



**Euskal Autonomia Erkidegoko eta Nafarroako
unibertsitateko ikasleen Unibertsitateko emaitzak**

Bideojokoak

59. TXOSTENA · 2025EKO EKAINA



AURKIBIDEA

IKUSIKER.....	2
FITXA TEKNIKOA.....	3
EMAITZAK.....	4
IKUSITAKO AZKEN EDUKIAK.....	4
Interneten	4
Telebistan.....	7
BIDEOJOKOAK.....	11
Erabilera orokorra.....	11
Mugikorreko bideojokoak.....	18
Bideokontsolak	22
Online bideojokoak.....	26
Mikro-ordainketak.....	28
Bideojokoen inguruko esaldiekiko adostasun-maila.....	30
LABURREAN	35
BIDEOJOKOAK.....	35

IKUSIKER

Gazteek ikus-entzunezkoak kontsumitzeko eta Informazio eta Komunikazio Teknologia (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, Kulturaren Euskal Behatokiak, Euskarabideak eta Euskararen Erakunde Publikoak osatzen dute IKUSIKER Behategia (US24/29).



UPV/EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea

Sarriena auzoa z/g, 48940 Leioa (Bizkaia)

+34 747 414 355

ikusiker@ehu.eus

Egileak: Edorta Arana Arrieta, Bea Narbaiza Amillategi, Garazi Sánchez Murciano, Ane Zugaza Goienetxea, Jone Hernández Perez de Gereñu, Helene Sagarzazu Aizpuru, Mikel Peña Sarrionaindia, Itziar Zorita Agirre eta Maialen Goirizelaia Altuna.

Ikerketa hau burutzeko Aztiker Soziologia Ikerlanean laguntza jaso da eta Encuestafacil aplikazioa erabili da *online* galdetegiak betetzeko.



FITXA TEKNIKOA

2024-2025 ikasturtean, IKUSIKERen Unibertsitateko panelean bat egiten dute Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) eta Nafarroako Unibertsitate Publikoko (UPNA/NUP) ia bi mila ikaslek. 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 bost galdetegiak, hilean behingo maiztasunarekin.

Txosten honetan aurkitu daitezke 2025eko maiatzaren 7 eta 14 bitartean bideojokoei buruz egindako inkestaren emaitzak. Guztira, 711 ikasleren erantzun baliagarri jaso dira.

IKUSIKERen Unibertsitateko panela UPV/EHU eta UPNA/NUPeke ikasle guztien errepresentagarri da. Unibertso horren kopurua lortzeko, laginaren datuen gaineko ponderazioa egin da, eta horretarako, aldagai hauek erabili dira:

- Sexua/generoa
- Unibertsitatea
- Herrialdea
- Ikasketa-eremua
- Ikasketa-maila

EMAITZAK

IKUSITAKO AZKEN EDUKIAK

Interneten

Ondoko hitz-hodeiak gazteek Interneten ikusitako azken edukiaren inguruko erantzunak jasotzen ditu, kontuan hartuta inkesta 2025eko maiatzaren hasieran bete zutela.

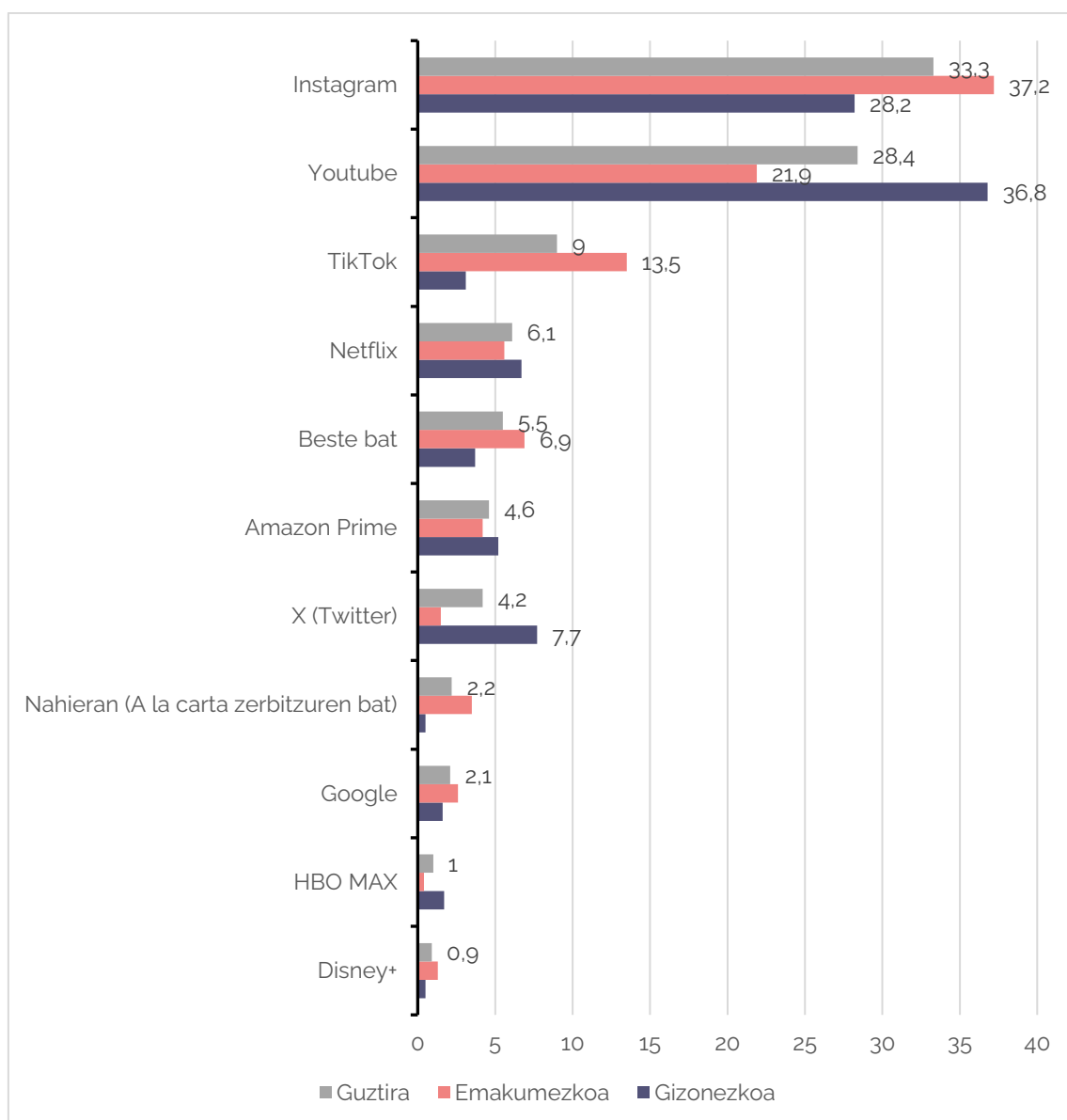
1. irudia: Interneten ikusitako azken edukien hitz-hodeia.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Hurrengo grafikoan ikus daiteke gazteek azken edukia ikusteko gehien erabili dituzten plataformak Youtube eta Instagram izan direla, genero banaketa argia agerian utziz. Mutilen artean, Youtube izan da azken edukia ikusteko plataforma erabiliena, hamarretik hiru baina gehiago kategoria honetan batuz (% 36,8). Nesken kasuan, aldiz, Instagramek burutzen du zerrenda 37,2 ehunekoaz. Youtuben ematen den genero arrakala Instagramen antzematen dena baino handiagoa da: lehenengo kasuan nesken ehunekoa ia 15 puntu atzerago geratzen da (% 21,9) eta bigarrenean neskek 9 puntuko aldea ateratzen diote mutilei (% 28,2).

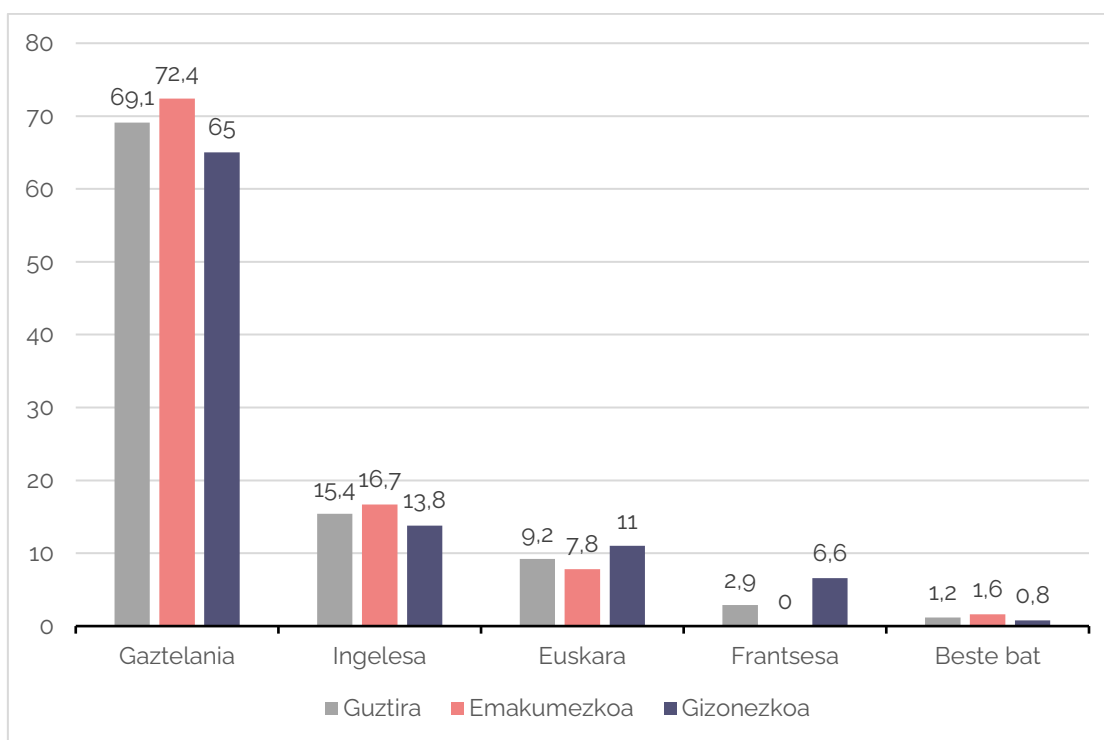
2. irudia: Interneten azken edukia ikusteko plataforma. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Interneten dagoen eskaintza zabala kontuan hartuta, hizkuntza ezberdinetan egiten diren kontsumoen inguruko datuak aipatzekoak dira. Maiatzean burututako inkestan, horri buruz galdetu da eta azpiko grafikoan Interneten egin duten azken kontsumoaren hizkuntzaren inguruko informazioa jasotzen da. Hemen, gaztelaniak zerrenda burutzen du (ia % 70) eta honi ingelesak jarraitzen dio (% 15,4). Euskararen eta beste hizkuntza batzuen ehunekoak gehituta, ez dira % 15era iristen. Grafikoan ikusten denez, azken edukia gaztelaniaz eta ingelesez kontsumitu dute zertxobait gehiago emakumeek.

3. irudia: Interneten azken edukia ikusteko hizkuntza. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Telebistan

Inkestaren bitartez ere jakin ahal izan da nolakoa izan den telebistan egin duten azken kontsumoa, kontuan hartuz ikasleek maiatzaren 7 eta 14 bitartean erantzun dutela galdetegia.

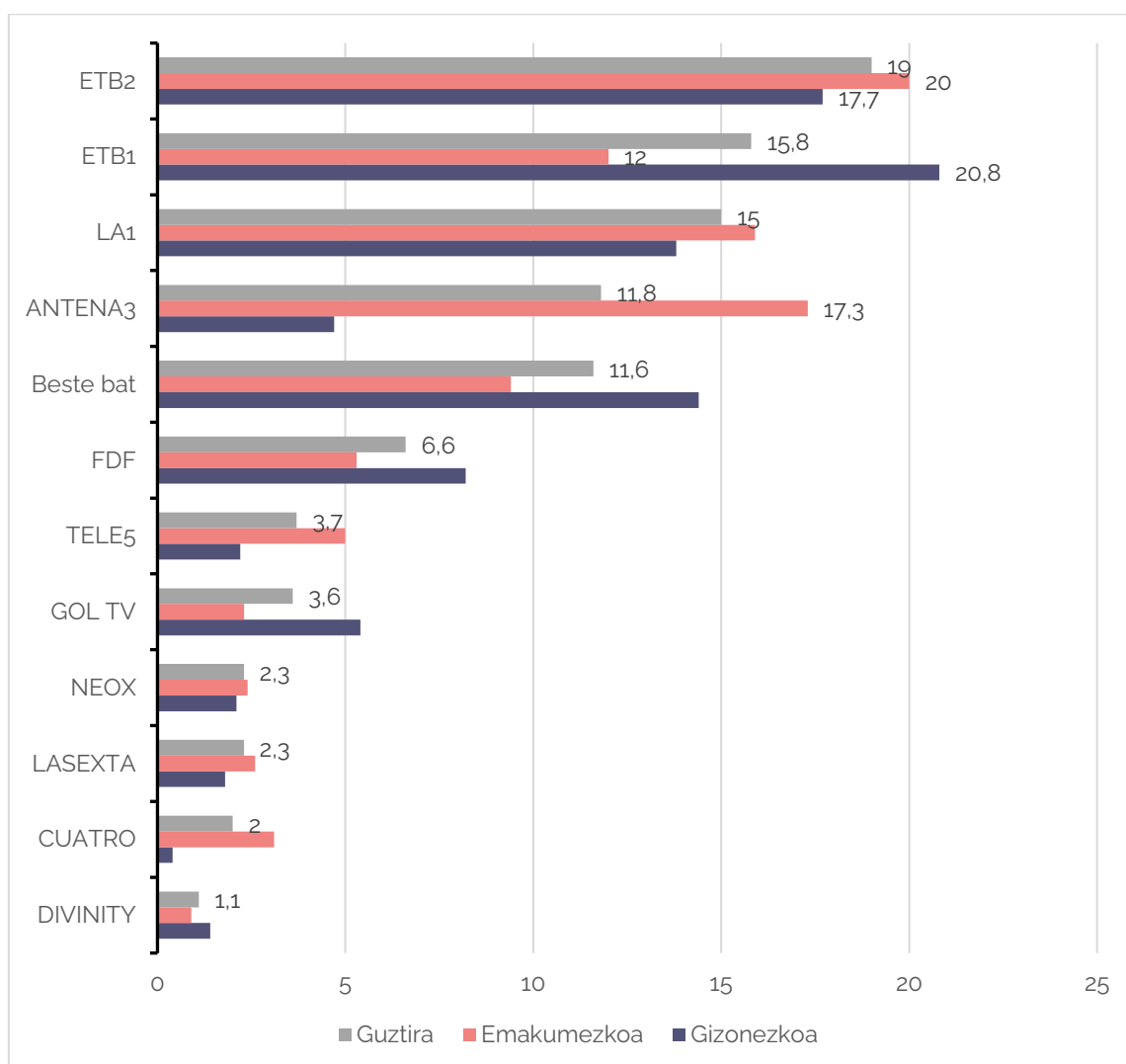
4. irudia: Telebistan ikusitako azken edukien hitz-hodeia.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Hurrengo grafikoko datuek erakusten dute gazteek zein kanaletan ikusi duten azkeneko edukia telebistan. ETB2 besteen gainera nagusitzen den arren (% 19), hurbiletik jarraitzen du ETB1ek, 4 puntu inguruko aldeaz. La1ren guztirako ehunekoa ere ETB2ren horretatik hurbil dago (% 15). Guztirako ehunekoak ETB2> ETB1> La1 ordena erakusten duten bitartean, kontsumoa ezberdina da gizonezkoetan eta emakumezkoetan ere. Izan ere, emakumeetan % 20k egin du azken kontsumoa ETB2n, % 15,9k La1n eta % 12k ETB1en. Mutilen artean kanal ikusiena ETB1 izan da (% 20,8). Konparaketa hauek guztiek erakusten dute telebista kanalaren kasuan kontuan hartu beharreko moduko ezberdintasunak daudela emakumeen eta gizonen arteko kontsumoan.

