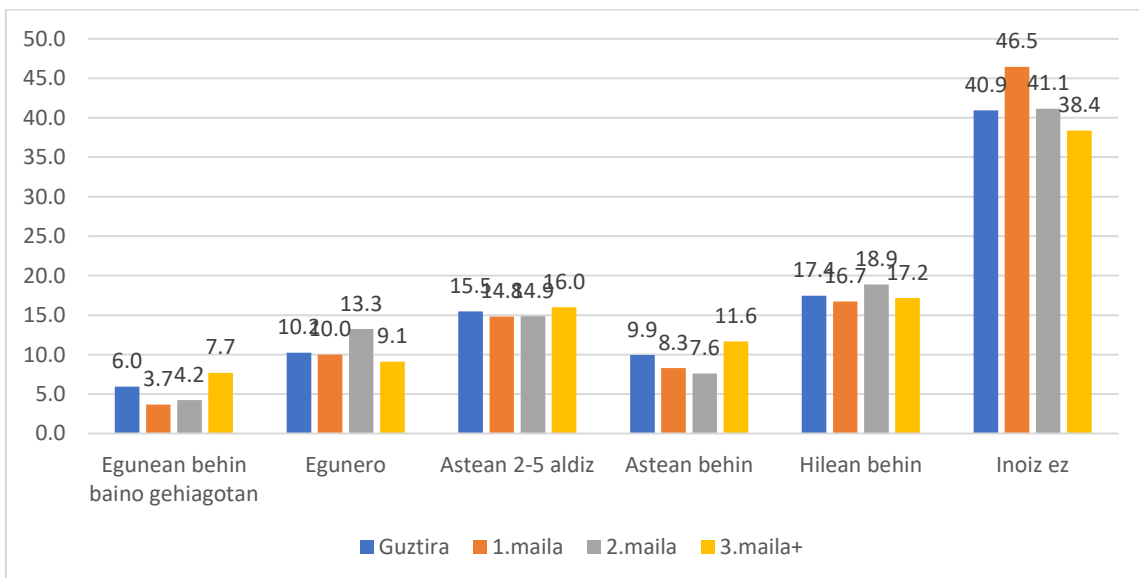
Irudiak bestalde, agerian uzten ditu sexuaren araberako desberdintasun nabariak. Mutilen arteko irismena askozaz ere altuagoa da, baita maiztasun handia daukaten unibertsitarien artean ere.

12. Irudia- Zenbatero jolasten duten bideojokoetara. Sexuaren arabera.



Behin unibertsitatean daudela, ikasketa-mailan gora egiten duten neurrian gutxiago jokatze joera antzematen da, baina ez dago alde handirik.

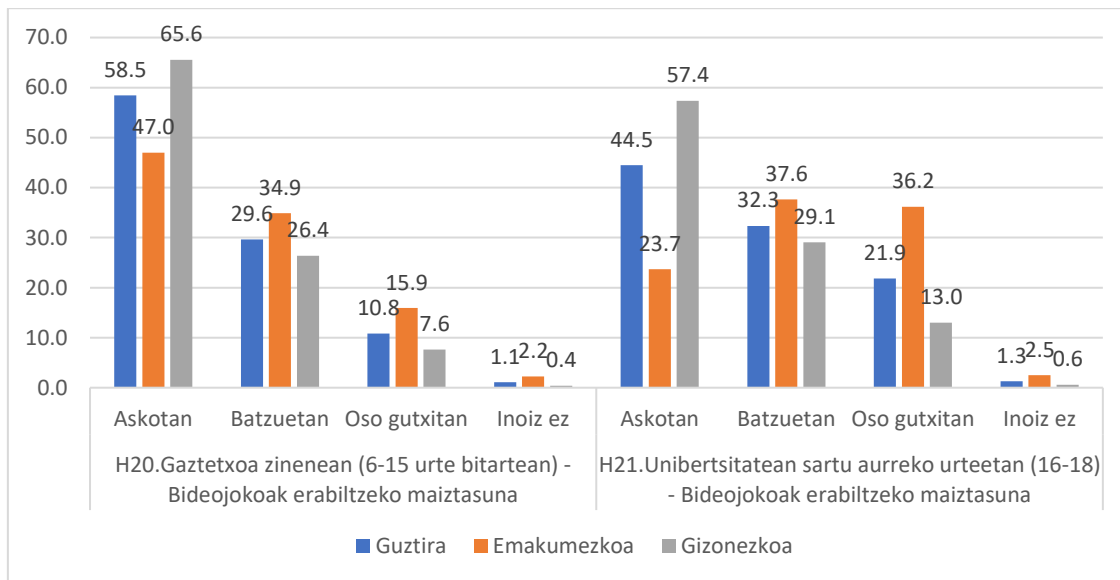
13. Irudia- Zenbatero jolasten duten bideojokoetara. Ikasketa-mailaren arabera.



Bideojokozaletasuna munta berekoa izan ote da gazteagoak zirenean ala nagusitu ahala aldaketak antzeman dituzte? Bideojokoetan aritzen direnen artean, bi adin-tarte definitu ditugu horretarako, lehenean 6-15 urte artekoa eta bestea unibertsitatera sartu aurreko azken bi urteetakoak. Beheko irudiak erakusten du adinean gora egin ahala murriztuz doala bideojokoen erabilera-maila eta joera hori nabarmenagoa dela nesken artean. Askotan jokatzen zuten ehunekoa 65,6koa zen 6-15 urteko mutilen artean eta % 57,4ra egin du behera unibertsitatera sartu aurreko urteetan. Nesken kasuan, maiz

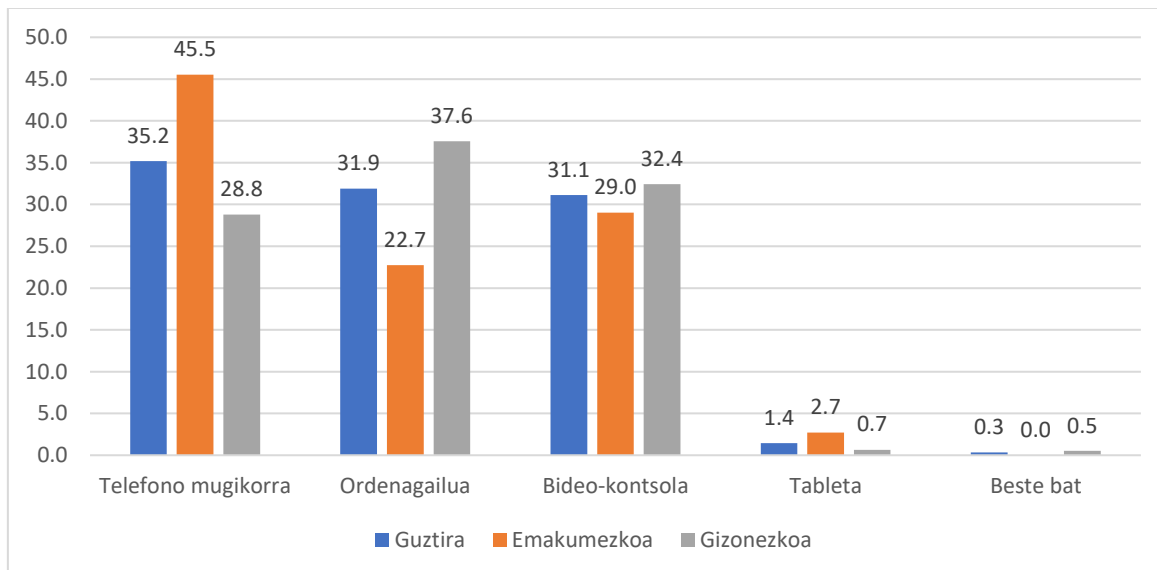
erabiltzen zutenen kopurua baxuagoa izan arren (% 47), are eta beherago kokatzen da 16-18 urte bitartekoek artean (% 23,7).

14. Irudia- Bideojokoek erabileraren bilakaera, bizitzako bi momentuetan. Guztira eta sexuaren arabera.



Ondorengo galderetan, bideojokoan ibilitako denbora eta erabilitako gailua zeintzuk diren argituko dugu

15. Irudia- Bideojokoetarako gehien erabiltzen dituzten gailuak. Guztira eta sexuaren arabera.

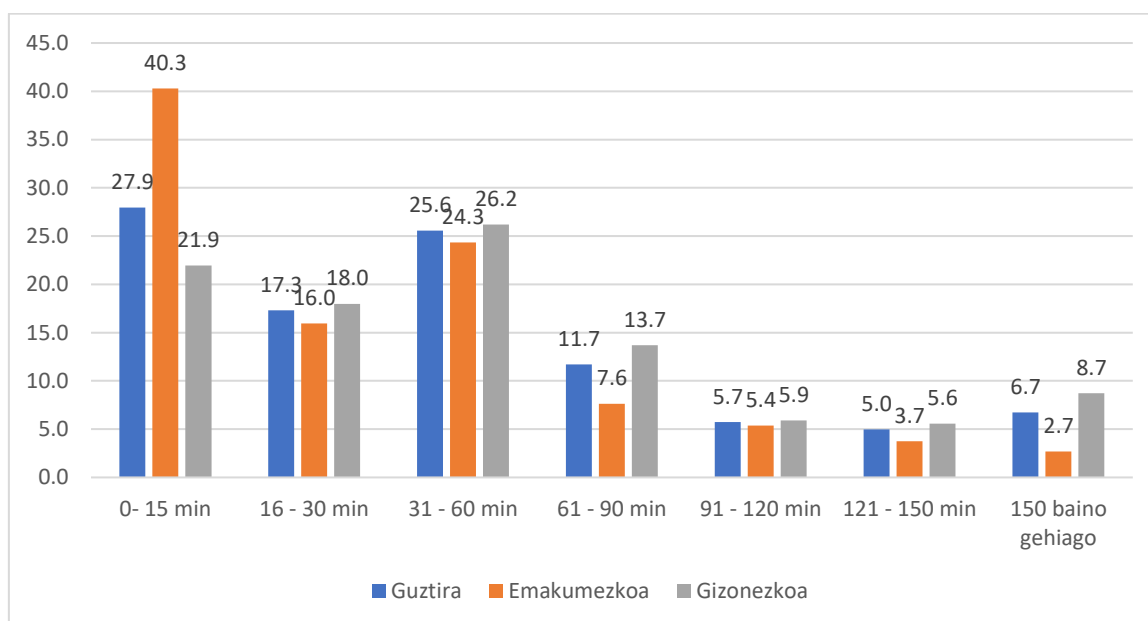


Irudiak azaleratzen du mugikorraren garrantzia bideojokogintzan, gertu dauzkan arren ordenagailua eta bideo-kontsola. Mugikorraren nagusitasuna nabariagoa da

emakumezkoen kasuan, gizonetzkoen baino. Azken hauei dagokionez, ordenagailua da gailentzen dena, baina bost puntu beherago bideo-kontsola aurkitu daiteke.

Jokoan zenbat denbora pasatzen duten galdetu diegu inkestan parte hartu duten unibertsitarietara. Erantzunek erakusten dute bideojokoan aritzen direnetatik % 70,8 ordu betetik beherako kontsumoaldiak izaten duela normalean. Bestetik, jokoan ordu betetik gorako kopuruan aritzen direnen artean handiagoa da gizonetzkoen pisua (% 33,9) emakumezkoena baino (% 19,4).

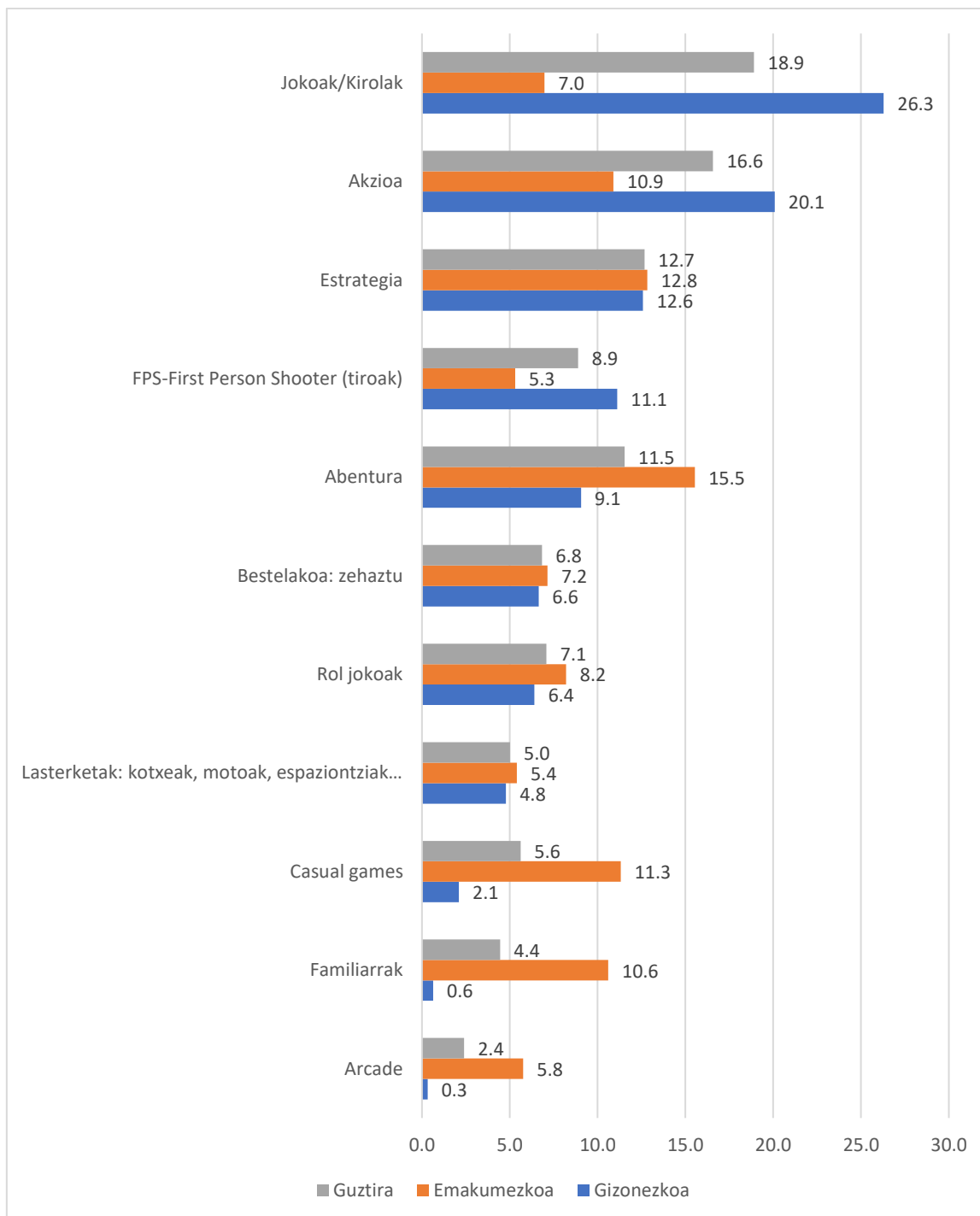
16. Irudia- Bideojokoetan jolasten egoten diren denbora. Guztira eta sexuaren arabera.



Goiko irudian antzeman daiteke 0-15 minutu arteko jokoaldiak oso arruntak direla emakumezkoen artean (% 40,3). Gero ikusiko dugunez, erlazioa egon daiteke kontsumo labur hauek eta mugikorrean egiten direnen artean.

Multzo orokor honetako azken galderan, gustukoagoak dituzten bideojokoei buruzko galdera luzatu diegu ikasleei. Beheko irudian ikus daitekeenez, bi nabaritzen dira: kirola eta akziozkoak. Bietan alde handia dago gizonetzkoen eta emakumezkoen artean.

17. Irudia- Gai edo genero gustukoak. Guztira eta sexuaren arabera.

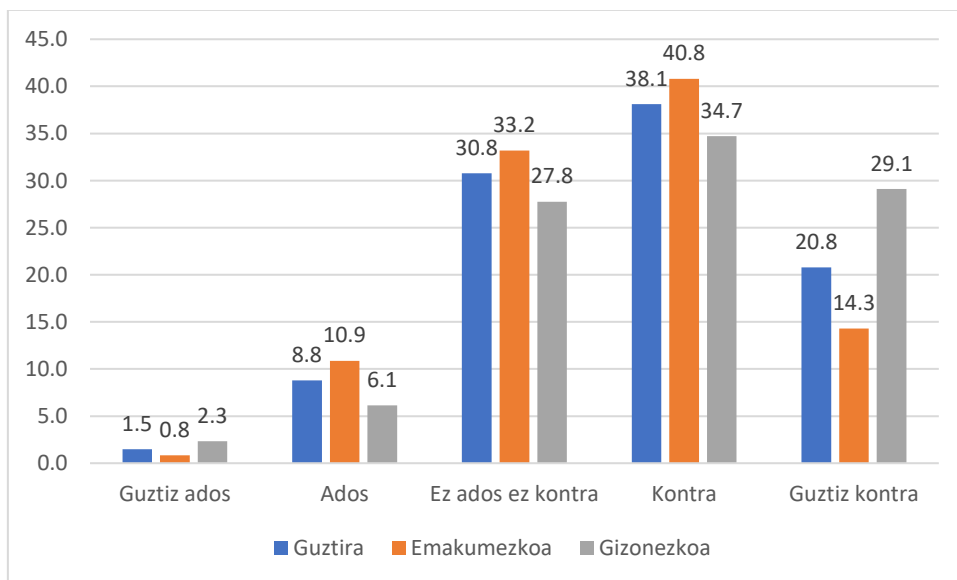


Gizonezkoentzako kirolak eta akziozko bideojokoak dira gustukoak, askogatik ere (% 26,3 eta % 20,1, hurrenez hurren). Emakumezkoentzako abenturazkoak (% 15,5) eta estrategiazkoak (% 12,8) nabarmentzen dira. Azken hauen artean gainera *casual games* eta familiarrak deiturikoak oso erabiliak dira, aurreko irudian ikusten denez

Azpi-atal honen azken epigrafeetan, begirada orokorra hartu eta bideojokoei buruzko iritzia eskatuko dizkiegu inkestatuei. Sei esaldi luzatu dizkiegu eta Likert eskalaren bidez beraien adostasun-maila neurtu dugu. Ebaluatzeko eman dizkiegun esaldietan, batzuk bideojokoen alderdi baikorrakoak eta beste batzuk ezkorragoak azaleratzen dituzte.

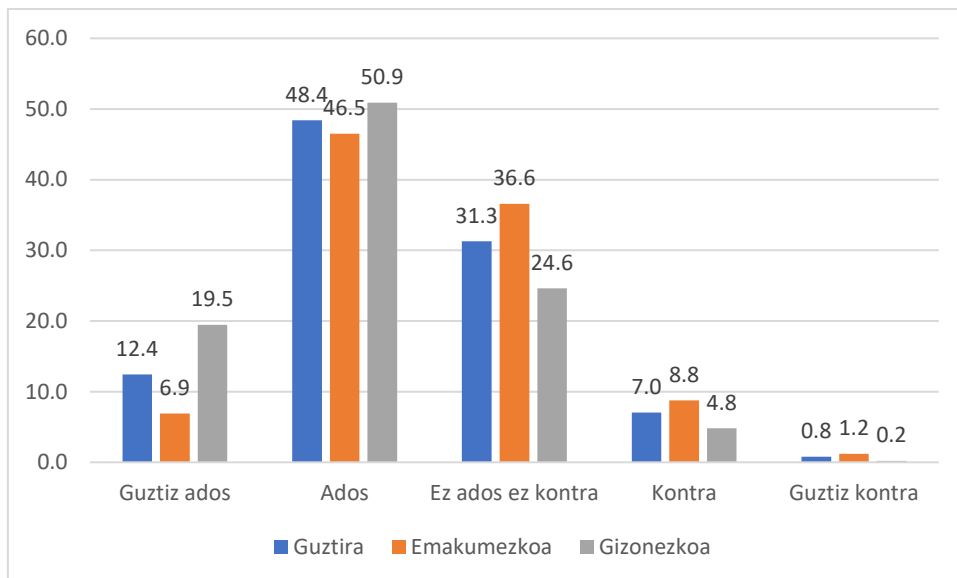
Lehen galdera, bideojokozaleen izaerari buruzkoa da. Bertan ikusten da ikasleen % 58,9k ez duela uste bideojokoetan ibiltzen direnak pertsona isolatuak eta lagunik gabeak direnik.

18. Irudia- Bideojokoetan aritzen den jendeak lagun gutxi edukitzen ditu eta isolatuta egoten da. Datu orokorrak eta sexuka.



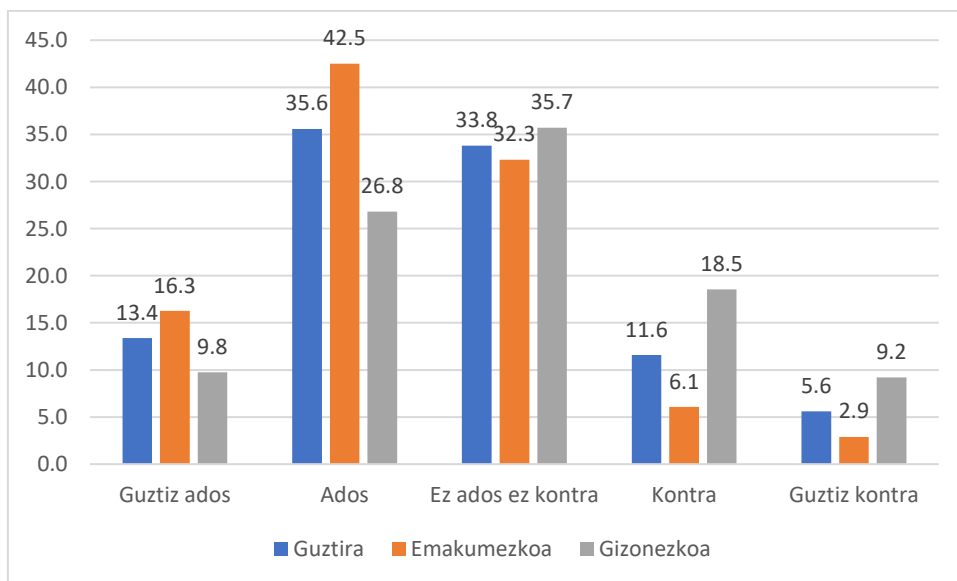
Goiko irudiak erakusten duenez, esaldiarekin desados dago neska-mutilen % 58,9. Mutilen iritzia markatuagoa da (% 63,8) neskena baino: % 55,1.

19. irudia- Bideojokoek lehiakortasuna, erreflexuak eta azkartasun mentala garatzeari buruzko iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



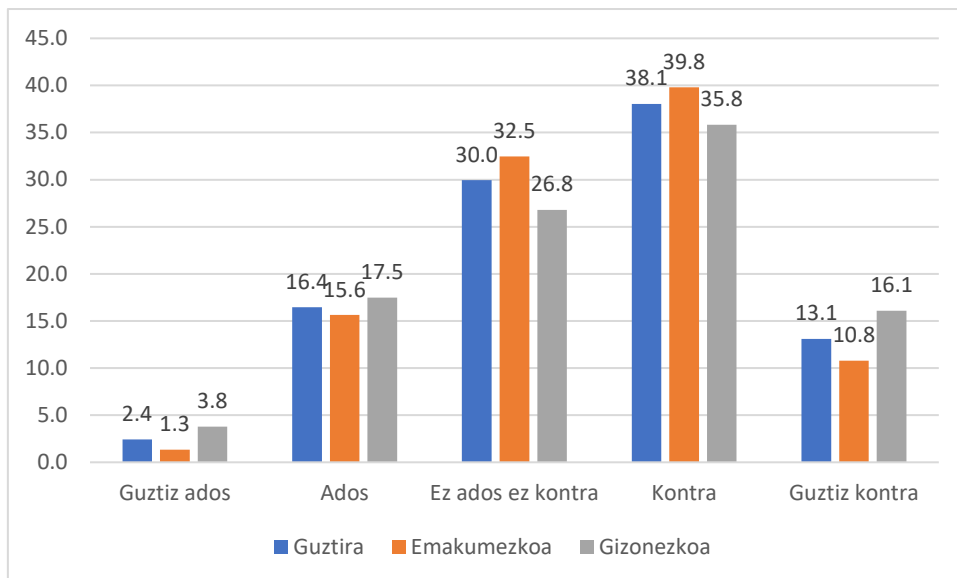
Balio positiboagoetan pilatzen diren iritzia asko dira. Esaterako, % 60,8 ados dago lehiaren bidez bideojokoek erreflexuak eta azkartasun mentala garatzen dutela esaldiarekin. Iritzi horretakoak, gainera, dezente gehiago dira mutilak (% 70,4).

20. irudia- Bideojoko famatuenetan “testosterona gehiegi dagoela” esaldiari buruzko iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



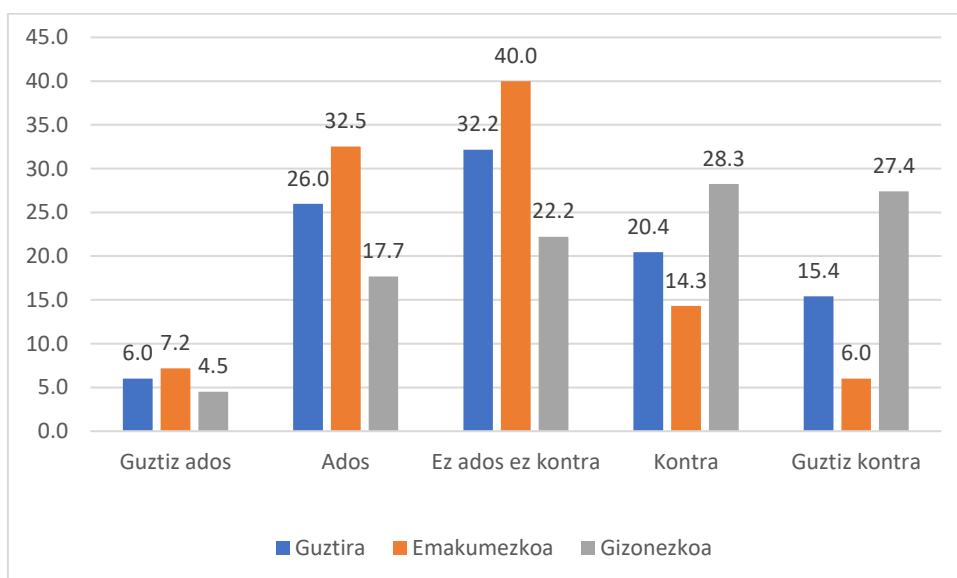
Bideojokoetan “testosterona gehiegi” dagoela pentsatzen dutenak ez dira gutxi (% 49) eta horien artean neskek nagusi: % 58,8. Iritzi horren kontrako multzoan mutil gehiago dago: % 27,7, nesken kopurua % 9 ez den bitartean.