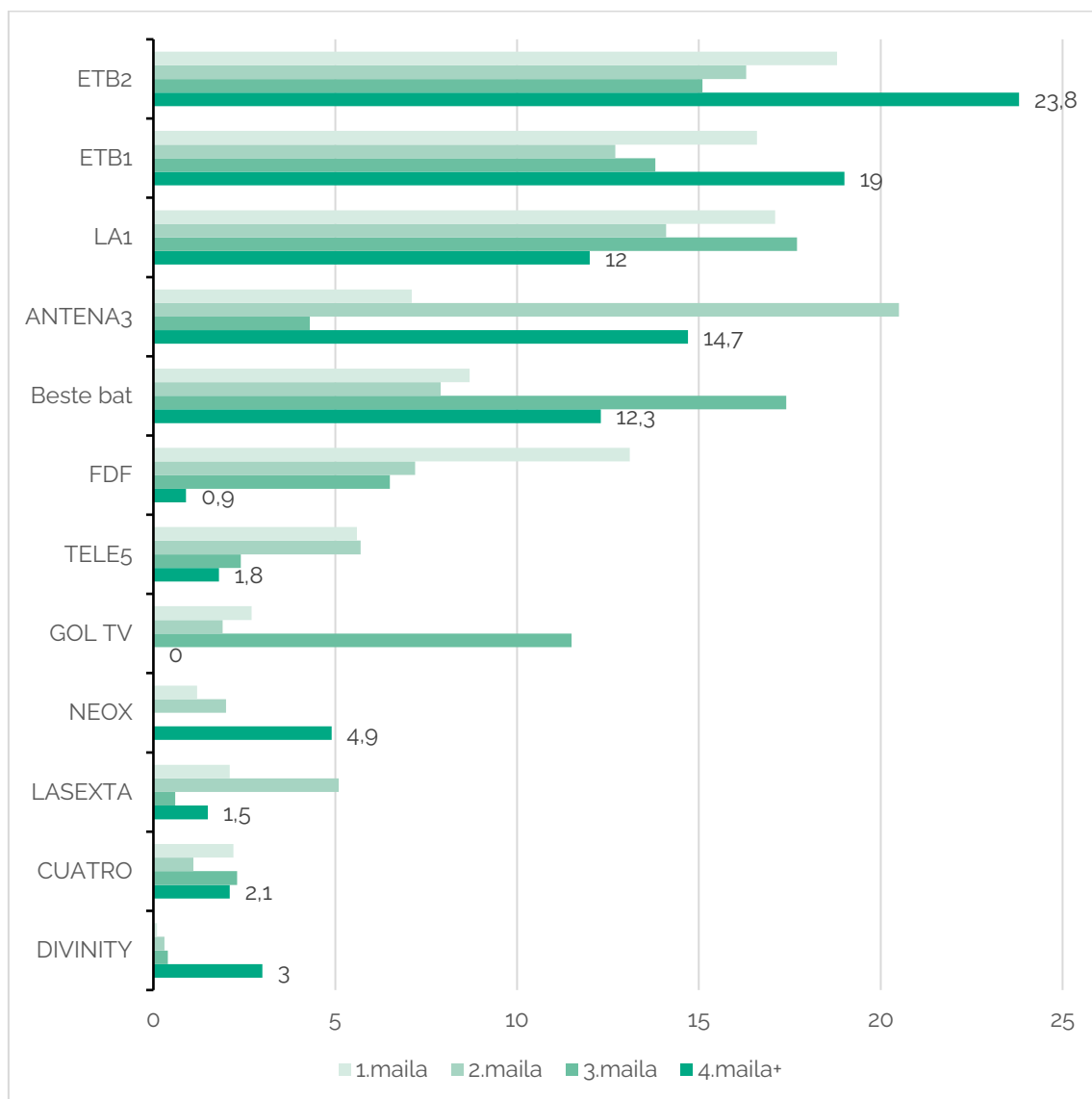
5. irudia: Telebistan azken edukia ikusteko kanala. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Azken kontsumoa egiteko kanal aukeraketa ikasketa-mailaren arabera aztertuz gero, antzematen da laugarren mailakoek gainerako ikasleek baino gehiago aukeratu dutela ETB2 (4. mailako ikasleen ia % 25ek).

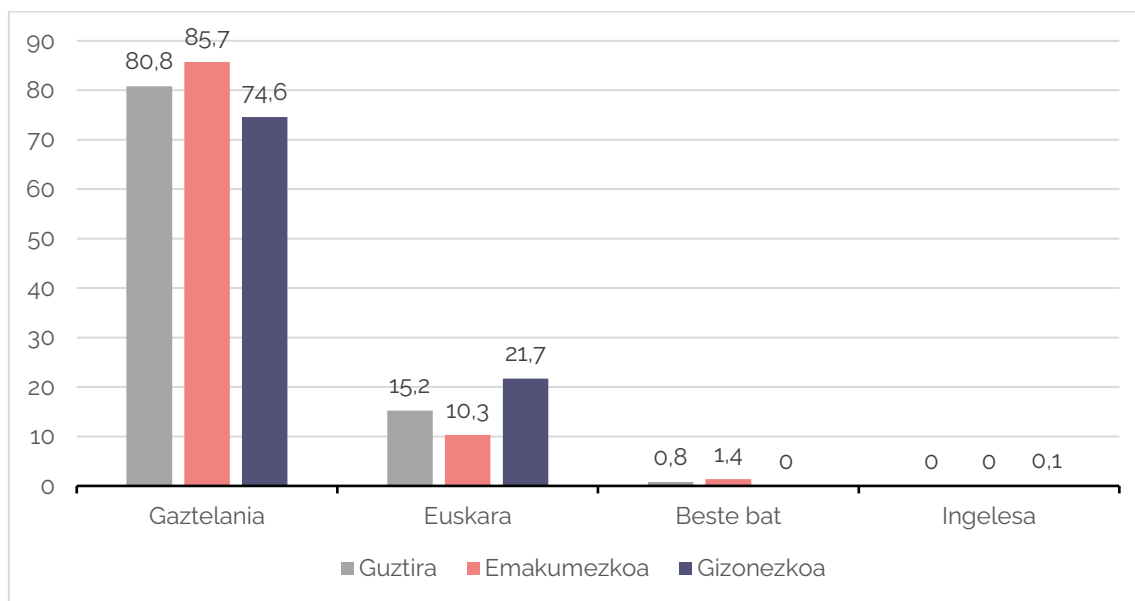
6. irudia: Telebistan azken edukia ikusteko kanala. Ehunekoak ikasketa-mailaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Kasu honetan kontsumoaren eta hizkuntzaren arteko erlazioari erreparatuz, aukeraketan lehena izan da gaztelania ehunekoa 80,8 izanik. Aipatzekoa da hemen bigarren aukeratua euskara izan dela, % 15,2rekin.

7. irudia: Telebistan azken edukia ikusteko hizkuntza. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

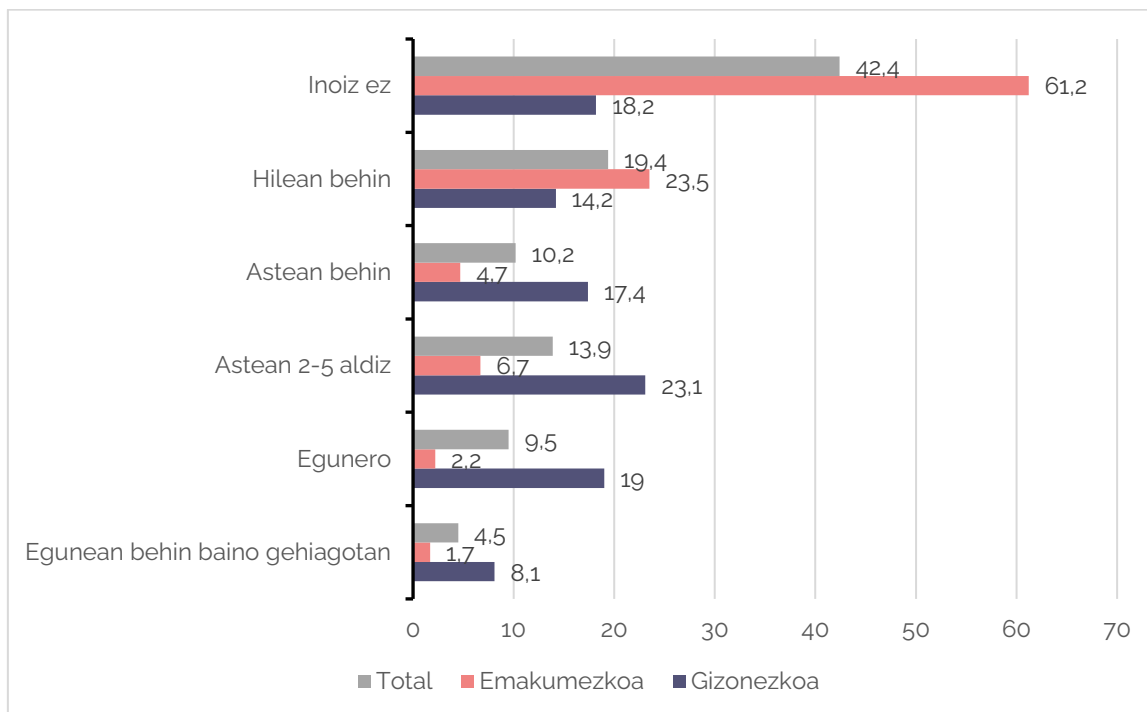
BIDEOJOKOAK

Txosten honetan unibertsitateko ikasleek bideojokoekiko dituzten ohituren inguruko datuak biltzen dira. Emaizak zenbait ataletan banatu dira, gaika: erabilera orokorra, mugikorreko bideojokoak, bideokontsolak, *online* bideojokoak, mikro-ordainketak eta bideojokoen inguruko esaldiekiko adostasuna.

Erabilera orokorra

Ondoren agertzen diren datuek ikasleek bideojokoak zein maiztasunez erabiltzen dituzten azaltzen dute. Generoaren ikuspuntutik ezberdintasun oso handiak daude: mutilen ehunekoa maiztasun graduen artean era nahiko homogeneoan banatzen da, okupatzen duten ehuneko tarte 8,1 eta 23,1 bitartekoa izanik. Haien kasuan, % 17,1 egunero jolasten dute bideojokoetara. Nesken kasuan, aldiz, horien % 61,2 ez dira bideojokoetan aritzen, lautik bat hilean behin jolasten dute, eta gainontzeko % 15 maiztasun altuagoetan banatzen da.

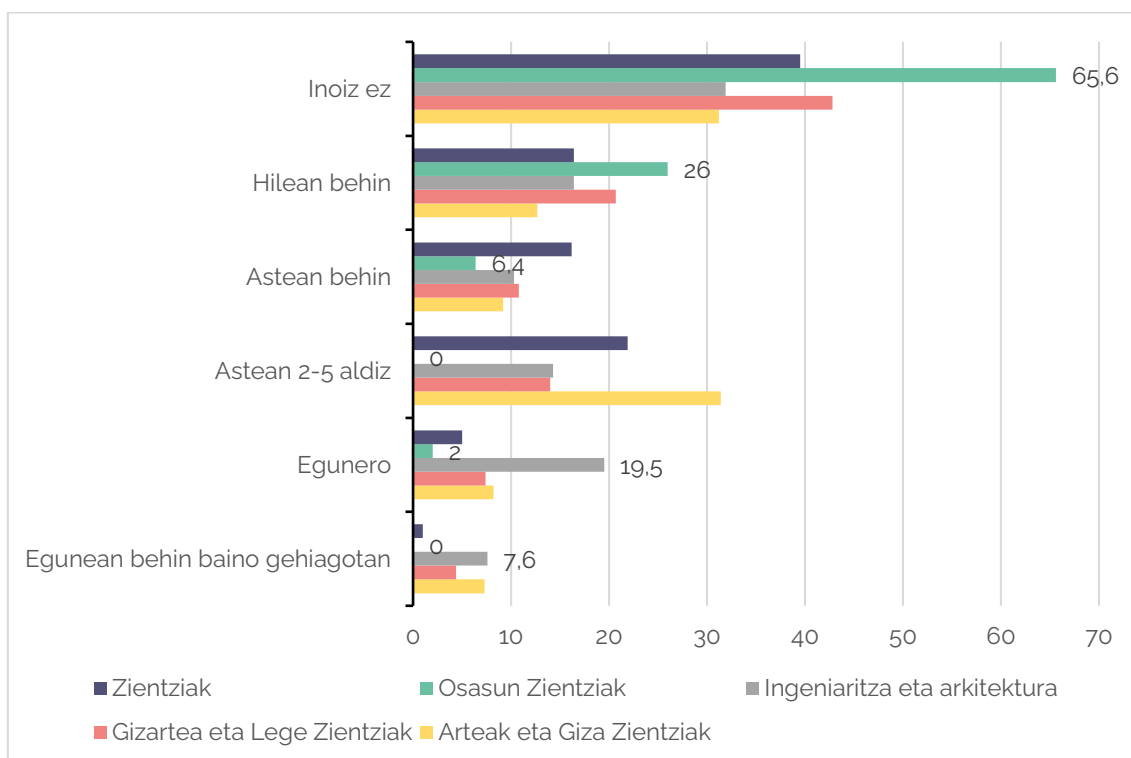
8. irudia: bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza.

Ikasketa-eremuaren arabera datuak ikusita, badira beste arloekiko aldea erakusten duten zenbait eremu. Nabarmenena Osasun Zientzietako ikasleen kasua da: ikasle horiek dira nagusi "hilean behin" eta "inoiz ez" kontsumitzen dutenak (% 26 eta % 65,6, hurrenez hurren). Gainera, erabilera maiztasun altuagoetan, arlo hauetako ikasleena beti da ehuneko baxuena. Egunero jolasten dute Ingeniaritza eta Arkitekturako ikasleen % 27,1k, ikasle hauena ehuneko altuena izanik.

9. irudia: bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak ikasketa-eremuaren arabera.



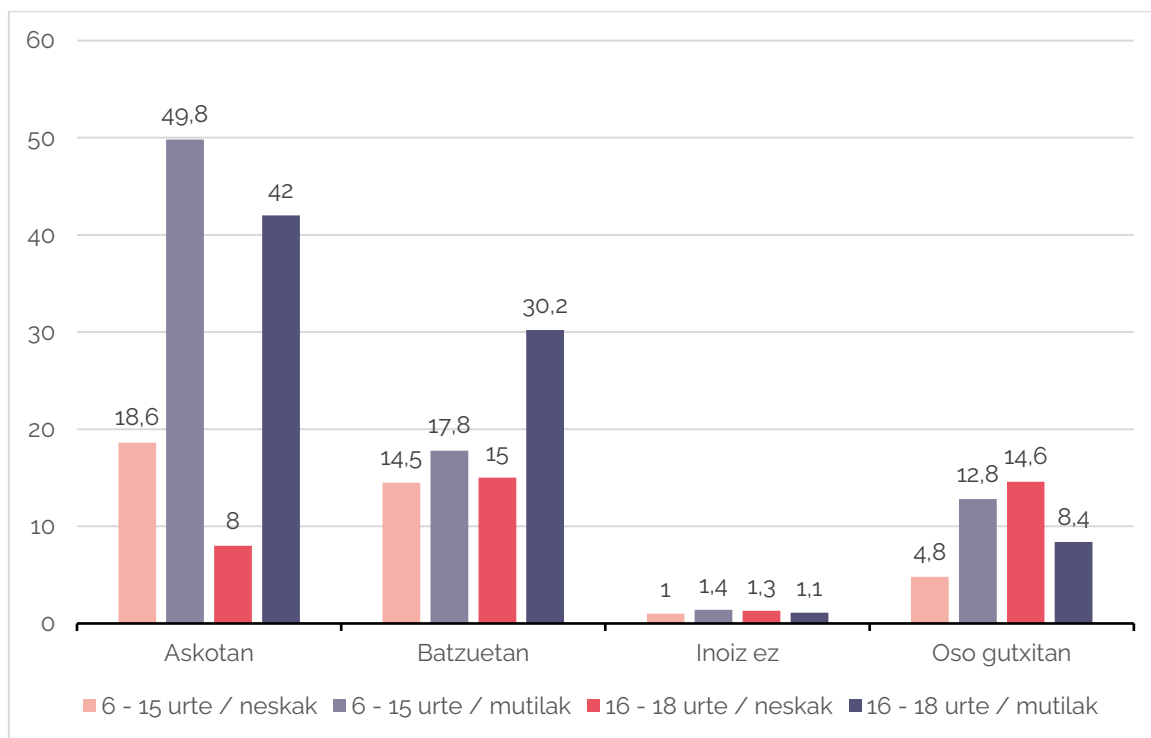
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Hemendik aurrera, atal honetan agertzen diren datuak bideojokoetara noizbait jokatzeko dutenak iragaziz atera dira, hau da, maiztasunaren galderan "inoiz ez" markatu dutenak baztertuz.

Unibertsitateko ikasleei galdetu zaie iraganean, konkretuki, haien gaztaro-hautzaroaren bi unetan, zein maiztasunarekin erabiltzen zituzten bideojokoak. Eskatu zaie gogoratzeko zenbatero jolasten zuten 6-15 urte eta 16-18 urte zituztenean.

Umeak direnean ere mutilak neskak baino gehiago jolasten badute ere bideojokoetara, agerian geratzen da genero arrakala hori handitu egiten dela ikasleak hazten diren heinean.

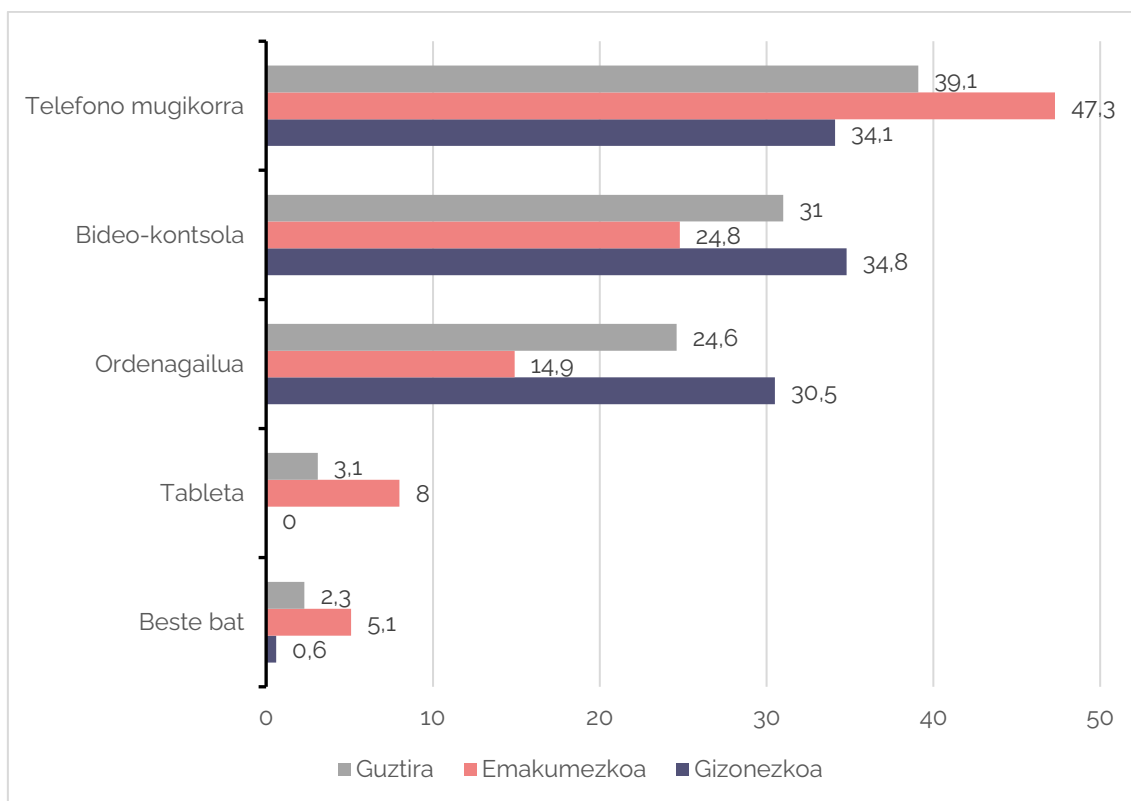
10. irudia: ikasleak gazteagoak zirenean bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak adin tartearen eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Bideojokoetan jarduteko erabilitako gailuari begiratuz, sakelakoa da nagusi, ikasleen % 39,1 bilduz. Kategoria honetan mutil gutxiago dago, baina aipatzekoa da nagusi diren hiru gailuetan (telefono mugikorra, bideo-kontsola, ordenagailua), ehunekoak oso antzekoak direla mutilen kasuan. Hau da, mutilek era berdintsuan jolasten dute hiru gailu horiekin. Nesketan, aldiz, gailuen arteko aldeak handiagoak dira. Emakumeen ia erdiak jolasteko sakelakoa erabiltzen du, laurden batek bideo-kontsola, eta % 15 inguruk ordenagailua. Aipatzekoa da nesken % 8k tableta aukeratzen duela jolasteko.

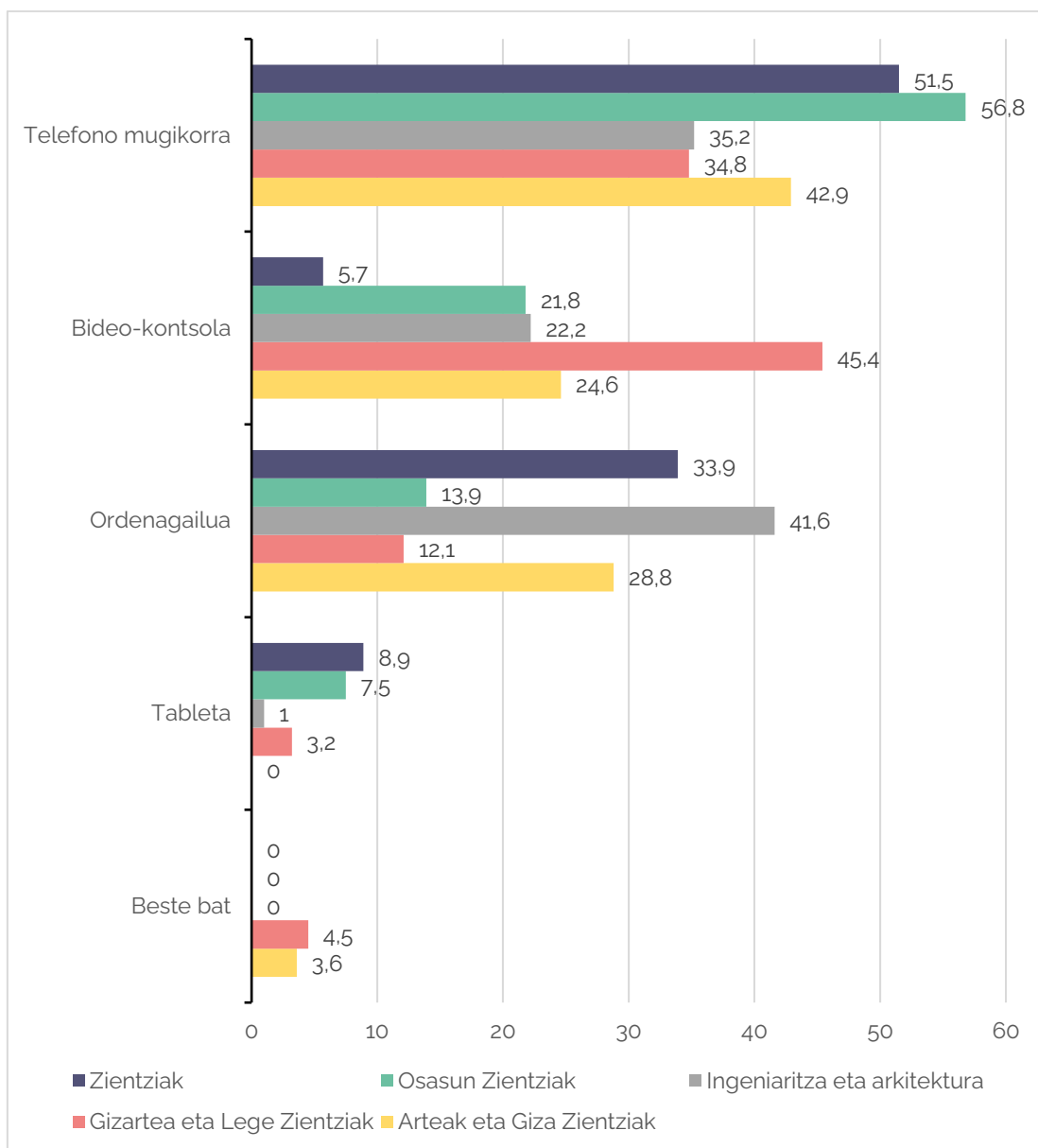
11. irudia: bideojokoetara jolasteko erabilitako gailuak. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasketa-eremuari erreparatuz, Osasun Zientzietako, Zientzietako eta Arteak eta Giza Zientzietako ikasleen artean telefono mugikorra nagusitzen den bitartean, bideokontsola da Gizartea eta Lege Zientzien alorreko ikasleetan nagusitu den gailua (% 45,4). Halaber, Ingeniaritza eta arkitektura ikasten dutenen artean ordenagailua izan da gailu hautatuena, % 41,6rekin.

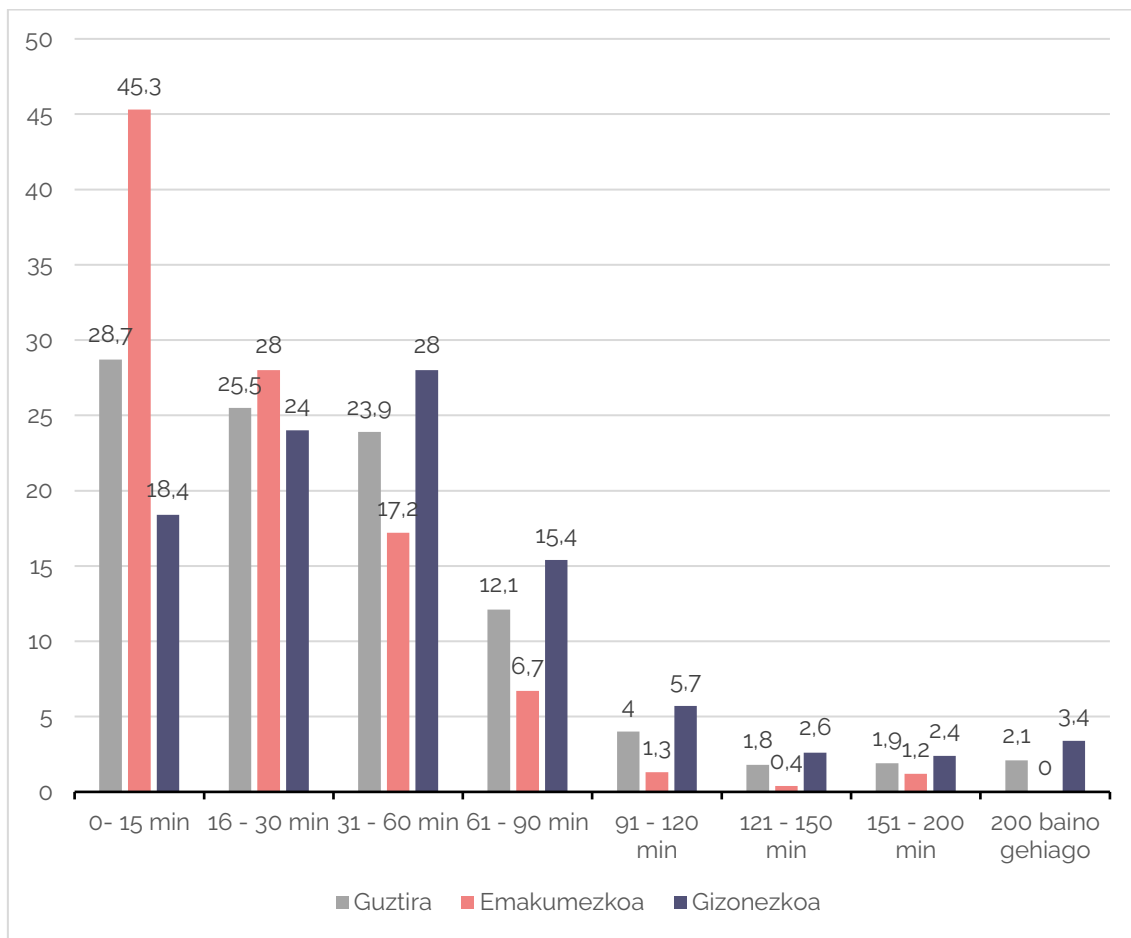
12. irudia: bideojokoetara jolasteko erabilitako gailuak. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Beheko grafikoak ikasleek bideojokoetara jolasten ematen duten denbora erakusten du. Erabilera denboran ere emakumeek eta gizonek datu ezberdinak erakusten dituzte: nesken % 45,3 0-15 minutuko tartean biltzen da eta denbora tartea handitu ahala ehunekoak txikituz doa. Mutilen kasuan, aldiz, ehunekoak era homogeneoagoan banatzen dira 0-90 minutuko tartean. 90 minututik gora aritzen diren mutilen ehunekoak 14,1ekoa da, eta neskena ez da % 3era iristen.