21. Irudia- Bideojoko zaletasuna “gazteen kontua da” esaldiari buruzko iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



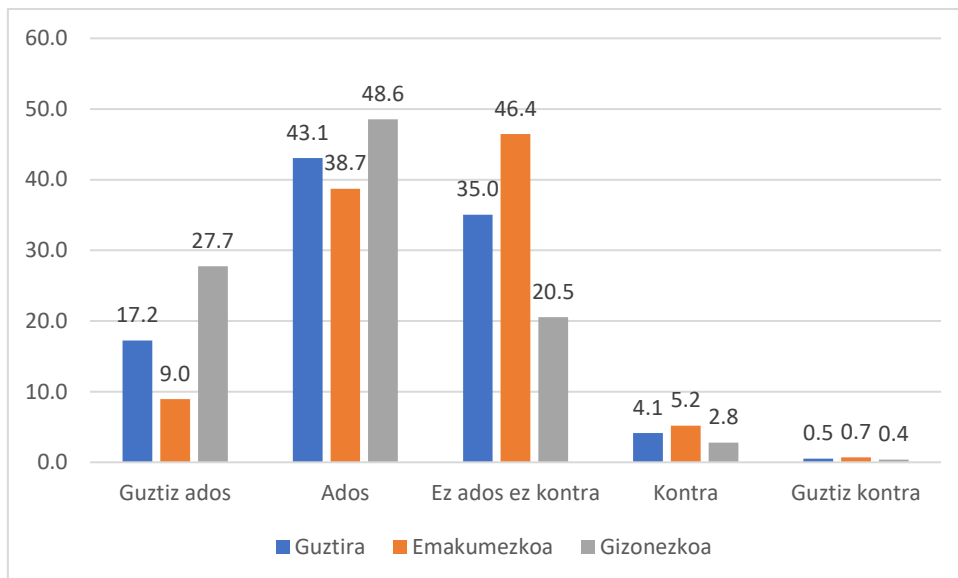
Bideojokozaletasuna gazteen kontuak baino zerbait gehiago dela sinesten dutenen kopurua ez da makala: % 51,2.

22. Irudia- Bideojokoek “portaera biolentoak areagotzen dituzte” esaldiari buruzko iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



Bideojokoetan zabaltzen diren portaerak biolentoak direla uste du unibertsitarien hirutik batek. Hala uste du nesken % 39,7k eta mutilen % 22,2k. Logikoki, mutilen artean kontrako iritzi-emale gehiago dago, nesken kopurua bikoiztu eta goitik jarritz.

23. Irudia- Bideojokoetan aritzea esperientzia atsegina izateari buruzko iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



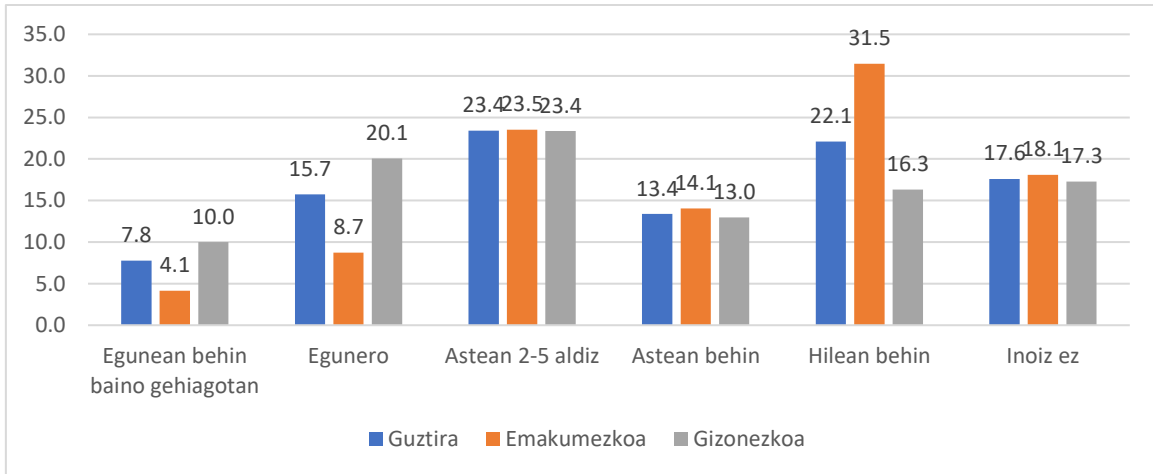
Oro har, bideojokoena esperientzia atsegina dela uste duten ikasleen kopurua altua da: % 60,3. Mutilen baiezotasuna nabarmenagoa da (% 76,3) neskena baino (% 47,7).

3.1.2. MUGIKORREKO BIDEOJOKOAK

Azpi-atal honetan, mugikorrerako propio diseinatutako jokoez galdetu zaie IKUSIKER paneleko kideei. Gazte hauen artean mugikorraren presentzia unibertsala izanik, jokoen irismena zenbatekoa den neurtu nahi izan da. Era berean, aurrerapen teknologikoei esker, bideojoko hauek geroz eta esperientzia sakonagoak eta kalitate handiagokoak eskaintzen dituzte.

Datuek erakusten dute galdetegian parte hartu duten 18-23 urte arteko ikasleen % 82,4 gehiago edo gutxiago aritzen dela bideojokoan mugikorra erabiliz (% 60,3 astean behin ala gehiagotan). Gainerako ehuneko 17,6 ez da inoiz horretara jartzen.

24. Irudia- Zenbatero jokatzen dute bideojokoetara mugikorrean. Guztira eta sexuaren arabera.

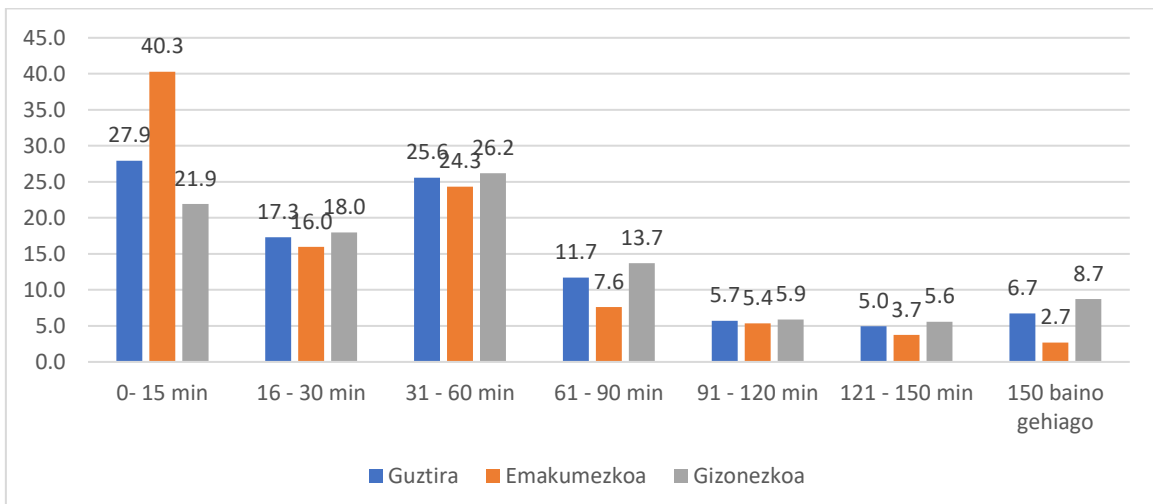


Goiko irudian ikusten bada ere ikasleen % 23,5ek egunero jokatzen duela, ohikoagoak dira astean behin edo gehiagotan aritzen direnen kopurua (% 36,8). Gainerako % 22,1ek oso noizean behin engaiatzen da bideojokoetan.

Erabilera-maiztasun handienetan gizonezkoak aurretik doaz nabarmenki eta asterokoetan berdintsu sexu bietako ikasleak. Hilean behineko kontsumoetan neskek ia bikoiztu egiten dituzte mutilen ehunekoak (% 31,5 eta % 16,3, hurrenez hurren).

Hemendik aurrerako azterketa estatistikoan, baztertu egingo ditugu mugikorreko bideojokoetan aritzen ez direnak eta kontuan hartuko ditugu bakarrik joko elektronikoko hauetan engaiatzen direnak.

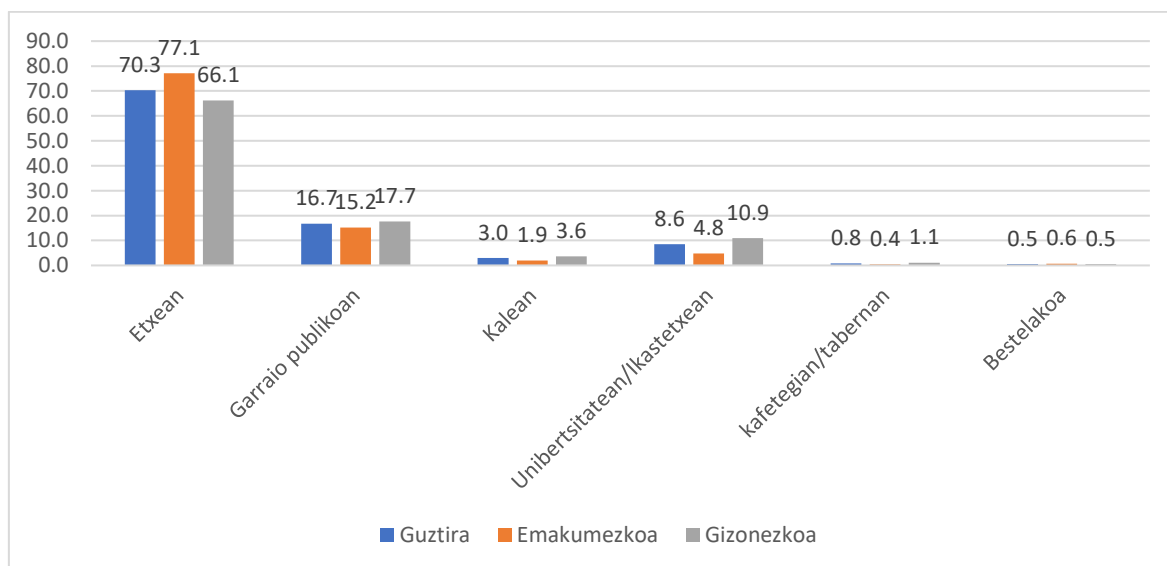
25. Irudia- Egunerokoan, mugikorreko bideojokoetan pasatzen duten denbora. Guztira eta sexuaren arabera.



Ikasleen % 45,2k ordu erditik beherako jokoaldiak egiten ditu mugikorrean, beste % 25,6 30-60 minutu artean aritzen da eta gainerako % 29,2k ordu betetik gora pasatzen du jolasten. Sexuaren arabera azterketa eginez, mugikorrean aritzen diren hamar neskatik lau pasatxo ordu laurden arteko tartean aritzen dira. Hortik aurrerako denbora inbertsioan mutilak beti aurretik daude, bereziki ordu betetik gorakoetan.

Hogeitaseigarren irudiak erakusten duenez, etxea da bideojokoetan aritzeko tokirik ohikoena, bai neska eta baita mutilen artean ere.

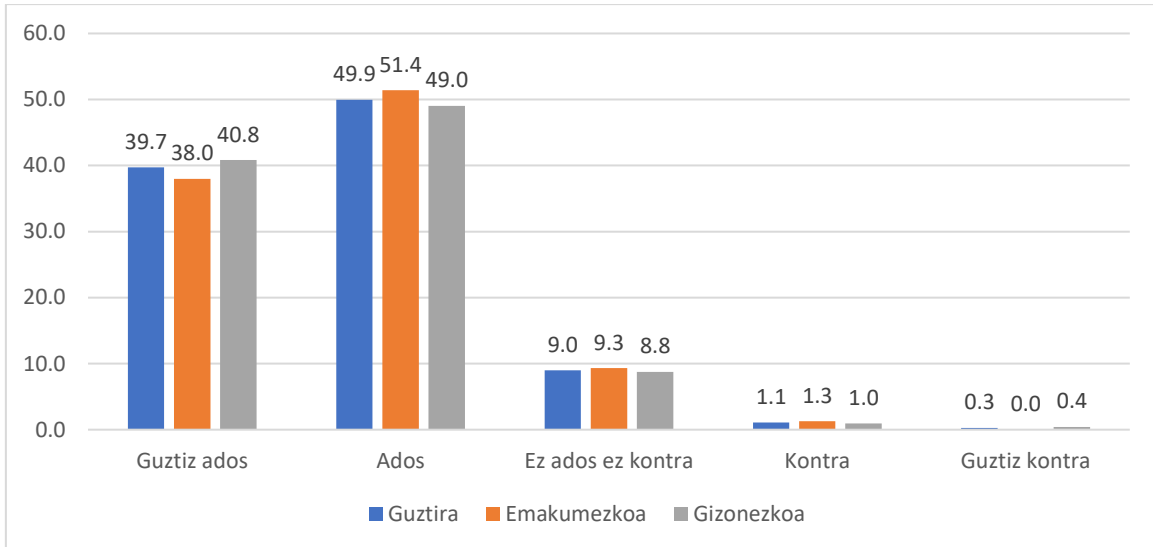
26. Irudia- Zein lekutan aritzen diren mugikorreko bideojokoetan jolasten. Guztira eta sexuaren arabera.



Edozelan ere, proportzionalki altuagoa da etxean jokatzen duten nesken kopuru (% 77,1), mutilak baino bost puntu gorago. Kontrara, unibertsitatean daudelarik bideojokoan aritzen diren mutilen ehunekoak bikoiztu egiten du neskena (% 10,9 eta % 4,8).

Unibertsitariak mugikorreko bideojokoetan zergatik ibiltzen diren argitu nahi izan dugu ondorengo lau galderen bidez.

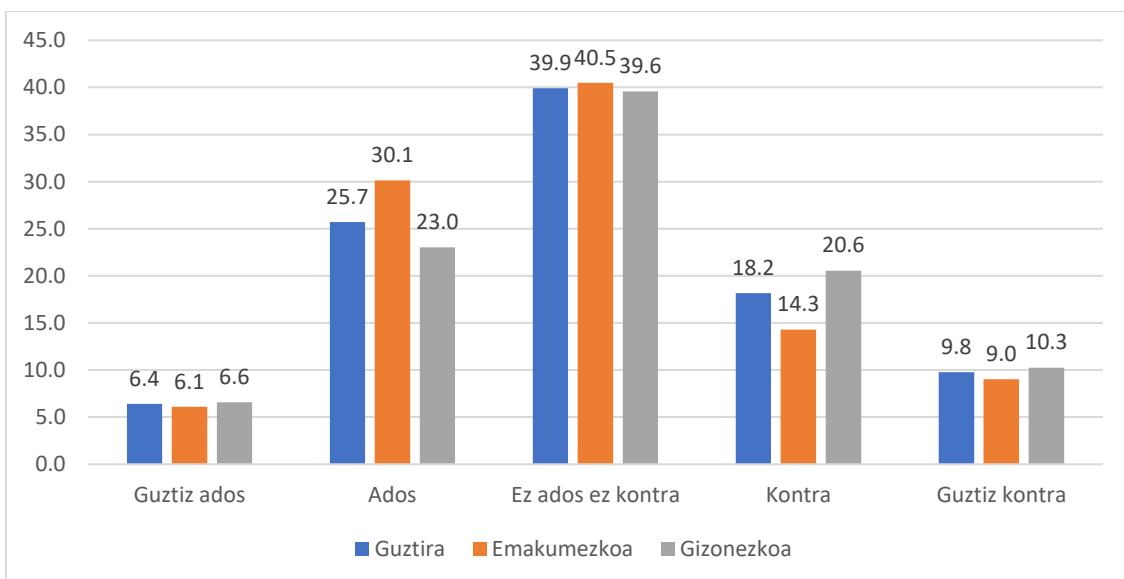
27. Irudia- Mugikorreko bideojokoetan aritzeko arrazoien artean, entretenigarria izatea. Guztira eta sexuaren arabera.



Zalantzarik ez dago, entretenitzea dela helburu nagusia mugikorreko bideojokoetan aritzen diren unibertsitarien zat, eta lortu lortzen dutela.

Bigarren arrazoa bideojokoaren alderdi teknikoa ote den galdetu diegu ikasleei.

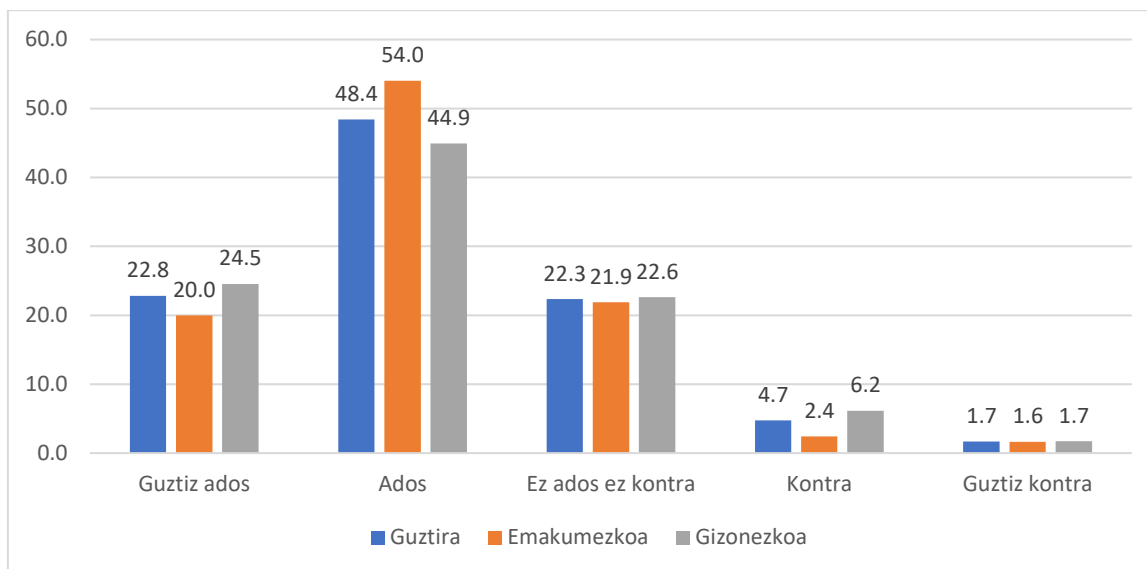
28. Irudia- Mugikorreko bideojokoetan aritzeko arrazoien artean, grafikoak, soinua eta efektuak ote dauden. Guztira eta sexuaren arabera.



Goiko esaldian aipatzen diren aspektuen gaineko iritzi sendorik ez daukate inkestan parte hartu dutenek. Mugikorreko grafismoa, soinua eta efektuen pisua ez da erabakigarria jolastu ala ez erabakitzeko orduan, halaxe uste du % 39,3k. Bideojokoan

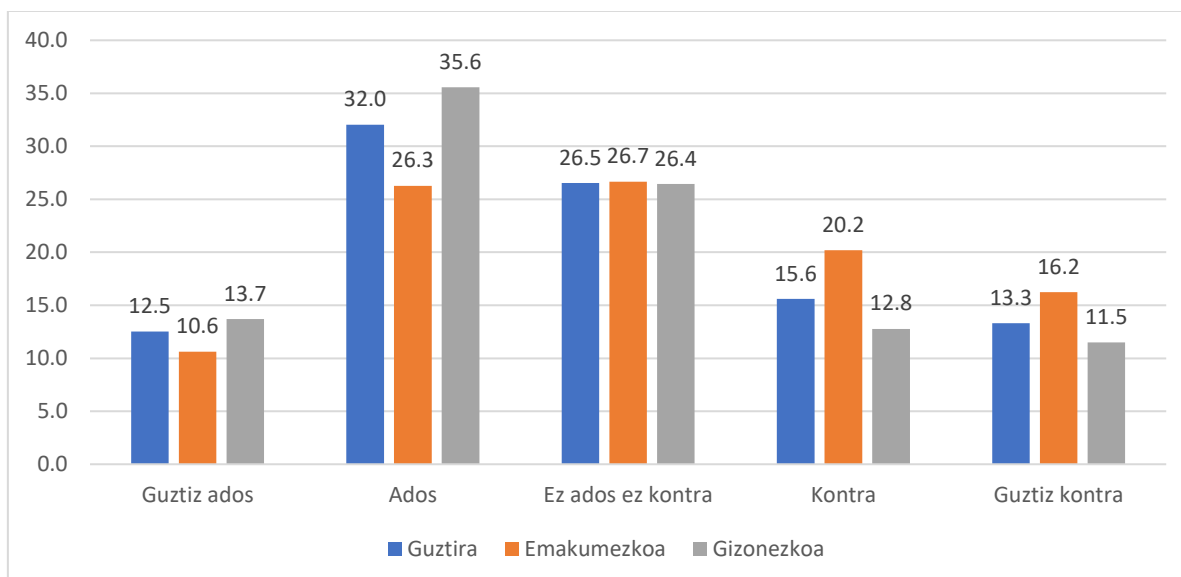
elementu tekniko horien garrantziaz iritzi erabatekorik ez daukatela ilustratuz, % 32,1 adostasuneko posizioetan kokatzen da eta beste % 28 kontrakoetan.

29. Irudia- Mugikorreko bideojokoetan aritzeko arrazoen artean, erabiltzeko erraztasuna. Guztira eta sexuaren arabera.



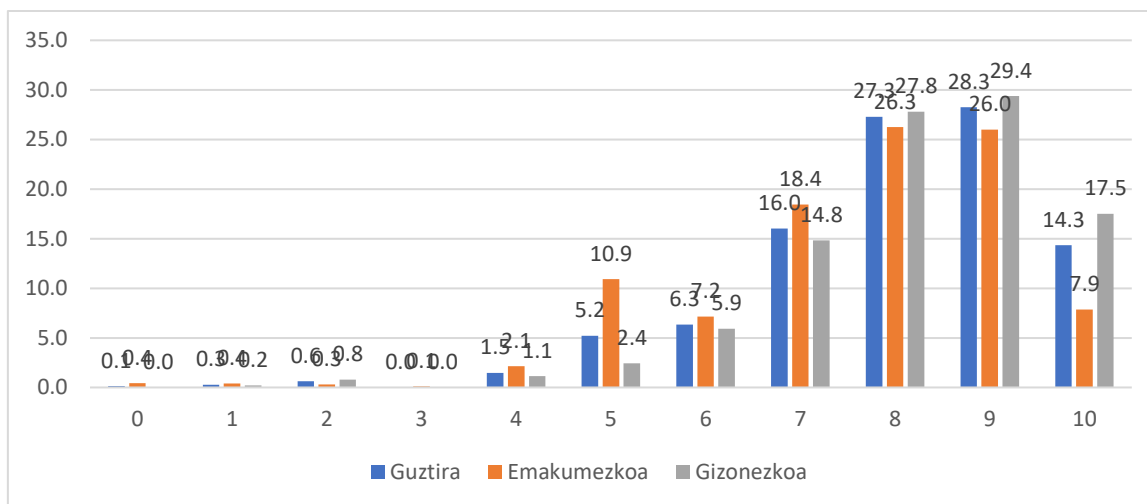
Bideojokoaren erraztasuna aldiz inkestatuen % 71,2rentzat faktore kontsideragarria da eta ados edo oso ados dago esaldiarekin.

30. Irudia- Mugikorreko bideojokoetan aritzeko arrazoen artean, ingurukoak jokatzearena. Guztira eta sexuaren arabera.



Goiko irudiak adierazten duenez, %42,5entzat, inguruko en eragina nabaria da bideojokoan aritzeko orduan. Bereziki gizonezkoen kasuan (% 49,3).

31. Irudia- Mugikorreko bideojokoei zer nota jartzen dieten. Guztira eta sexuaren arabera.



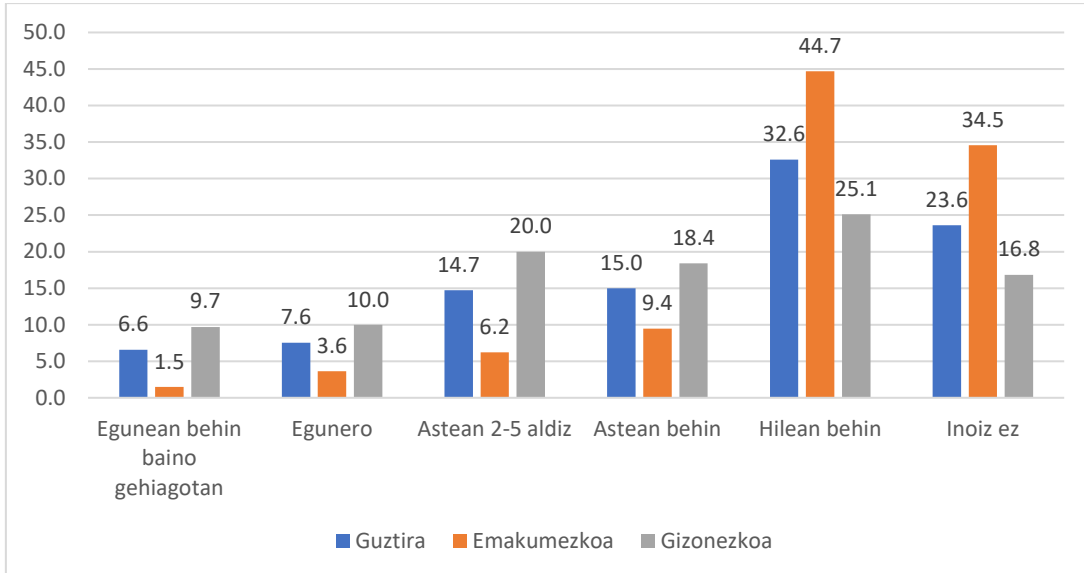
Oro har, mugikorreko bideojokoen gaineko iritziak positiboak dira, UPV/EHUko eta UPNA/NUPeke ikasleen artean. Bostarekin ala hortik gorakoarekin puntuatzen dutenen kopurua % 89,4 da. Eta erdia pasatxok zazpiko eta zortziko balorazioa ematen dio (% 51,1).