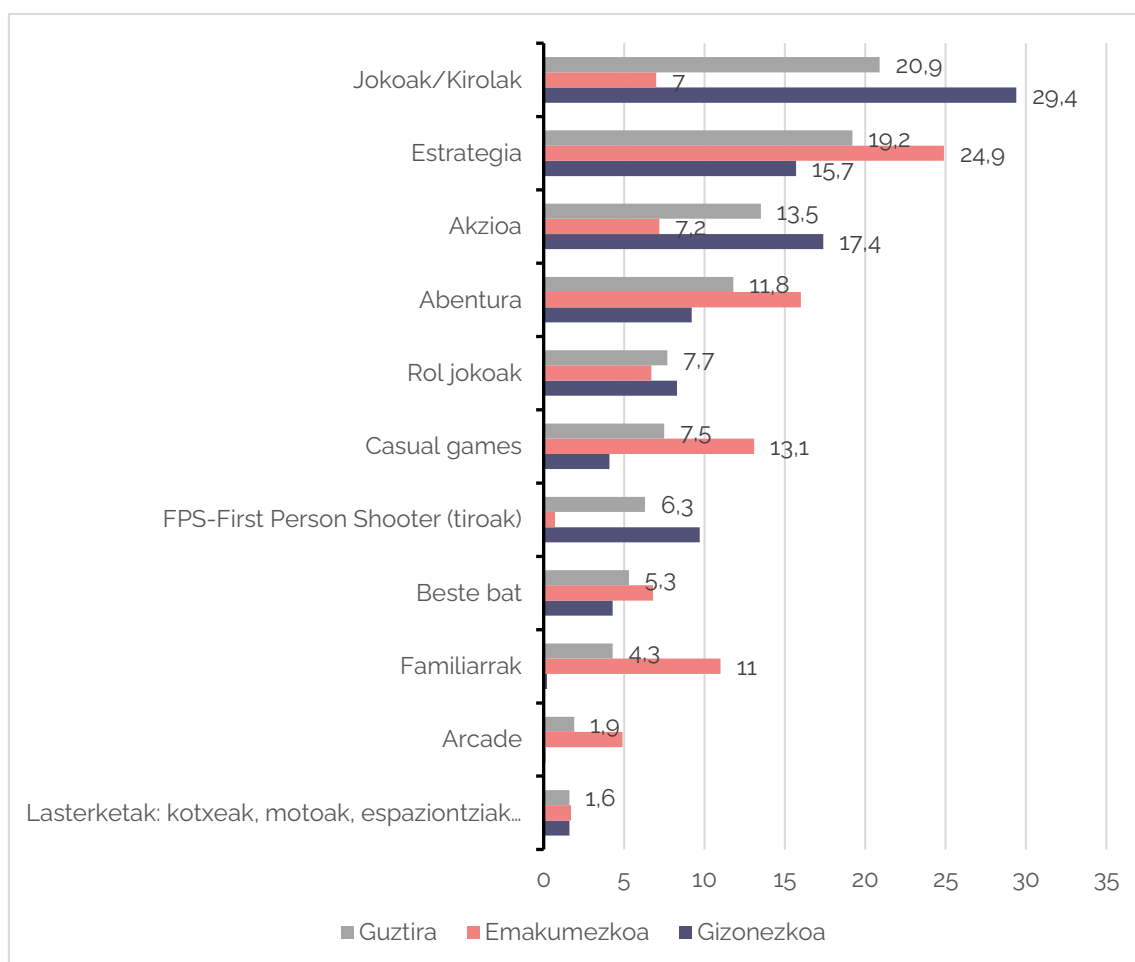
13. irudia: bideojokoetara jolasten emandako denbora. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Atal honetan gazteek zer bideojoko mota nahiago dituzten aztertuko da. Mutilen ia % 30ek "jokoak/kirolak" hautatu duten bitartean, neskek estrategia bideojokoak aukeratu dituzte gehiago (% 24,9). Mutilen ehunekoetan lehentasun ordena "jokoak/kirolak" > "akzioa" > "estrategia" > "abentura" da, eta neskena aldiz, "estrategia" > "abentura" > "casual games" > "familiarrak".

14. irudia: bideojoko mota gustokoenak. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



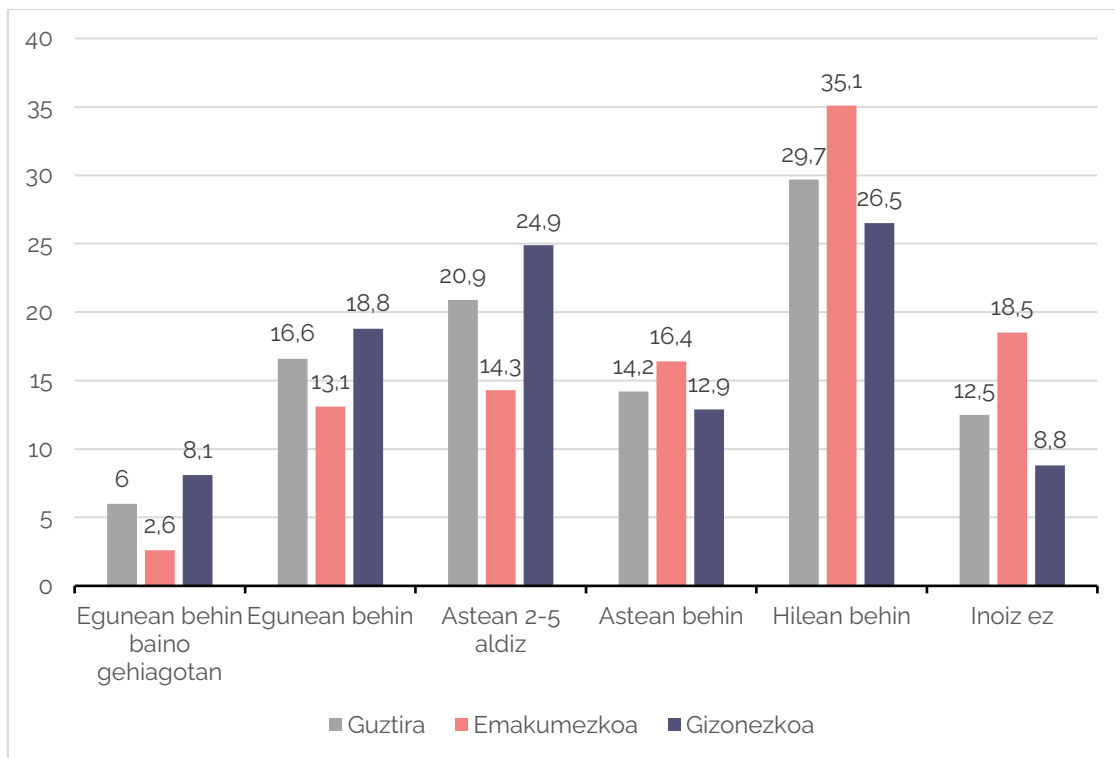
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Mugikorreko bideojokoak

Atal honetan ikasleek mugikorrean jolasten diren bideojokoen emaitzak azaltzen dira. Zati honetan ageri diren grafikoak sortzeko bideojokoetara noizbait jolasten duten ikasleen datua hartu da oinarritzat, hau da, galdetegiaren hasieran bideojokoetara jolasteko maiztasunaz galdetu zaienean, "inoiz ez" markatu dutenak alboan utziz.

Behean agertzen diren datuek ikasleek mugikorreko bideojokoak zein maiztasunez erabiltzen dituzten azaltzen dute. Ikasleen % 40 inguru maiztasun baxuetan pilatzen da, batez ere emakumeak. Izan ere, maiztasun kategoria altuenetan mutilen ehunekoa neskena baino handiagoa da. Dena den, mugikorreko bideojokoen kasuan ikusten den genero arrakala [bideojokoen erabilera orokorrean](#) ikusten dena baino txikiagoa da.

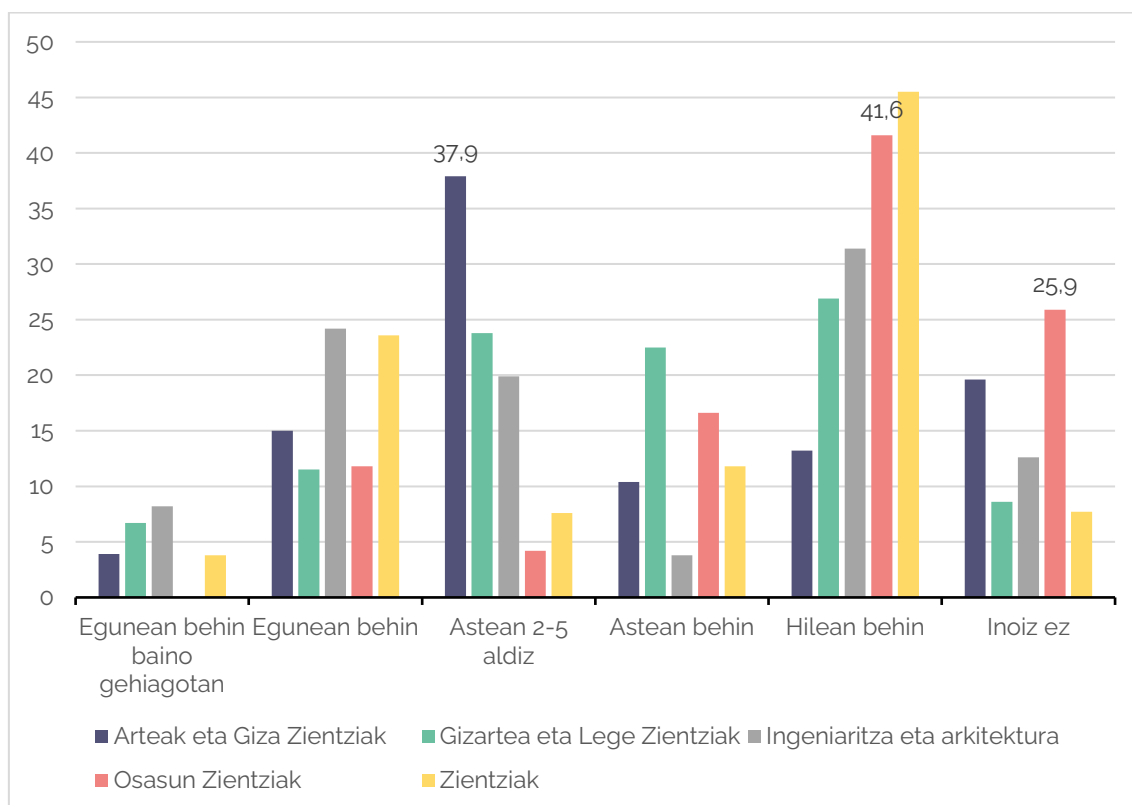
15. irudia: mugikorrean bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoa guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasketa-eremuaren arabera datuak ikusita, badira beste arloekiko aldea erakusten duten zenbait kategoria. Nabarmenena Arte eta Gizarte Zientzietako ikasleen kasua da: ikasle horiek dira nagusi "astean 2-5 aldiz" kontsumitzen dutenen artean (% 37,9). Halaber, gainontzeko ikasketa-alorretako ikasleak "hilean behin" kontsumitzen dutela dioten erantzunean biltzen dira. Osasun Zientzietako ikasleak maiztasun baxuetan biltzen dira batez ere.

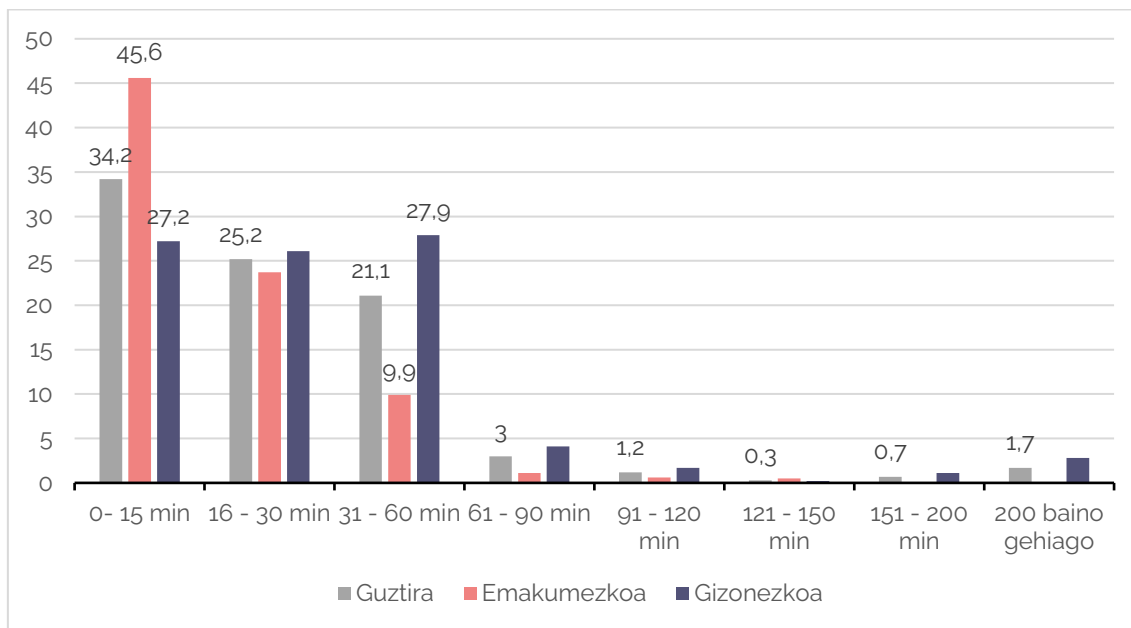
16. irudia: mugikorrean bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak ikasketa-eremuaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasleek mugikorreko bideojokoen erabilera denborari buruzko galderari erantzun diote inkestan. Mutilen ehunekoa era homogeneoan banatuta dago lehenengo hiru denbora tarteetan (0-15, 16-30 eta 31-60), eta emakumeena drastikoki erortzen da lehenengo denbora tartetik aurrera. 60 minututik gorako tarteetan kontsumitzen duten ikasleen ehunekoa ia zerora jaisten da.

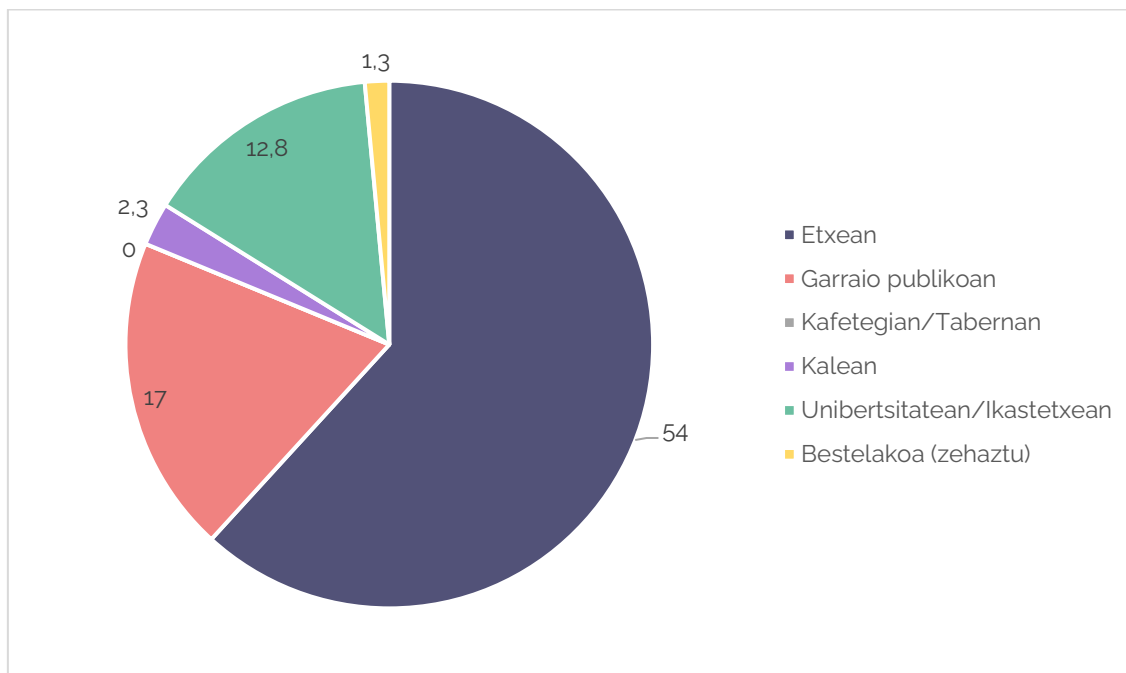
17. irudia: ikasleek mugikorreko bideojokoetara jolasten ematen duten denbora. Ehunekoak ikasketa-eremuaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Sakelako telefonoak erabilera nonahi egiteko aukera eskaintzen badu ere, ikasleen erdiak baino gehiagok etxean egin du mugikorreko bideojokoetako azkeneko kontsumoa, beheko grafikoan ikus daitekeenez.