3.1.3. BIDEOKONTSOLA ERABILTZEN DUTEN BIDEOJOKOAK

Azken urteotan, kontsola bidezko bideojokoak gazteentzat entretenimendu garrantzitsu bilakatu dira. Teknologikoki eta jokoetako kontakizun gero eta garatuagoen bidez esperientzia inmersiboagoak eta errealistagoak suertatzen dira. Hori dela eta, jolasteko modu berriak sortu dira, bai lagunekin, bai bakarka. Bideojokoek sormena, koordinazioa eta erabaki-hartze gaitasunak garatzen lagun dezakete eta sozializazio tresna gisa ere balioa izan dezakete. Teknologiaren aurrerapenak jokalarien arteko interakzioa eta talde-lana sustatzen ditu, gazteen bizitzan aisialdiaren zati handia betez.

2024ko maiatzaren erdia aldean eginiko inkestaren emaitzek erakusten dute, % 43,8k batzuetan edo askotan erabiltzen dituztela bideokontsolak, aldiz, % 56,2k inoiz ez edo oso-oso gutxitan.

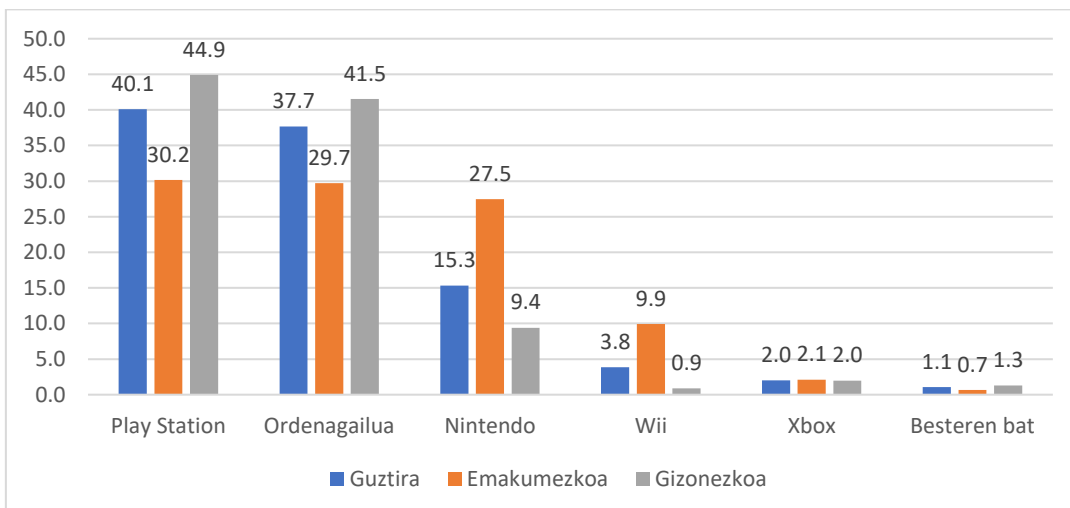
32. Irudia- Bideokontsola darabilten bideojokoekin aritzeko ohitura. Guztira eta sexuaren arabera.



Goiko taulak agerian uzten du sexuaren araberako alde handia dagoela gazteen artean, bideokontsoladun bideojokoekin erabilerari dagokionez. Esaterako, nesken artean % 79,2k ez du inoiz ala oso noizbehinka jokoan egiten, baina mutilen artean bideojokoak alboratzen dituztenen ehunekoa asko gutxitzen da (% 41,9).

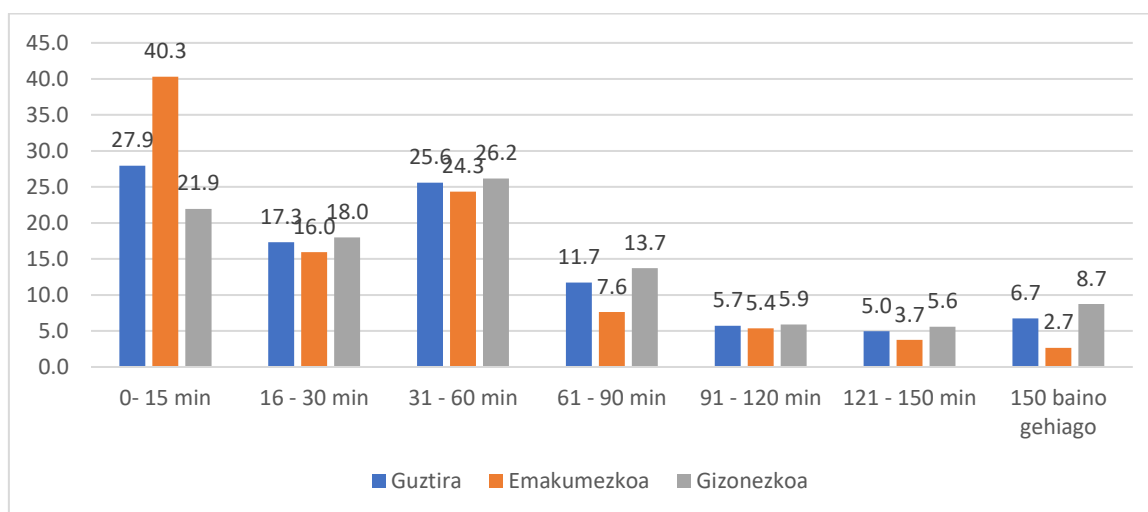
Astean behin edota 2-5 aldiz bideokontsoladun jokoetara konektatzen da mutilen % 38,4, nesken % 15,6 baino ez denean. Maiztasun altuagoa duten gazteen artean, gizon eta emakumeen arteko aldea are eta handiagoa da: eguneroko maiztasuna % 19,7koa da gizonezkoen kasuan eta emakumezkoen % 5,1koa.

33. Irudia- Gehien erabiltzen dituzten bideokontsolak. Guztira eta sexuaren arabera.



Aipatutako desberdintasunak antzeman daitezke baita bideokontsolak darabilten bideojokoetarako gailuetan ere. Mutilen artean bi nagusi dira Play Stationa eta ordenagailua (% 44,9 eta % 41,5, hurrenez hurren) eta nesken kasuan, kontsumoak hiru gailutara bideratzen dira, antzerako proportzioan: ordenagailua (% 30,2), Play Stationa (% 29,7) eta Nintendoa (% 27,5). Nesken artean, gainera, Wiiak % 9,9ko irismena dauka.

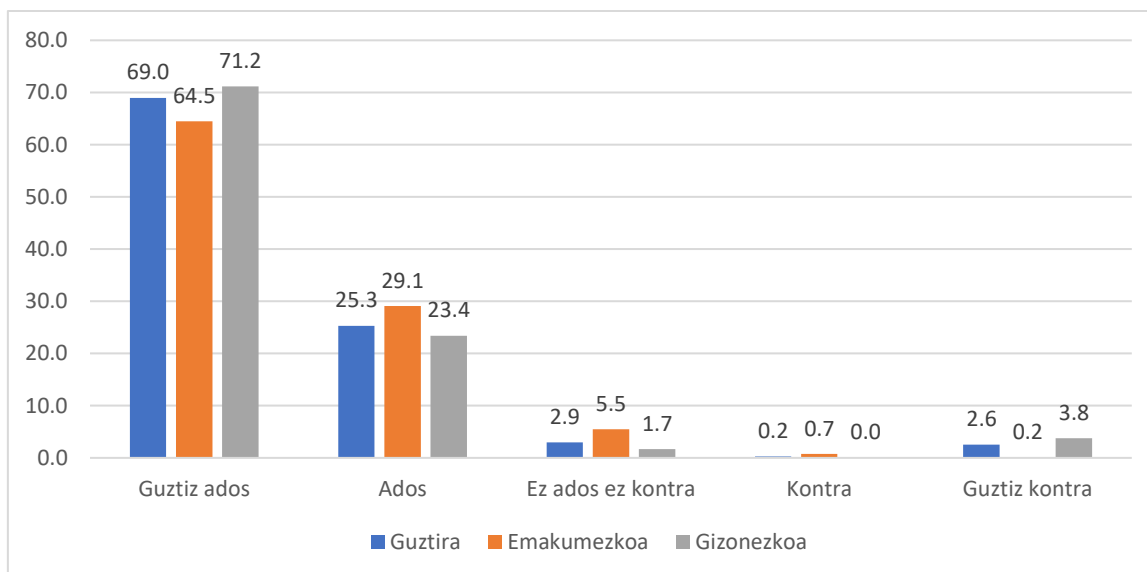
34. Irudia- Egun normal batean bideokontsola bidezko bideojokoei eskainitako denbora. Guztira eta sexuaren arabera.



Lehenago esan dugun bezala, bideokontsola noizean behin erabiltzen duten tramankulua da. Jokatzeari dedikatutako denbora-tartea ere ez da oso handia. Ohikoena izanik egunean zehar ordu betetik beherakoa, kasuen % 70,8an. Ehuneko 25,6k ordu erditik ordu bete arteko jokoaldiak egiten ditu, beste % 17,3k 16-30 minutu artekoa eta % 27,9k hamabost minutura mugatzen du egunean zehar eskainitako minutu kopurua. Nesken artean, hain zuzen ere, denbora gutxien jokoan aritzen direnen proportzioak ia bikoizten du mutilena.

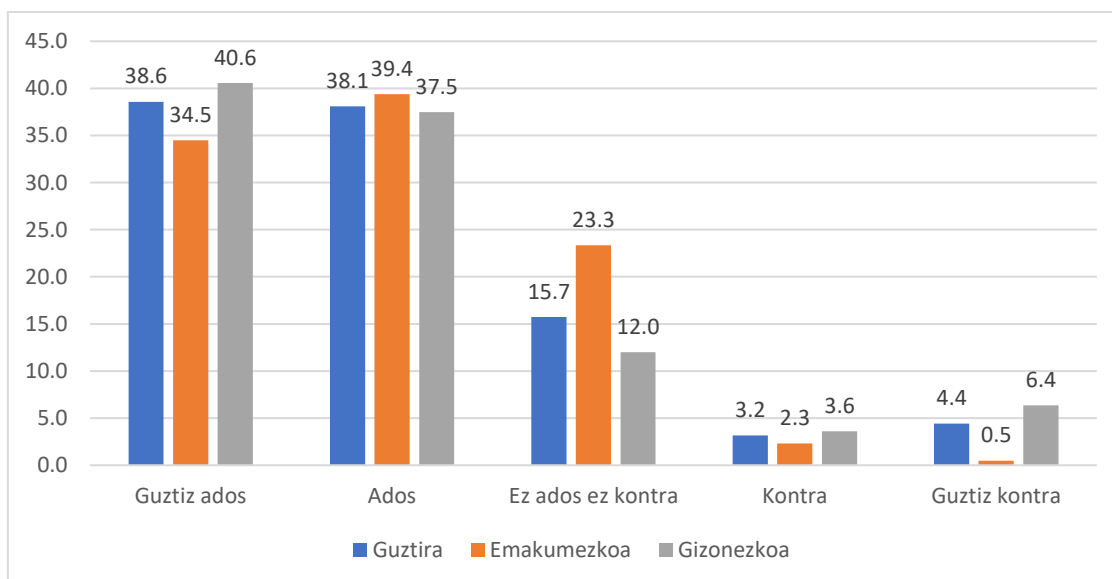
Ondorengo paragrafoetan aletuko ditugu bideokontsoletarako bideojokoetan aritzeko zergatiak zeintzuk diren. Horretarako bost arrazoi luzatu dizkiegu ikasleei eta eskatu diegu zehaztea noraino dauden ados esandakoarekin. Arrazoen artean daude entretenigarritasuna, gaia gustatzea, bideojokoan alderdi teknikoak, erabilera erraztasuna zenbatekoa den eta bere ingurukoek jolasteak norainoko eragina daukan. Hauetariko arrazoi bakoitzarekin adostasun maila adierazi dute bost puntuko Likert eskalaren bidez.

35. Irudia- Kontsoladun bideojokoetara jolasteko arrazoien artean entretenigarria izatearen garrantzia. Guztira eta sexuaren arabera.



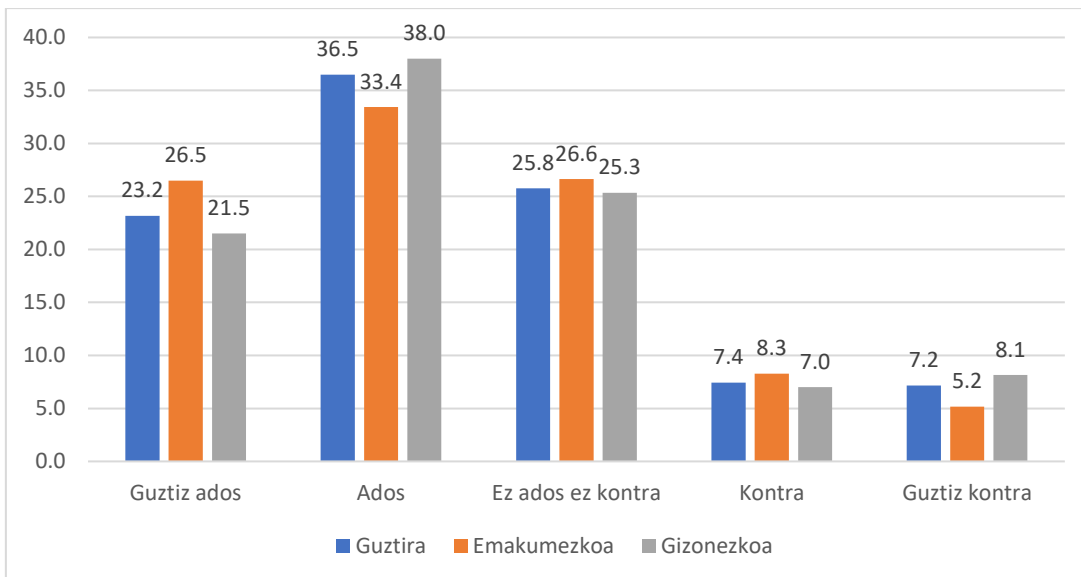
Zalantzarik ez dago, entretenigarritasuna faktore erabakigarria dela bideojokoetan aritzeko orduan, halaxe adierazi du inkestan parte hartu duen ikasleen % 94,3k. Gainera, guztiz ados daudenen batez besteko kopurua % 69 den arren, erabateko adostasuna askozaz altuagoa da mutilen baitan: % 71,2.

36. Irudia- Kontsoladun bideojokoetara jolasteko arrazoien artean gaiaren garrantzia. Guztira eta sexuaren arabera.



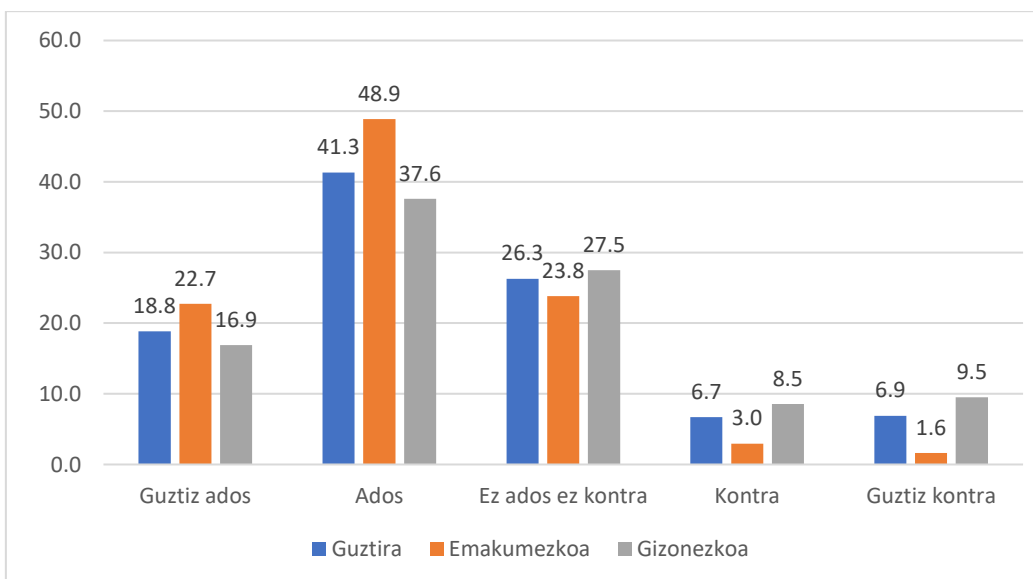
Bideojokoak artikulatzen duen gaia ere oso garrantzitsua da inkestatuen iritziz. Oro har, arrazoi horren inguruan adostasuna erakutsi du inkestatuen % 76,2k, bi puntu altuagoa da mutilen kasuan.

37. Irudia- Kontsoladun bideojokoetara jolasteko arrazoen artean grafikoa, soinua eta efeko onak edukitzearen garrantzia. Guztira eta sexuaren arabera.



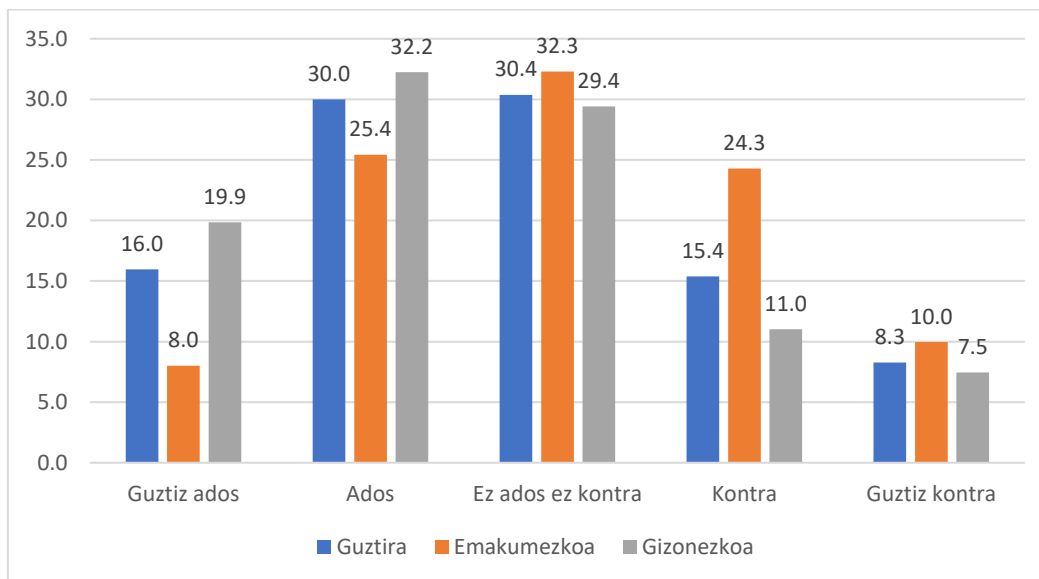
Galdetuta noraino diren garrantzitsuak bideojokoetan erabilitako grafikoak, soinua eta irudi efekoak, adostasun-maila altua den arren ez da aurrekoen parekoa. Aldekotasuna % 59,7ra heltzen da, baina beste % 25,8k ez du garbi ikusten hori denik bideojokoan aritzeko arrazoi nagusia. Aurrekoetan ez bezala, faktore honi dagokionez ez dago desberdintasunik mutilen eta nesken artean.

38. Irudia- Kontsoladun bideojokoetara jolasteko arrazoen artean erabiltzeko erraztasunaren garrantzia. Guztira eta sexuaren arabera.



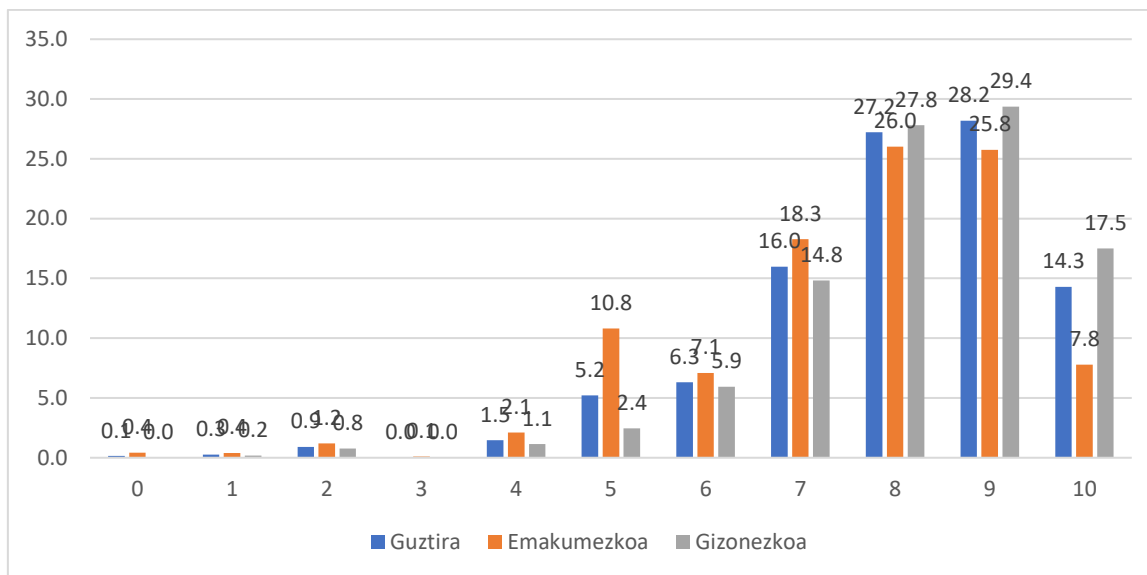
Erabilerraza izatea da faktore erabakigarria bideojokoetan aritzerakoan, unibertsitateko ikasleen erantzunen arabera. Halaxe da erantzunen % 60,1en, maila desberdinetan bada ere. Neskek askoz garrantzi gehiago ematen diote (% 71,6) mutilek baino (% 54,5). Eta beste % 20,9 ez dago ez ados ez kontra arrazoi horrekin.

39. Irudia- Kontsoladun bideojokoetara jolasteko arrazoiaren artean inguruko eraginaren garrantzia. Guztira eta sexuaren arabera.



Bideojoetan aritzeko zergatietan sakontzen ari garen honetan, azken galdera bat luzatu diegu unibertsitariari jakiteko zenbateko eragina duen beraien inguruko bideojokozaletasuna. Erantzunetan antzeman daiteke eragina aitortzen diotela lagunek edo sendikoek jolasteari (% 46), baina hirutik batek ez du garbi hori denik arrazoiak (% 30,4). Zio horren kontra dago ikasleen % 23,7. Gainera, alde handia dago neska eta mutilen arteko posizioetan. Neskentzako ez da erabakigarria inguruko lagunak joko horren zale izatea (% 23,4) eta aldiz mutilenean bai, erantzunen % 52,1en.

40. Irudia- Kontsoladun bideojokoei emaniko nota. Guztira eta sexuaren arabera.

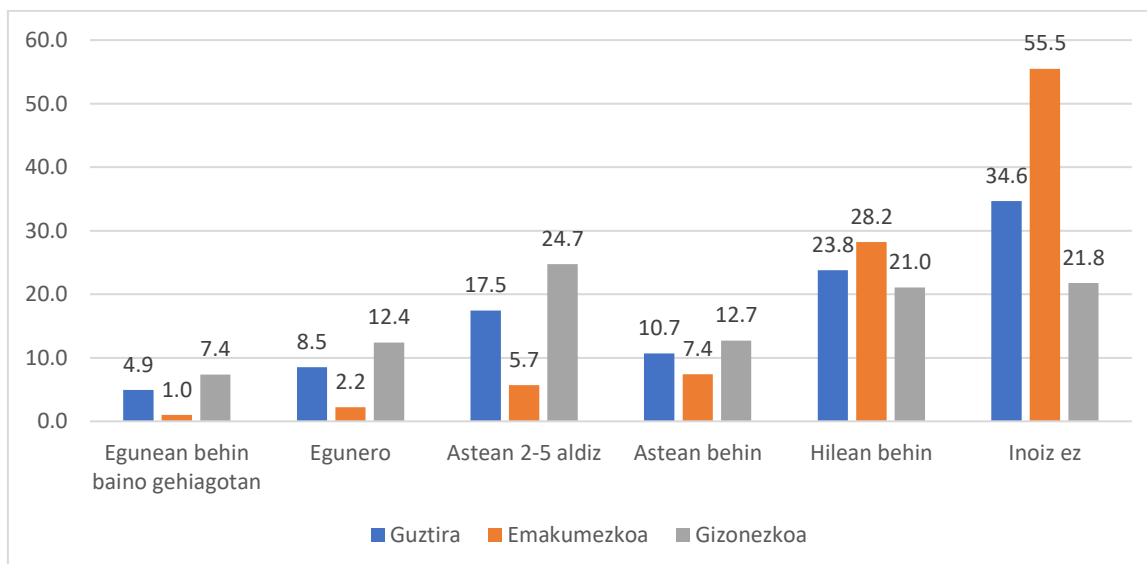


Orokorrean, bideokontsolarekin funtzionatzen duten bideojokoen gaineko balorazioa ona da unibertsitateko ikasleen artean, baina askozaz ere positiboagoa da mutilen kasuan (% 74,1). Nesken artean, 8tik gorako ebaluazioak % 59,6ra baino ez dira heltzen.

3.1.4. ONLINE BIDEOJOKOAK

Online bideojokoak internet bidezko joko elektronikoak dira. Hauei buruzko galderak luzatu dizkiegu inkestan parte hartu duten ikasleei jakin nahi dugulako zeintzuk diren erabiltzeko ohiturak, joko hauetan murgiltzeko arrazoiak eta, oro har, nolakoa den jolastearen gaineko balorazioa.