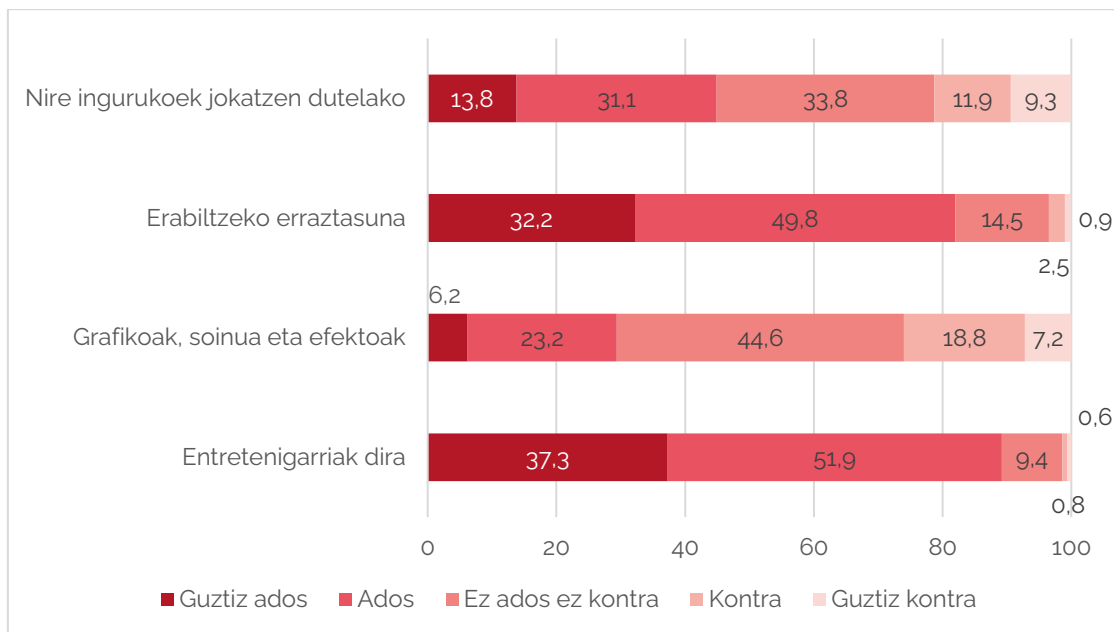
18. irudia: mugikorreko bideojokoetara jolasteko lekua. Ehunekoak guztira.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasleei mugikorrek bideojokoak erabiltzeko zenbait zergatiekiko adostasun-maila erakusteko eskatu zaienean, aukeran dauden bi ezaugarri besteen gaitetik gailendu dira: erabiltzeko errazak eta entretenigarriak izatea. Lehenengoaren kasuan, ikasleen % 82k esaldiarekiko adostasuna erakutsi du, eta bigarrenarenean % 89,2k.

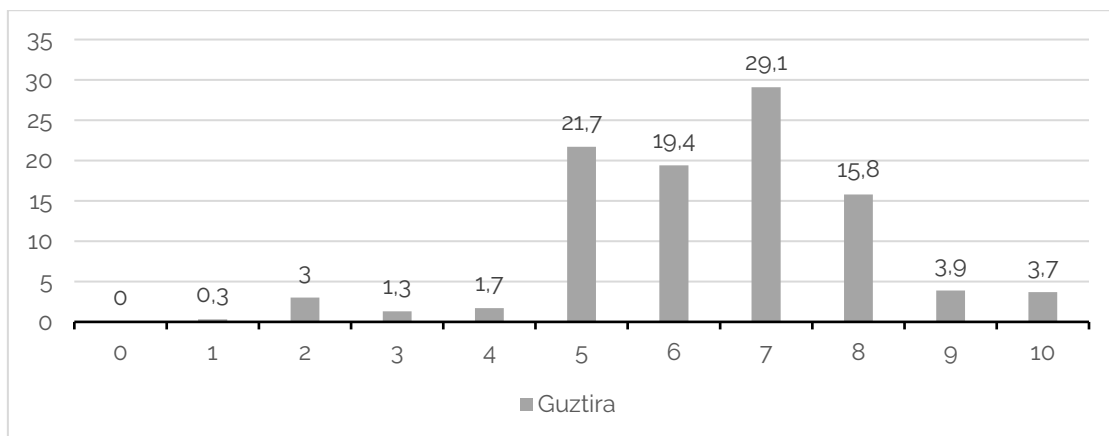
19. irudia: bideokontoletako bideojokoak erabiltzeko arrazoiekiko adostasun maila. Ehunekoak guztira.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Mugikorrek bideojokoak baloratzea eskatu zaienean, ehunekoak nahiko era parekatuan banatu dira 5 eta 8 noten bitartean, nahiz eta 7koa gailentzen den, ikasleen ia % 30ekin,

20. irudia: mugikorrek bideojokoei emandako nota. Ehunekoak guztira.



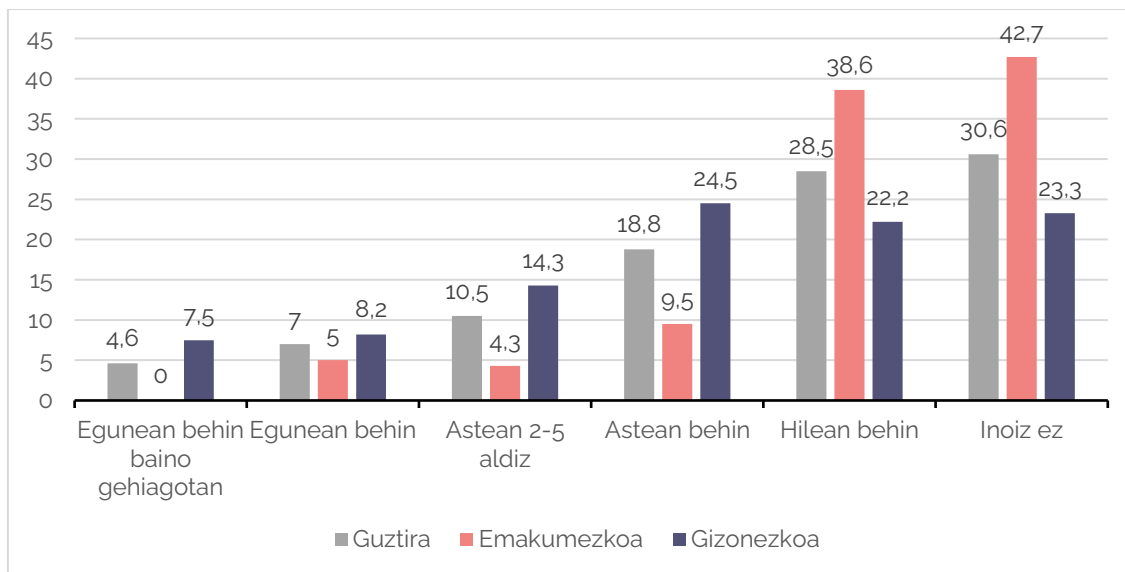
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Bideokontsolak

Atal honetan ikasleek bideokontsolan jolasten diren bideojokoekiko dituzten ohituren inguruko emaitzak azaltzen dira. Segituan ageri diren grafikoak sortzeko bideojokoetara (orokorrean) noizbait jolasten duten ikasleen datua hartu da oinarritzat, hau da, galdetegiaren hasieran bideojokoetara jolasteko maiztasunaz galdetu zaienean, "inoiz ez" markatu dutenak kontuan hartu gabe.

Bideokontsolako bideojokoetara jolasteko maiztasuna zehazteko eskatu zaie ikasleei. Orokorrean, maiztasun graduak gora egin ahala ehunekoek behera egiten dute. Hau are nabariagoa da emakumeen kasuan, non "hilean behin" kategoriatik gorako maiztasunetan ehunekoak 38,6tik 9,5era erortzen den. Gizonen kasuan ez da horrelakorik ikusten. Izan ere, bideokontsolan inoiz aritzen ez diren emakumeen eta gizonen arteko aldea 20 puntukoa da.

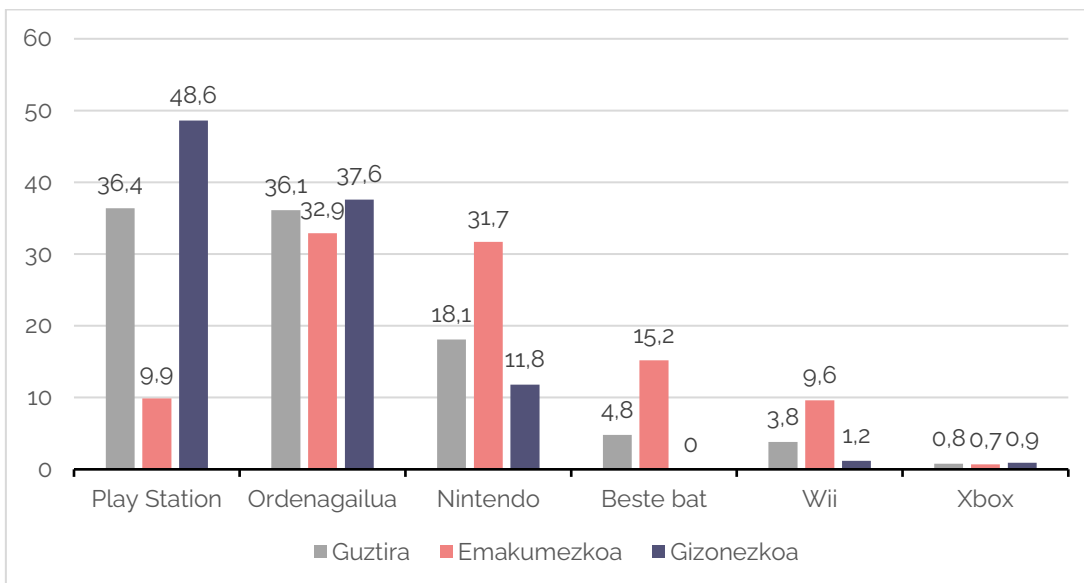
21. irudia: bideokontsolako bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Hurrengo irudian bideokontsolako bideojokoetara jolasten duten ikasleen artean bideokontsola ezberdinen erabilera ehunekoak azaltzen dira. Gizonezkoen artean gailu erabiliena PlayStation-a den bitartean (% 48,6), emakumezkoetan ordenagailua izan da erantzun aukeratuena (% 32,9).

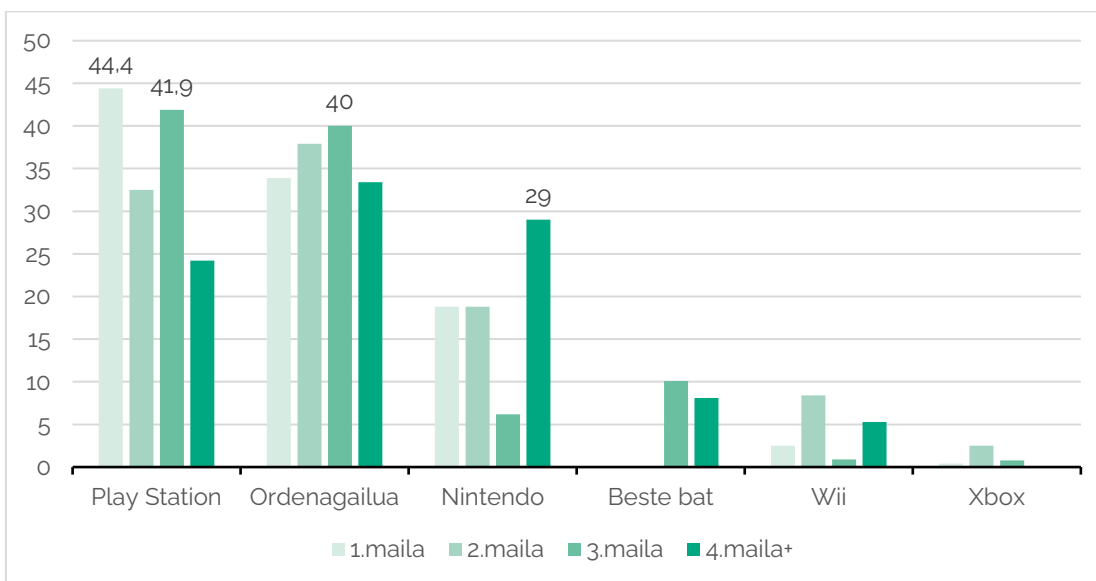
22. irudia: bideojokoetara jolasteko erabilitako bideokontsolak. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasketa mailaren arabera irakurketa eginez, ikusten da 4. mailako ikasleek besteek baino askoz gehiago erabiltzen dutela Nintendo-a (% 29). Ordenagailuarekiko preferentzia nahiko antzekoa da maila guztietan, eta Play Station-a nahiago dituzte lehen eta hirugarren mailako ikasleak.

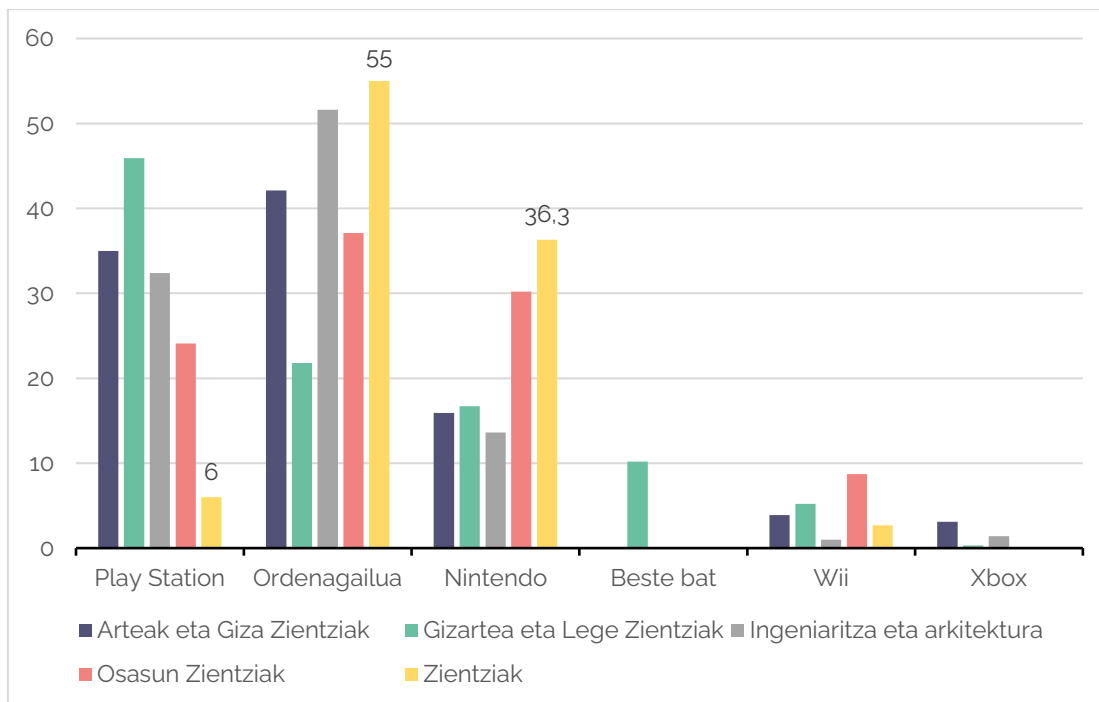
23. irudia: bideojokoetara jolasteko erabilitako bideokontsolak. Ehunekoak ikasketa-mailaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Kontsolaren erabilera ikasketa-eremuaren arabera erakusten da behean. Zientzietako ikasleek ia ez dute Play Stationean jolasten beste arloekin konparatuz, baina ordenagailuaren jokalaria sutsuenak dira. Nintendoaren kasuan ere, gainontzeko ikasleek baino gehiago erabiltzen dute.