41. Irudia- Online bideojokoetan aritzeko ohitura. Guztira eta sexuaren arabera.

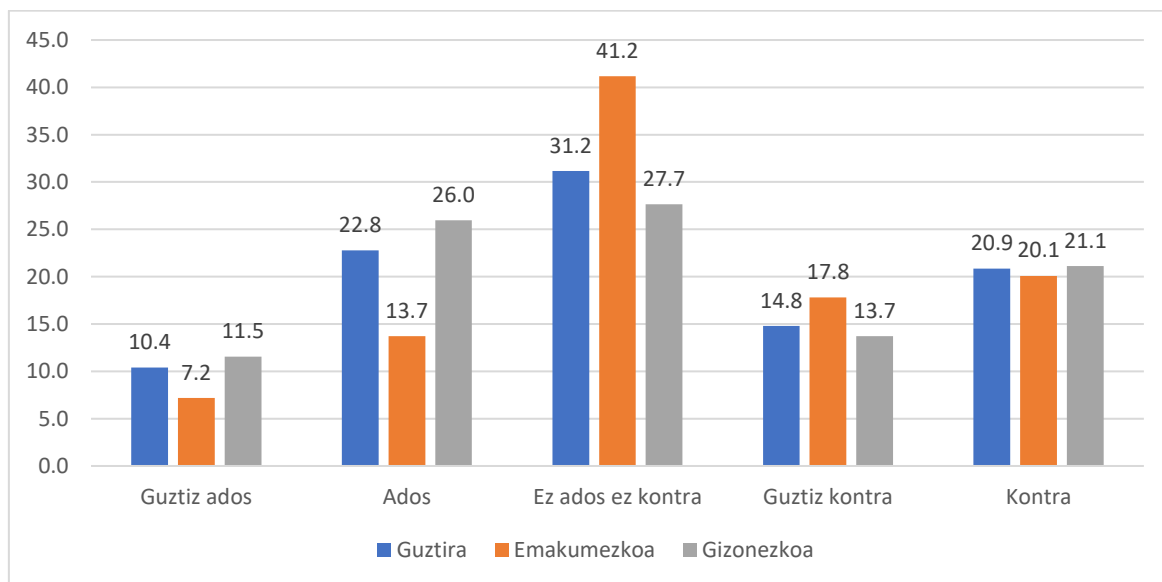


Orokorrean, datuek erakusten dute ia hamar ikasletik seik ez dutela inoiz ala oso gutxitan jokatzen *online* bideojokoetara (% 58,4). Eta % 41,6 aldiz astean behin ala gehiagotan aritzen dela. Zaleagoak direnen artean, % 13,4 egunero konektatzen da linean dauden joko hauetara.

Edozelan ere, badago deigarria den beste osagarri bat egiten ari garen deskribapenean: sekulako aldea dagoela gizonezkoen eta emakumezkoen artean. Goiko irudian ikusi daitekeenez, nesken artean % 83,7 ez dira inoiz ala oso gutxitan konektatzen eta aldiz kopuru hori % 42,8ra jaisten da mutilen baitan. Antzerako fenomenoak antzeman daiteke beste muturrean, *online* jokozaleak diren mutilen kopurua eta neskena oso desberdinak dira. Esaterako, astero konektatzen diren mutilen kopurua % 57,2 den bitartean, neskena ez da % 16,3tik gorakoa. Erabiltzaile sutsuak diren mutil gehiago dago (egunero konektatzen dira % 19,8) neskek baino (% 3,2).

Ondorengo pasarteetan, *online* bideojokoetan aritzen diren ikasleen erantzunetan jarriko dugu arreta eta emandako informazioari bidez aletuko ditugu joko hauen gaineko iritziak eta portaerak.

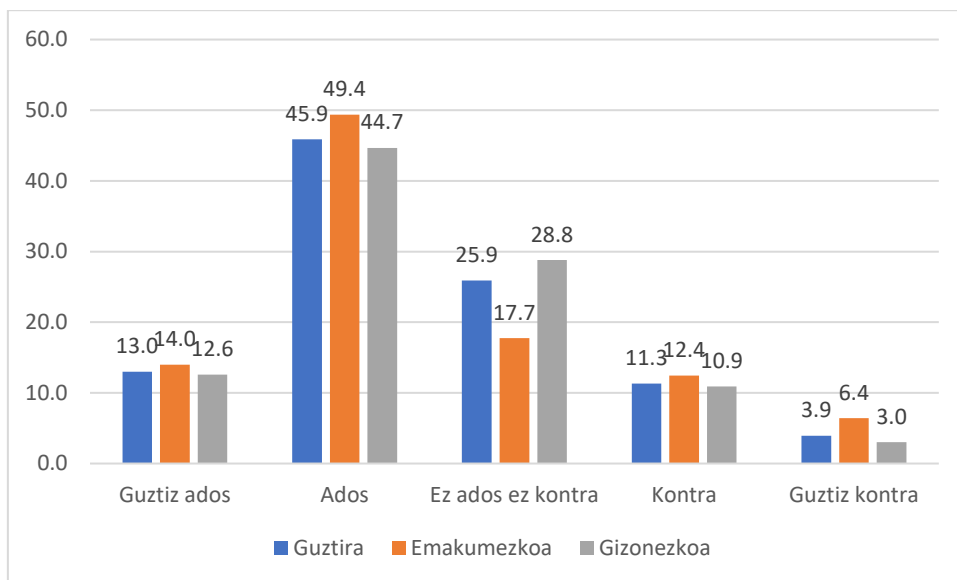
42. Irudia- *Online* bideojokoei buruzko iritziekin bat: “jende berria ezagutu”. Guztira eta sexuaren arabera.



Bideojokoen bidez lagun berriak egin eta, beraz, sozializatzeko orduan eduki dezaketen rola neurtu nahi izan da galdera honen bidez. Erantzunek erakusten dute nesken ustez baxuagoa dela bideojokoen papera jende berria ezagutzeko orduan (% 20,9, batzen baditugu guztiz ados eta ados erantzun dutenak). Aldiz funtzio sozializatzailer horretan sinesten duten mutilen kopurua % 37,5ekoa da. Hirutik ia batek ez du garbi jendea

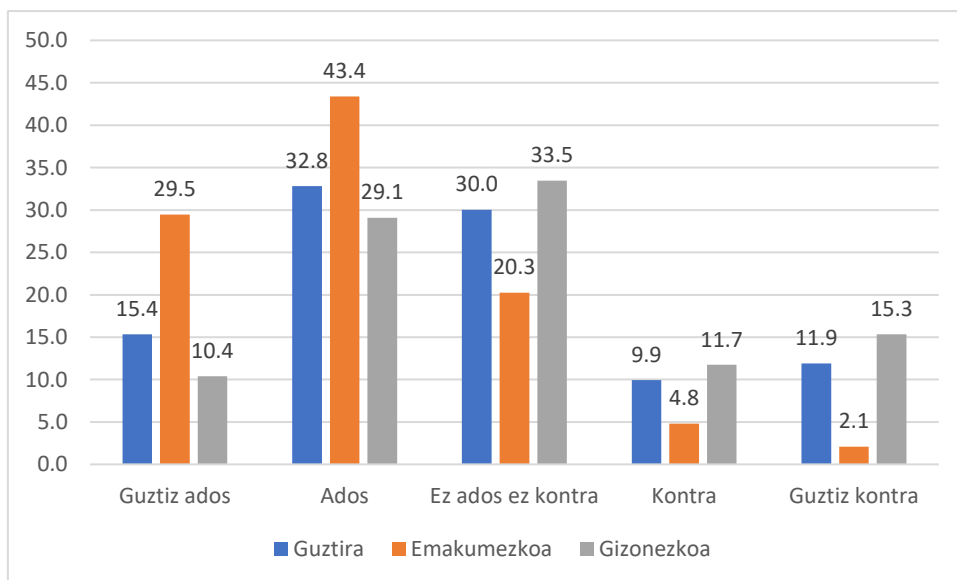
ezagutzeko baliotsuak diren ala ez *online* bideojokoak (neskak eskeptikoagoak dira oro har).

43. Irudia- *Online* bideojokoei buruzko iritziekin bat: “denboraren kontrola galdu”. Guztira eta sexuaren arabera.



Bideojokoan gaineko beste pertzepzio bat denborarekin lotuta dago. EHUko eta NUPeko ikasleen artean, % 58,9k uste du jokoan hasi eta denboraren kontrola galtzen duela, sentipen hori bost puntu altuagoa da nesken artean (% 63,4).

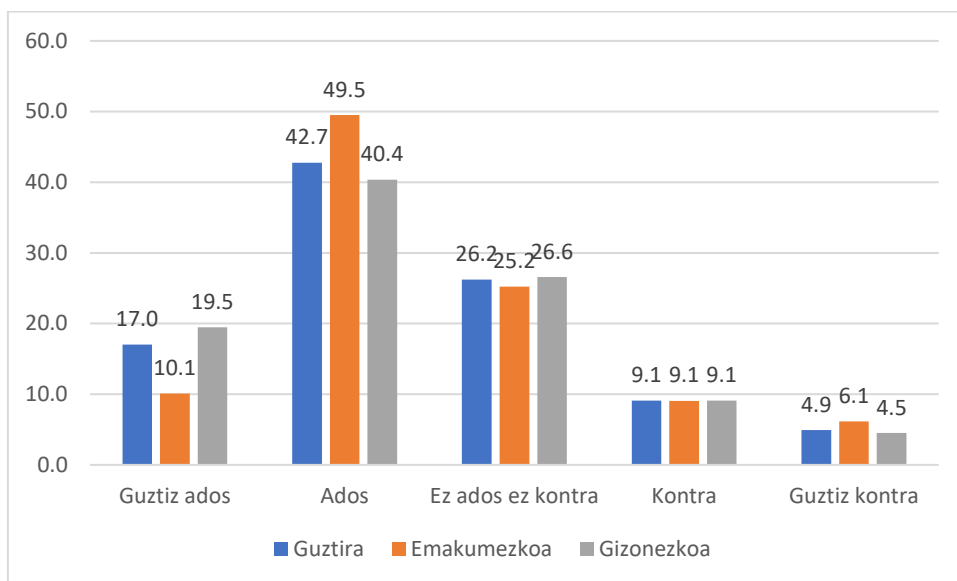
44. Irudia- *Online* bideojokoei buruzko iritziekin bat: “ageri diren balioketaren desadostasuna”. Guztira eta sexuaren arabera.



Lehen aipatu dugun bezala, kirola eta akziozko bideojokoak dira unibertsitariarentzako generorik maitatuenak, bereziki mutilen artean. Neskentzako estrategia eta

abenturazko jokoak dira gustukoenak. 44. irudian ikus daiteke edozein izanik ere bideojokoaren gaia, orokorrean, % 48,2 ez dira eroso sentitzen bertan zabaltzen diren balioekin (matxismoa, arrazakeria...). Baina, aurkako jarrera hori askozaz garbiagoa da nesken artean (bideojokoetako balioekin desados dago % 72,9) mutilezkoenean baino (% 39,5).

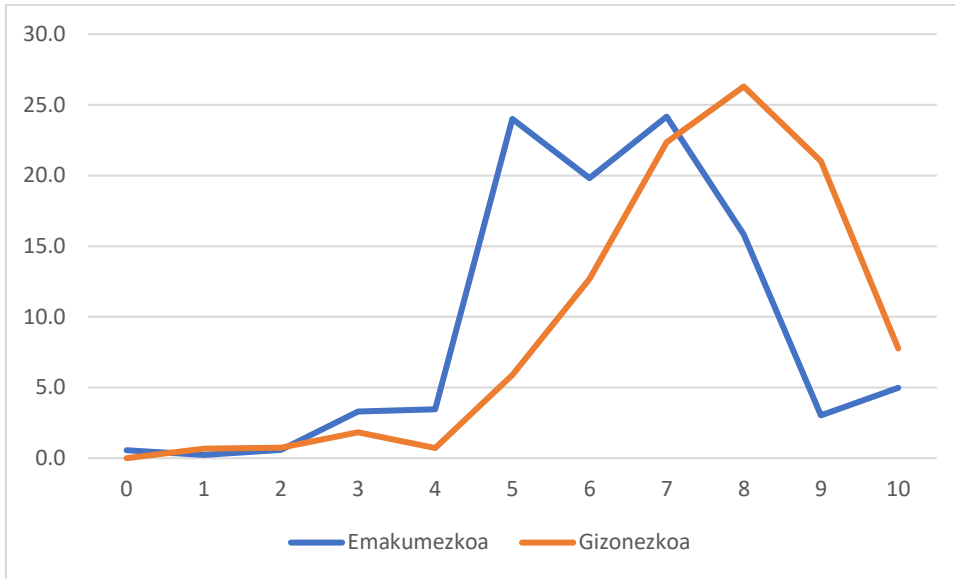
45. Irudia- *Online* bideojokoei buruzko iritziekin bat: “adiktiboak dira”. Guztira eta sexuaren arabera.



Adiktiboak iruditzen zaizkie *online* bideojokoak inkestan parte hartu duten unibertsitariei? Erantzunetatik atera daitekeen iritzia garbia da: % 59,7k baietz uste du. Eta gainera, horietatik % 17 oso adiktiboa dela pentsatzen du. *Online* jokozaleagoak diren mutilen artean zabalduago dago iritzi hori (% 19,5).

Amaitzeko, *online* bideojokoei nota jartzeko eskatu diegu 18-23 urte arteko gazte hauei. Ebaluazioan, 7tik gorako nota jarri dio inkestatuen % 63,4k. Baina, gainera, nabarmena da sexuaren araberako puntuaketa: nesken kasuan % 68 posizionatzen da 5-7 bitartean eta mutilen % 40,9 bakarrik. Nesken % 23,8k bakarrik ematen die nota-rango altuena (8tik 10era) eta mutilen % 55,1ek.

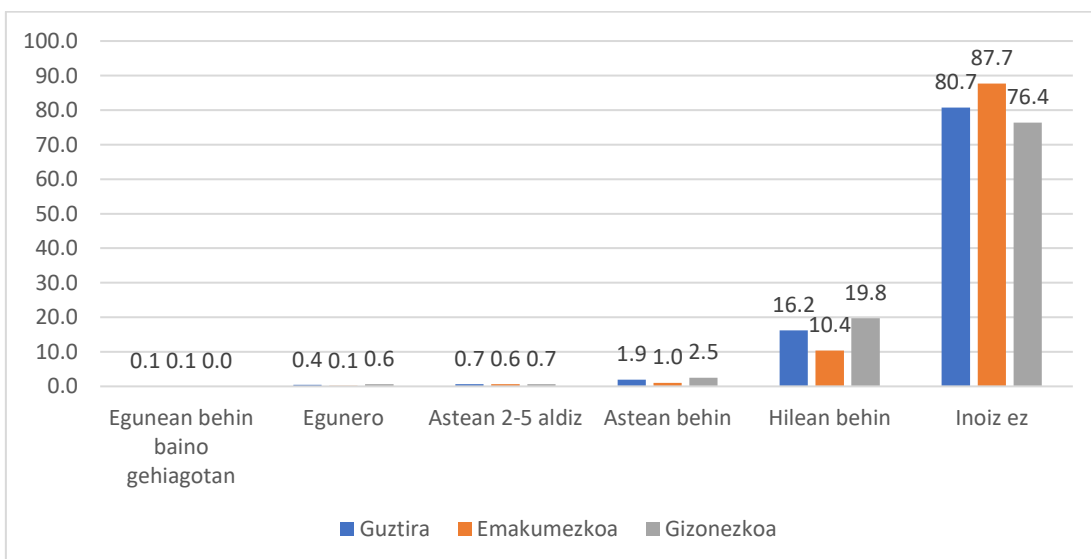
46. Irudia- Online bideojokoei buruzko nota. Guztira eta sexuaren arabera.



3.1.5. MIKRO-ORDAINKETAK BIDEOJOKOETAN

Jakina den bezala, mikro-ordainketak dira bideojokoen barruan jokalariek eginiko diru-karpen txikiak. Normalean, jokoan aurrera egiteko edo esperientzia pertsonalizatzeko aukera osagarriak ematen dituzte mikro-ordainketek. Jokalariek joko barruko elementuak eskuratzeko ahalmena bereganatzen dituzte, hala nola, arma hobek, ataza gehigarriak edo abantaila bereziak. Horiei buruzkoak dira segidan xehatuko ditugun galderak.

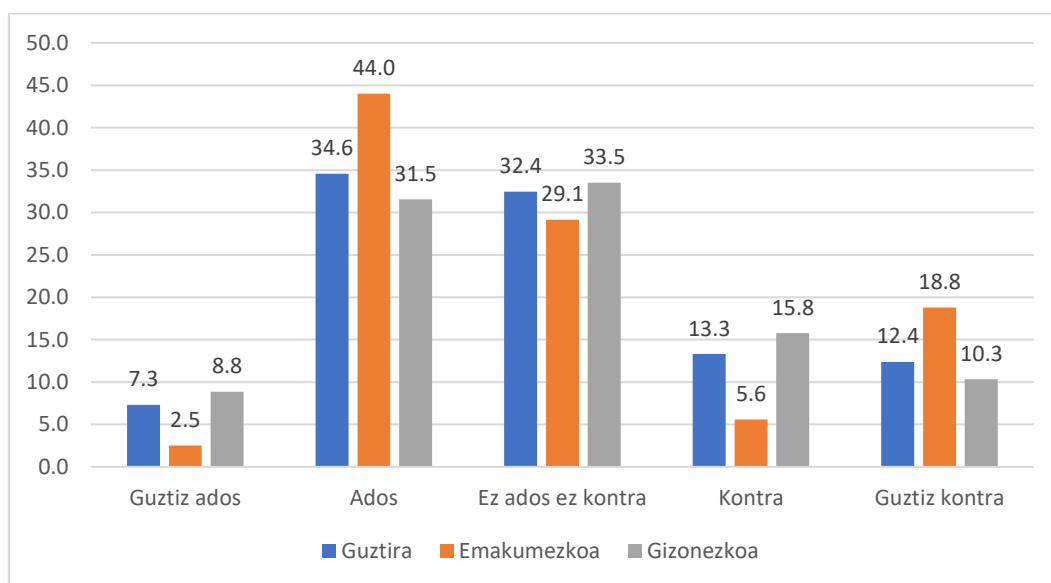
47. Irudia- Bideojokoetan mikro-ordainketak egitearen ohitura. Guztira eta sexuaren arabera.



Ez da batere ohikoa mikro-ordainketak egitea Euskal Herriko unibertsitateetako ikasleen artean. Ehuneko 16,2k hilean behin egiten ditu (mutilen ehunekoak ia bikoiztu egiten du neskena), baina askozaz gehiago dira inoiz halakorik egiten ez dutenak (% 80,7).

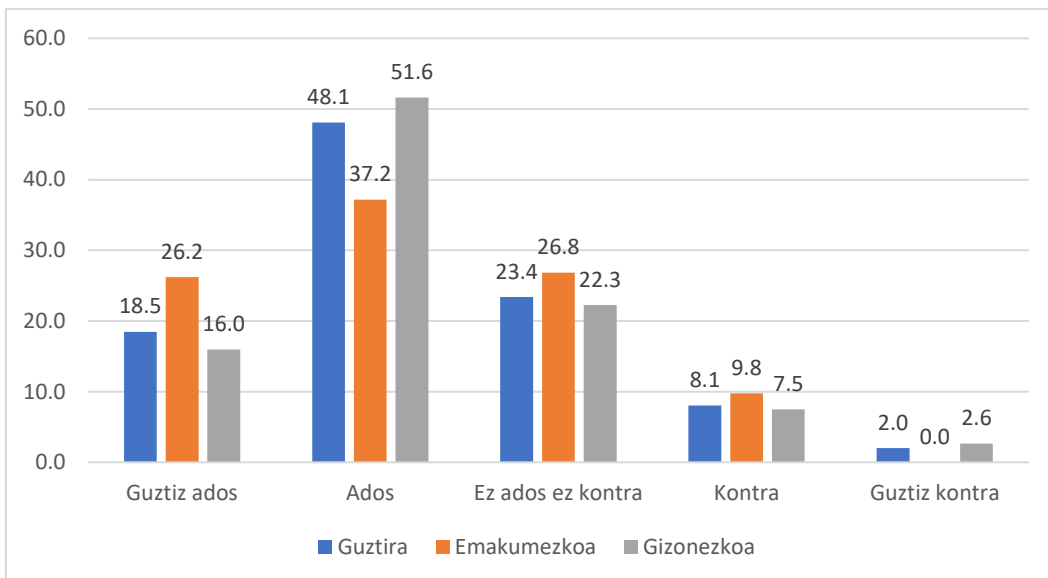
Jakinik ere txikia dela diru-ekarpen horiek egiten dutenen kopurua, pertsona horietan jarriko dugu arreta ondorengo galderen bidez.

48. Irudia- Mikro-ordainketak egitearen legitimotasuna, jokalariaen esperientzia hobetzen dutelako. Guztira eta sexuaren arabera.



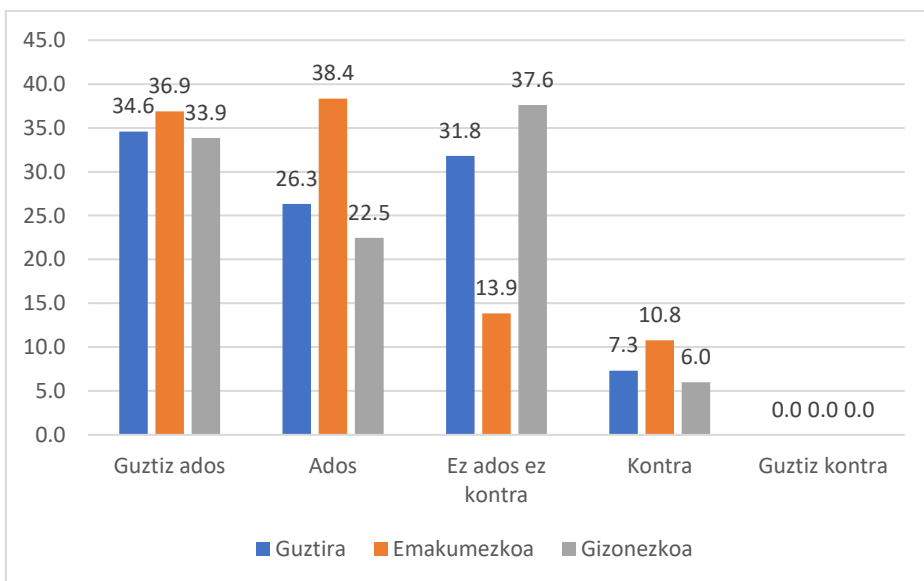
Mikro-ordainketak egitearen “legitimotasuna” defendatzen du inkestatuen % 41,9k, eta deigarria bada ere, altuagoa da nesken kopurua (% 46,5) mutilena baino (% 40,3). Gainerako jokalariek ez dute iritzi garbirik (% 32,4) ala zuzenean kontra daude: % 25,7.

49. Irudia- Mikro-ordainketek jokalarien arteko desorekak sortzeari buruzkoa iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



Iritziak sendoagoak dira mikro-ordainketek jokalarien arteko desorekak sortzeari buruz. Hala gertatzen dela uste du inkestaturen hirutik bik, modu oso antzerakoan neska eta mutilen artean.

50. Irudia- Mikro-ordainketak jendeari dirua ateratzeko baino ez dutela balio iritzia. Guztira eta sexuaren arabera.



Modu berean, ikasle unibertsitarien % 60,9k uste du mikro-ordainketak soil-soilik jokalariei dirua ateratzeko baliabideak direla. Iritzia sendoagokoak dira neskak (% 75,3) mutilak baino (% 56,4).

4. LABURREAN ESANDA

- NUPeko eta EHUko ikasleen ehuneko 41,6k maiztasun handiarekin aritzen da bideojokoetara. Batzuek egunero (% 16,2) eta beste batzuek astean bitan ala gehiagotan (% 25,4). Mutilen kasuan jokalarien proportzioa altuagoa da. Modu berean, mutilek denbora gehiago eskaintzen diote joko mota honi eta akziozkoak eta kirolak dira gustukoenak dituzten gaiak. Oro har, esan daiteke, mutilek neskek baino gehiago aritzen direla bideojokoetan eta haien gaineko balorazio positiboagoa egiten dutela.

- Unibertsitarien ustez bideojokoak ez dira jende isolatu eta lagunik ez dutenen kontu huts bat. Ezta ere gazteenak soilik diren praktika kulturalak izatera mugatzen. Aitzitik, erreflexuak eta abilezia mentala garatzeko balio dutela uste dute askok. Hori bai, iritzi partekatua da bideojokoetan “testosterona” gehiegi sumatzen dela, hala uste du ikasleen ia-ia erdiak. Hiru ikasletik batek pentsatzen du bideojokoekin jarrera bortitzak areagotzen direla. Modu batera ala bestera, eskatu zaienean balorazio orokor bat egitea, ikasle unibertsitarien ehuneko 60,3k uste du atsegina dela bideojokoetan aritzea. Ehuneko hori dezente altuagoa da mutilen artean.

- Mugikorreko bideojokoek kasuan, ikasleen % 60,3 astean behin ala gehiagotan aritzen da jokoan. Arruntena ordu erditik beherako kontsumoaldiak badira ere (%45,2), ehuneko 29,1ek ordu betetik gorako jokoaldiak egiten ditu egunero. Zergatik jokatzen duten galdetuta entretenimendua, erabilerraztasuna eta ingurukoek ere jokatzea dira ideia aipatuena. Oro har, mugikorreko bideojokoei jarritako nota zazpitik gorakoa da ikasleen % 60,4an.

- Kontsola darabilten bideojokoek irismena % 43,8 da Euskal Herriko unibertsitateko ikasleen artean. Bideokontsolarekin aritzen diren mutilen kopurua altuagoa da beti. Modu berean gizonezkoen kasuan altuagoa da egunero dedikatzen dioten denbora.

Orokorrean bideokontsolen bidez jokatzeari entretenigarria dela iristen diote, bereziki mutilek. Orokorrean, balorazio ona duen bideojoko mota da eta puntuatzerakoan, mutilak beti aurretik jartzen dira.

- EHUko eta NUPeko ikasleen artean ez dira gutxi (% 41,6) online bideojokoetara konektatzen direnak, astean behin ala gehiagotan. Zaletasun hori nabarmenagoa da

mutilen artean eta orokorrean hobeto baloratzen dituzte bideojoko hauek. Ildo beretik, mutilek balio positiboagoekin lotzen dituzte online bideojokoak eta, aldiz, neskek begirada kritikoagoa daukate: matxismoa eta arrazakeria presente daudelako bideojoko horietan ala erabilera adiktiboa bilakatzeko arriskua ikusten dietelako.

- Bostetik batera ez da heltzen mikro-ordainketen bidez bideojokoetarako” abantailak” eskuratzen dituzten ikasleak (% 16,2). Praktika hauek dituztenen iritziz, enpresentzako dirua egiteko modu bat da mikro-ordainketena eta, halabeharrez, jokalarien arteko desorekak sortzen dituzte.