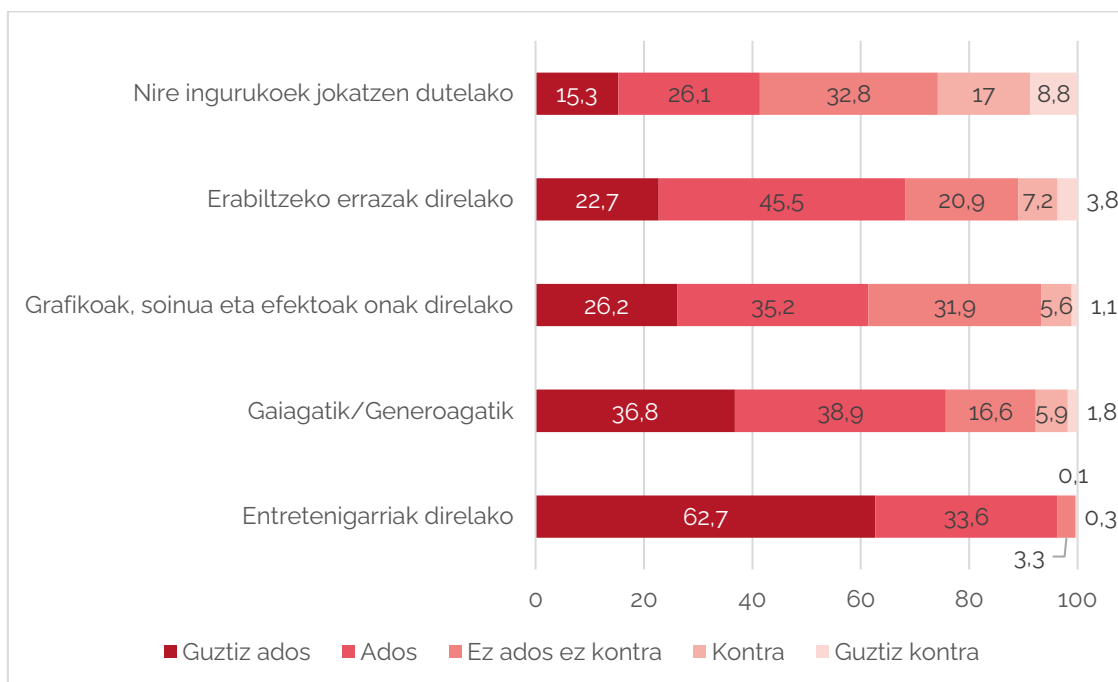
24. irudia: bideojokoetara jolasteko erabilitako bideokontsolak. Ehunekoak ikasketa-eremuaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Bideokontsoletako bideojokoak erabiltzeko arrazoen inguruko adostasun maila adierazteko eskatu zaie ikasleei. Zergati baten nagusitasuna bereizten da, "guztiz ados" kategorian ikasleen % 62,7 bilduz, eta osotara ikasleen 96,3ren adostasuna jasoz: entretenigarriak izatea. Maila txikiagoan bada ere, bideokontsoletako bideojokoetara jolasteko gainerako ia arrazoi guztiekiko ere ikasleen erdia baino gehiago "guztiz ados" edo "ados" agertu da. Ordenean, handitik txikira: gaiagatik/generoagatik, erabiltzeko errazak direlako eta grafikoak eta soinuak eta efektuak onak direlako. Ingurukoek jotzen dutelako arrazoiak ez du adostasun altua lortzen.

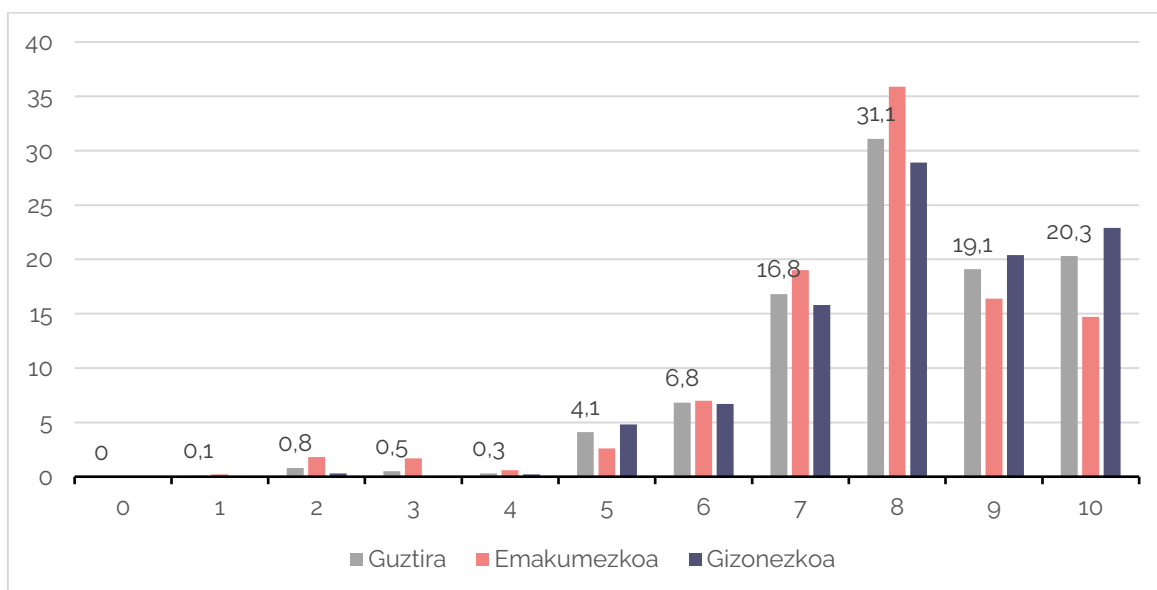
25. irudia: bideokontsoletako bideojokoak erabiltzeko arrazoiekiko adostasun maila. Ehunekoak guztira.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Bideokontsolen bidezko jokoei nota esleitzerako orduan, ikasleen % 31,1ek 8ko puntuazioa eman du. 9 eta 10 puntuazioak markatu dituztenen artean gehiago izan dira mutilak, eta 6 eta 8 bitartekoan, neskak.

26. irudia: bideokontsola bidezko bideojokoei jarritako nota. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



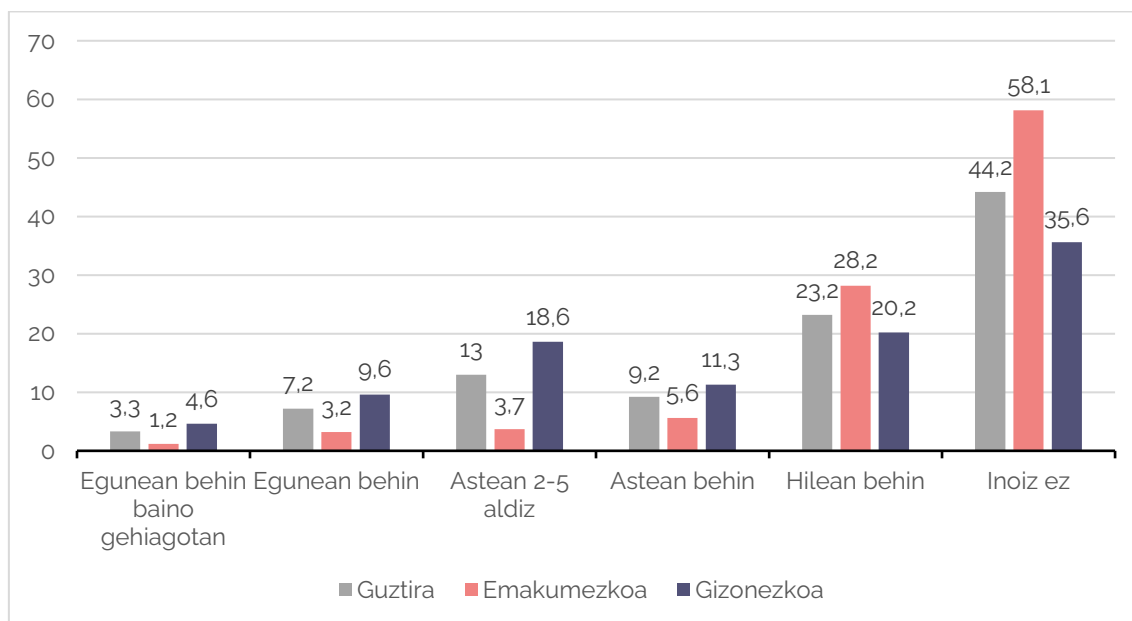
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Online bideojokoak

Ondoko atalean ikasleek *online* bideojokoekiko dituzten ohituren inguruko emaitzak azaltzen dira. Atal honetan ageri diren grafikoak sortzeko bideojokoetara (orokorrean) noizbait jolasten duten ikasleen datua hartu da oinarritzat, hau da, galdetegiaren hasieran bideojokoetara jolasteko maiztasunaz galdetu zaienean, "inoiz ez" markatu dutenak kenduz.

Erabilera maiztasunaren inguruko datuak aztertuta, gainerako bideojoko motetan ikusitako joera mantentzen da: emakumeen ia % 60k ez ditu inoiz erabiltzen, gizonen ehunekoa % 35,6 izanik. Gainera, nesken ehunekoa era adierazgarrian jaisten da "hilean behin" kategoriatik aurrera, mutilen kasuan ez bezala. Horietan, egunero jolasten dutenen ehunekoa 14,2koa da.

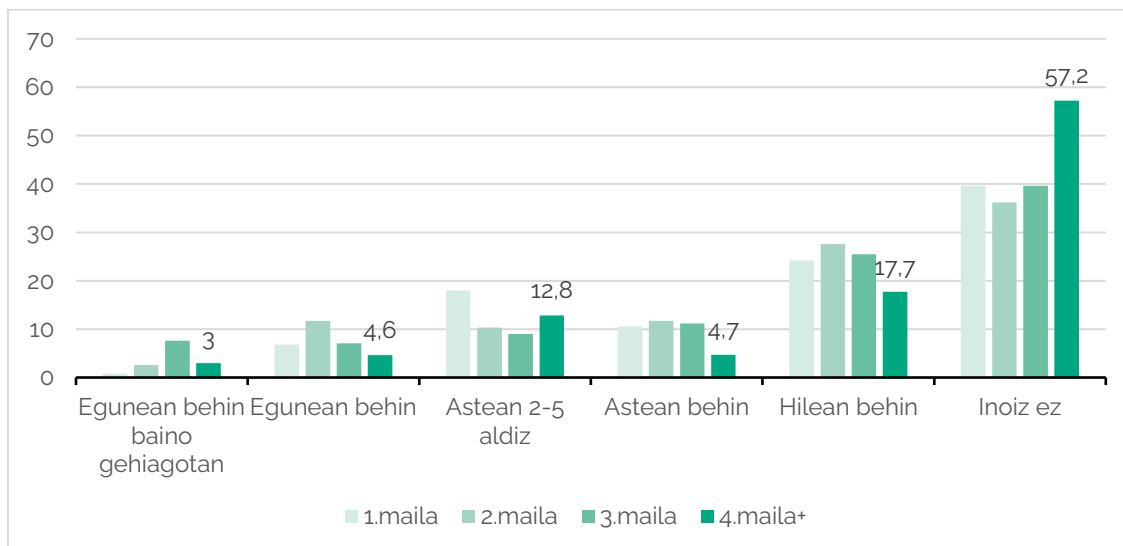
27. irudia: *online* bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Maiztasuna ikasketa-mailaren arabera aztertuta, ikusten da laugarren (eta hortik gorako) mailakoak direla gutxien aritzen direnak *online* bideojokoetan (% 57,2k ez ditu inoiz erabiltzen).

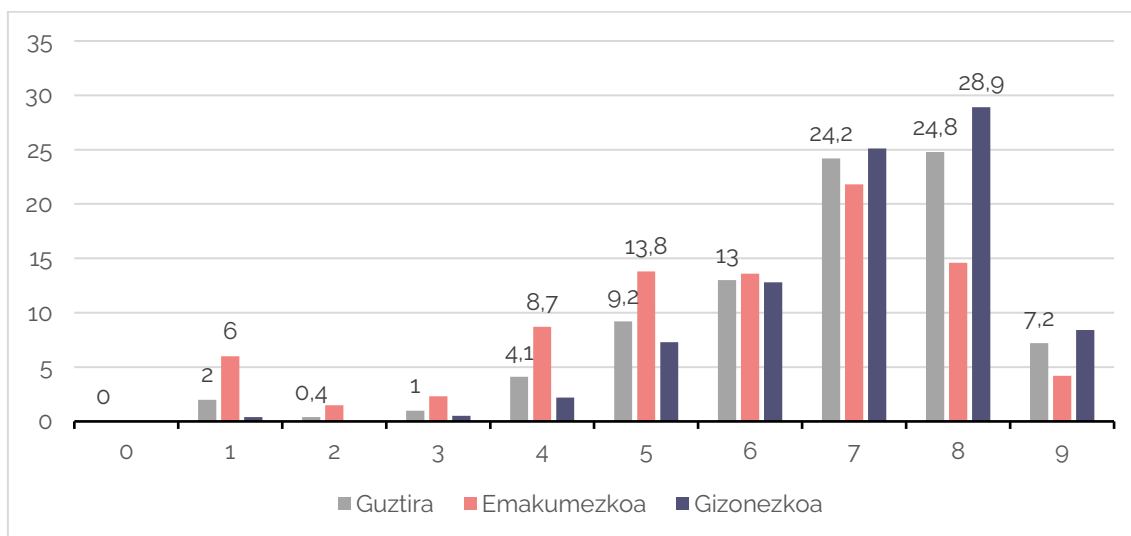
28. irudia: *online* bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak ikasketa-mailaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Online bideojokoei nota esleitzerako orduan, ikasleen % 24,8k 8ko puntuazioa eman du. Hemen ere, gizonezkoen ehunekoa altuagoa da 7 eta 10 bitarteko puntuazioetan eta emakumeena altuagoa da 1 eta 7 artekoetan.

29. irudia: *online* bideojokoei jarritako nota. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



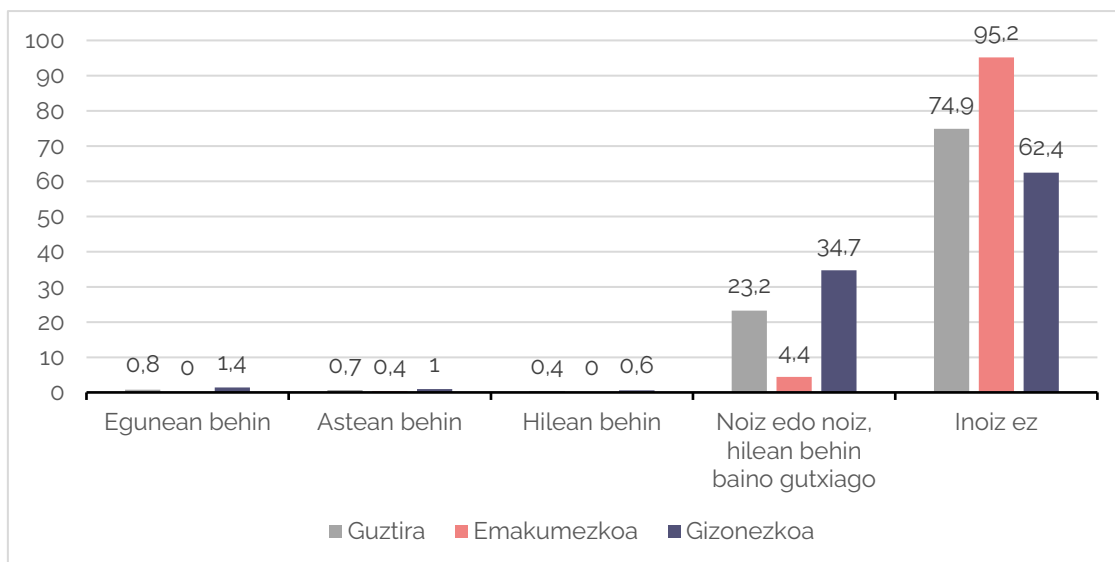
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Mikro-ordainketak

Atal honetan ikasleek mikro-ordainketak egiteko ohituren inguruko emaitzak azaltzen dira. Horretarako, bideojokoetara (orokorrean) noizbait jolasten duten ikasleen datua hartu da oinarritzat, hau da, galdetegiaren hasieran bideojokoetara jolasteko maiztasunaz galdetu zaienean, "inoiz ez" markatu dutenak kenduta.

Beheko grafikoan ikus daitekeenez, ikasleek orokorrean ez dituzte mikro-ordainketa asko egiten. Emakume gehienek (% 95,2) ez dituzte inoiz egiten eta mutilen datua kategoria horretan 30 puntu inguru baxuagoa da. Gainerako ikasleek noiz edo noiz, hilean behin baino gutxiago egiten dituzte.

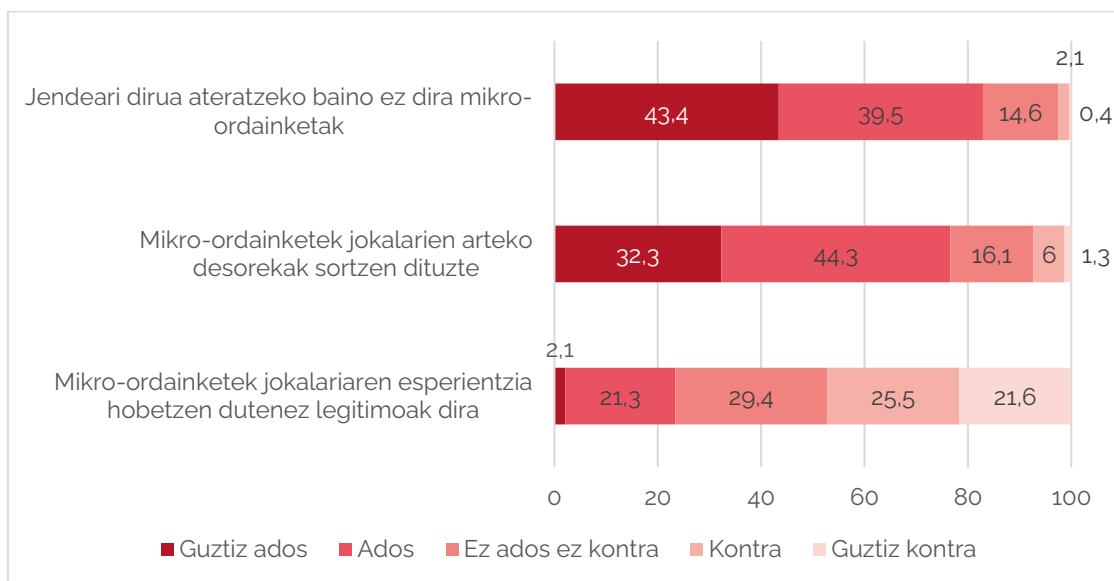
30. irudia: bideojokoetan mikro-ordainketak egiteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasleei mikro-ordainketen inguruko zenbait esaldirekiko duten adostasun-maila erakusteko eskatu zaie eta emaitzak beheko irudian azaltzen dira. Esaldiei begiratuta oinarrian geratzen den ideia da ikasleak ez direla mikro-ordainketen guztiz aldekoak: % 80 inguruk uste du dirua ateratzeko besterik ez direla eta jokalarien arteko desorekak sortzen dituztela. Gainera, ikasleen ia erdiak mikro-ordainketen zilegitasuna zalantzan jartzen du, alde dagoen % 23,4ren aurrean.

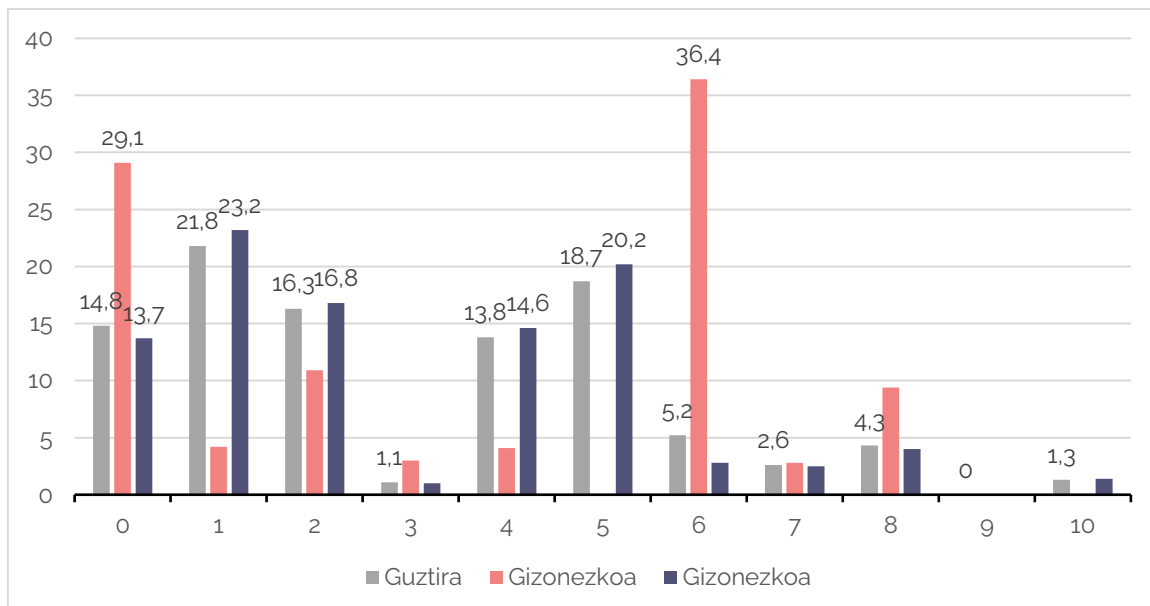
31. irudia: mikro-ordaintzen inguruko esaldiekiko adostasuna. Ehunekoak guztira.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Ikasleei nota jartzeko eskatu zaienean, lehenago esaldien balorazioan sumatu den arbuia baieztatzen da.

32. irudia: bidejokoetako mikro-ordaintekiei jarritako nota. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

Bideojokoek inguruko esaldiekiko adostasun-maila

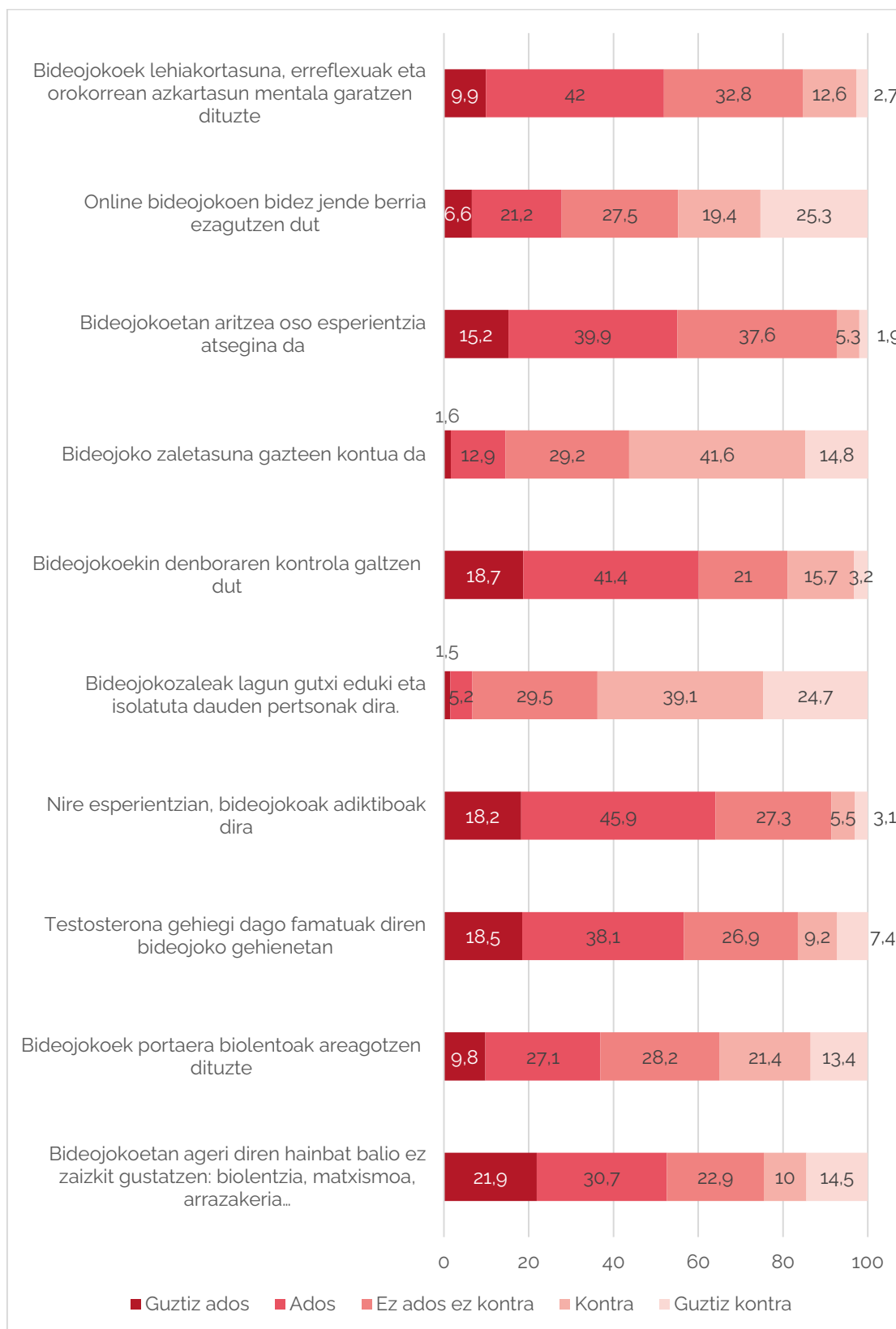
Hurrengo grafikoan bideojokoek inguruko zenbait esaldien adostasun maila adierazten da.

Lehenengo hiru esaldiak bideojokoek inguruko esperientzia positiboek ingurukoak dira. Orokorrean, ikasleek erdia ados dago bideojokoek lehiakortasuna, erreflexuak eta azkartasun mentala garatzen dituztela esaten denean. Antzeko emaitzak lortu dira ikasleek "bideojokoetan aritzea esperientzia atsegina" izatea baloratu dutenean. Azken esaldi honen kasuan, kontrara agertzen diren ikasleek ehunekoa baxua da (% 7,2). Adostasun ehuneko ahulena lortu duen esaldia *online* bideojokoetan jende berria ezagutzeari buruzkoa da. Alde daudenak ez dira % 30era iristen, eta kontrako iritzia duten ikasleek ehunekoa 44,7koa da.

Unibertsitateko ikasle gehienek ez dute uste bideojokoak gazteen kontua direnik eta ikasleek erdia baino gehiagok arbuiazen du ideia hau. Gazteen % 60 inguruk uste du bideojokoak adiktiboak direla eta denboraren kontrola galarazten dutela. Hauek dira ideia guztien artean adostasun altuenak jaso dituztenak. Dena den, gehiago dira lehenengo ideiarekiko kontra dauden ikasleak (% 18,9) bigarrenaren kasuan baino (% 8,6). Beste alde batetik, ikasleek orokorrean lagun gutxi dituen eta isolatuta dagoen bideojokozalearen profila baztertzen dute (% 63,8 kontra).

Azken hiru esaldiak biolentziari eta maskulinitate tradizionalari lotutako balioen ingurukoak dira. Antzeko adostasun ehunekoak biltzen dituzte talde honetako lehen eta hirugarren esaldiek: famatuak diren bideojokoetan testosterona gehiegi dagoela dioenak eta bideojokoetan ageri diren hainbat balio (biolentzia, matxismoa, arrazakeria...) gustatzen ez zaizkiela esaten duenak. Lehenengoaren kasuan, ados dauden ikasleek ehunekoa 56,6koa da eta bigarrenean 4 puntu gutxiago. Bigarren esaldiaren kasuan, desadostasuna erakusten dute lau ikasleek batek. Aurreko esaldiek ikasleek erdia baino gehiagoren adostasuna jaso badute ere, "bideojokoek portaera biolentoak areagotzen dituzte" esaldiaren aurrean kontra eta alde dauden ikasleek ehunekoa oso antzekoak dira (% 34,8 eta % 36,9, hurrenez hurren).

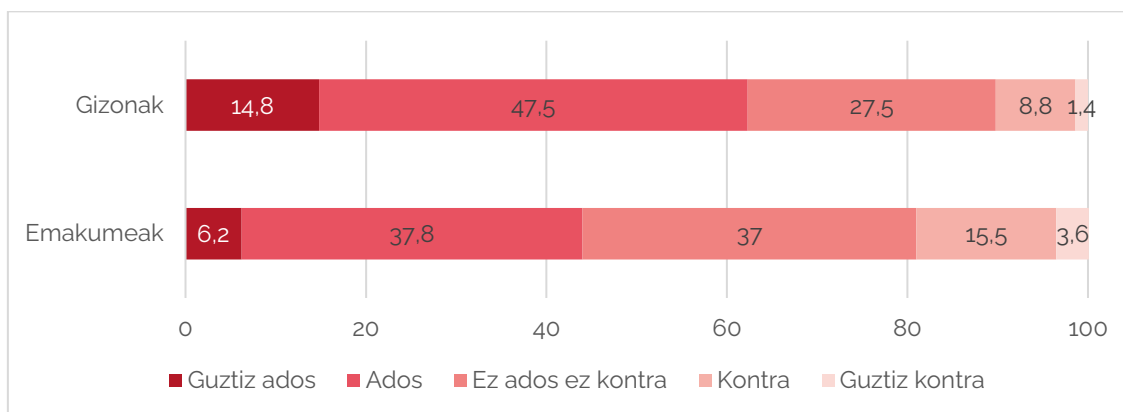
33. irudia: bideojokoek inguruko esaldiekiko adostasun maila. Ehunekoak guztira.



Iturria: lkusiker, 2025eko maiatza

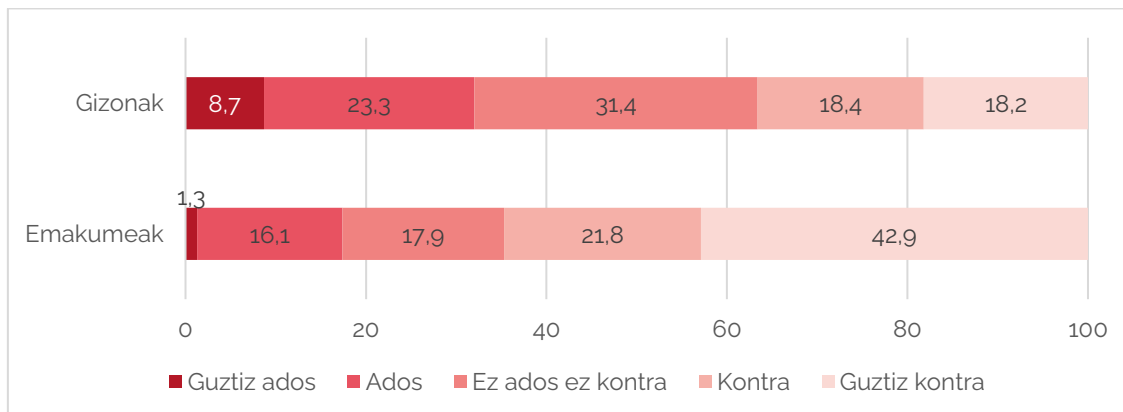
Aurreko esaldien adostasun-mailaren datuen azterketan ikusi da aipatzeko moduko ezberdintasunak daudela generoaren arabera kasu batzuetan. Hurrengo irudietan aurreko grafikoan aurkeztutako zenbait esaldi generoaren arabera banaketan erakutsiko dira.

34. irudia: "Bideojokoek lehiakortasuna, erreflexuak eta orokorrean azkartasun mentala garatzen dituzte" esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



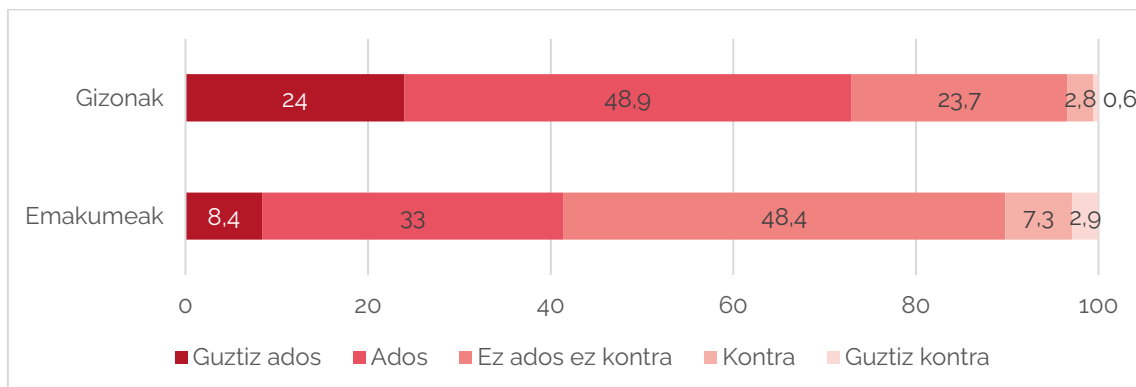
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

35 irudia: "Online bideojokoen bidez jende berria ezagutzen dut" esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



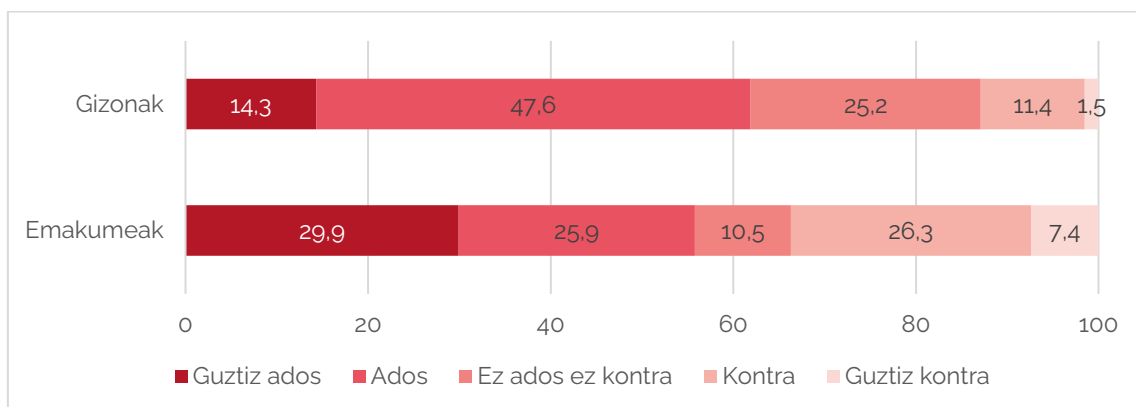
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

36. irudia: "Bideojokoetan aritzea oso esperientzia atsegina da" esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



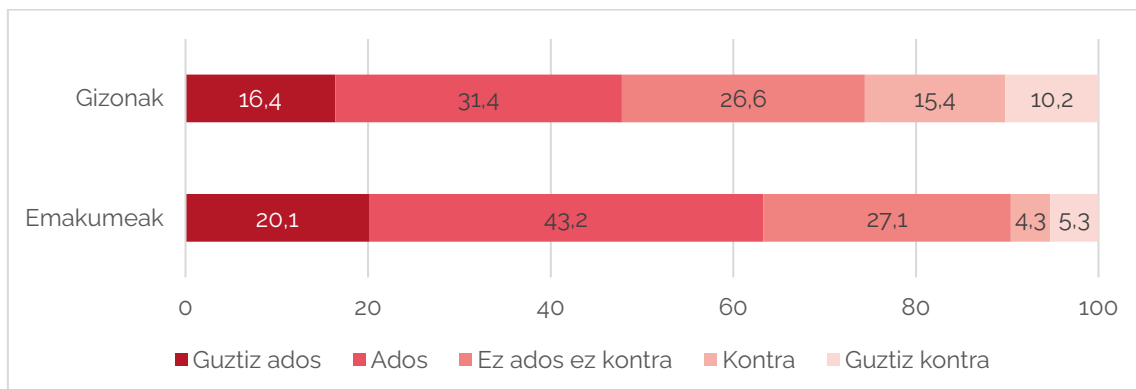
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

37. irudia: "Bideojokoekin denboraren kontrola galtzen dut" esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



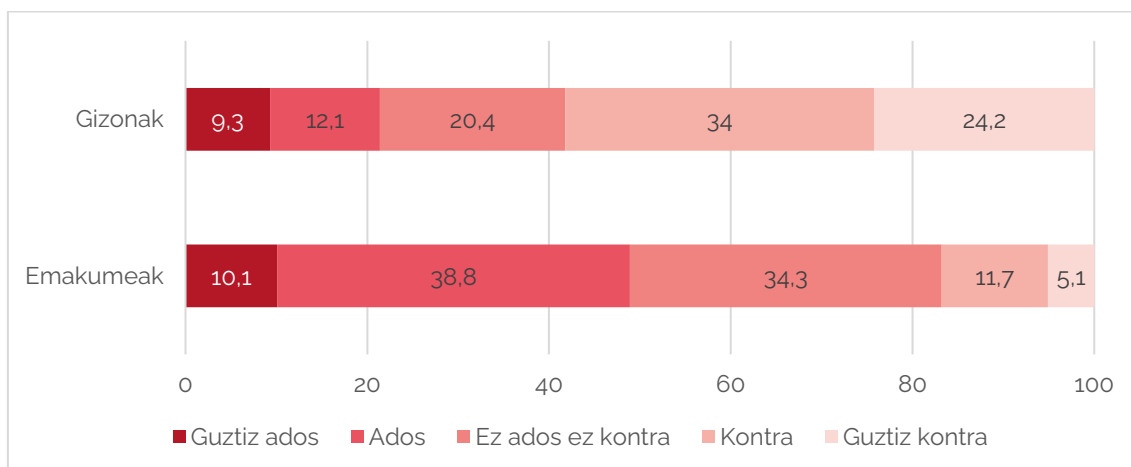
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

38. irudia: "Testosterona gehiegi dago famatuak diren bideojoko gehienetan" esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



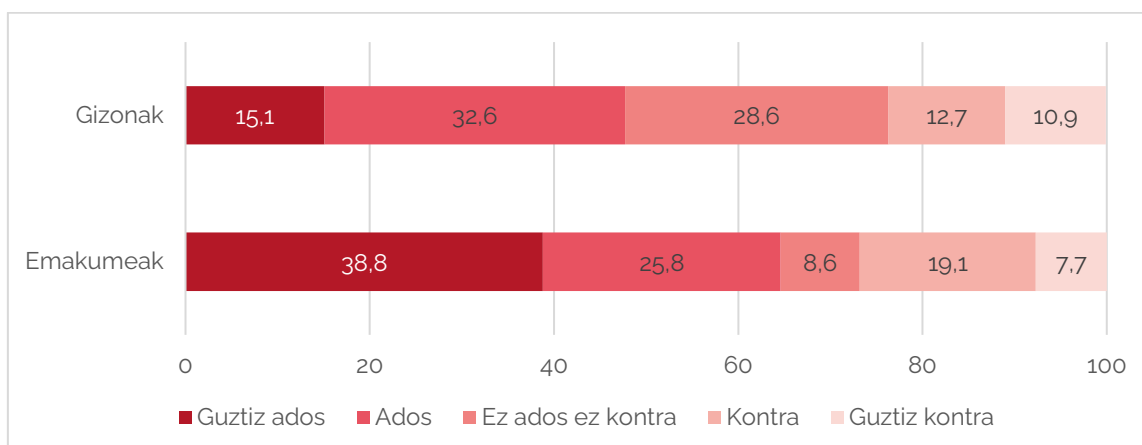
Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

39. irudia: “Bideojokoek portaera biolentoak areagotzen dituzte” esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

40. irudia: “Bideojokoetan ageri diren hainbat balio ez zaizkit gustatzen: biolentzia, matxismoa, arrazakeria...” esaldiaren aurrean adostasun-maila. Ehunekoak generoaren arabera.



Iturria: Ikusiker, 2025eko maiatza

LABURREAN

AZKEN KONTSUMOAK

- Mutilen artean, Youtube izan da azken edukia ikusteko plataforma erabiliena (% 36,8). Nesken kasuan, aldiz, Instagram da lehena zerrendan, 37,2 ehunekoaz.
- Interneten egindako azken kontsumoaren hizkuntzari dagokionez, gaztelaniak zerrenda burutzen du (ia % 70) eta honi ingelesak jarraitzen dio (% 15,4).
- ETB2 besteen gainerik nagusitzen den arren (% 19), hurbiletik jarraitzen du ETB1ek, 4 puntu inguruko aldeaz.
- Telebistako azken kontsumoari dagokionez, gizonezkoen kasuan ETB1 izan da aukera bozkatuena (% 20,8) eta ETB2 emakumeetan (% 20).
- Laugarren mailako ikasleak gainerako ikasleek baino gehiago egin dute azken kontsumoa ETB2n, horien ehunekoa (% 23,8) beste mailetako ikasleena baino 10 puntu inguru altuagoa izanik.
- Telebistan azken edukia ikusteko hizkuntzaz galdetzean, % 80,8k gaztelania aukeratu du, eta % 15,2k euskara.

BIDEOJOKOAK

Esan daiteke bideojokoen inguruko datuei begiratzean generoaren arabera emailtzak aztertzea ezinbestekoa dela, emakume eta gizonen arteko ezberdintasun nabarmenak antzematen direlako.

Emakumeak orokorrean gutxiago erabiltzen dituzte bideojokoak, bai maiztasunari eta denborari dagokionez, erabilitako gailua edozein dela ere. Esaldietan adostasun-maila erakusterako orduan, emakumeena balio negatiboekiko altuagoa da gizonena baino. Hau guztia datuetan azalduta:

- Emakumeen % 61,2 ez da inoiz bideojokoetan aritzen, gizonen % 18,2rekin konparatuz.
- 6-15 urte eta 16-18 urte zituztenean bideojokoetara zein maiztasunekin jolasten zuten adierazi dute ikasleek eta mutilen eta nesken arteko aldea

handitu egiten da adinean gora joan ahala: ikasleak nagusitzen direnean, neskak bideojokoetatik zertxobait aldentzen dira.

- Gailuei dagokionez, neskek telefono mugikorra erabiltzen dute batez ere bideojokoetara jolasteko eta mutilek antzera erabiltzen dute telefonoa, bideo-kontsola eta ordenagailua.
- Nesken bideojoko mota aukeratuena "estrategia" da eta mutilena "jokoak/kirolak".
- Mugikorreko bideojokoen erabilera maiztasunaren kasuan ikusten den genero ezberdintasuna gainontzeko gailuetan ikusten dena baino txikiagoa da.
- Bideokontsolaren erabilera maiztasunaren kasuan, "hilean behin" kategoriatik gorako maiztasunetan ehunekoa 38,6tik 9,5era erortzen da. Bideokontsolan inoiz aritzen ez diren emakumeen eta gizonen arteko aldea 20 puntukoa da.
- Gizonezkoen artean gailu erabiliena Play Stationa den bitartean (% 48,6), emakumezkoetan ordenagailua izan da erantzun aukeratuena (% 32,9).
- *Online* bideojokoei dagokionez, emakumeen ia % 60k ez ditu inoiz erabiltzen, gizonen % 35,6rekin konparatuz.
- Bideojokoen inguruko esaldiekiko adostasun-maila erakusteko eskatu denean, emakumeek eta gizonen arteko ezberdintasunak ikusi dira baieztapen batzuetan.

Zenbait datu orokor:

- Osasun Zientzietako ikasleak beste arloetakoak baino gutxiago jolasten dute bideojokoetara, % 65,6 izanik "inoiz ez" markatu dutenak.
- Ikasleek batez ere bi arrazoiengatik erabiltzen dituzte mugikorreko bideojokoak: erabiltzeko errazak eta entretenigarriak direlako.
- Ikasleen % 96,3k bideokontsolako bideojokoak erabiltzen ditu entretenigarriak izatea.
- Mikro-ordainketek ez dute ospe ona ikasleen artean. Horien erabilera maiztasuna baxua da (% 95,2 emakumeetan eta % 62,4 gizonetan) eta mikro-ordainketen inguruko esaldiak baloratzeko eskatu zaienean, ikasleek balio negatiboak egotzi dizkiete orokorrean ("jendeari dirua ateratzeko baino ez dira" eta "ez dira zilegiak").