



nikusker.

## Unibertsitateko panela (EHU eta UPNA/NUP)

Bideojokoak eta X

66. TXOSTENA  
2026EKO EKAINA



# AURKIBIDEA

IKUSIKER.....	2
1. FITXA TEKNIKOA.....	3
2. EMAITZAK.....	4
Interneten/sare sozialetan eta telebistan ikusitako azken edukiak.....	4
BIDEOJOKOAK.....	9
LABURREAN.....	24
Informazioa.....	<b>iError! Marcador no definido.</b>
Telebista.....	<b>iError! Marcador no definido.</b>
IKUSIKER.....	26

# 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 IKUSIKER Behategia eta gaur egun NOR Ikerketa Taldeaz gain beste erakunde hauek osatzen dute: EITB, Kulturaren Euskal Behatokia, Euskararen Erakunde Publikoa eta Euskarabidea.

NOR ikerketa taldearen kodea da: IT1438-22. Ikerketa hau EHUren US24/29 deialdiaren barruan kokatzen da.



EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea.

Sarriena auzoa z/g. 48940. Leioa (Bizkaia).

+34 747 414 355

[ikusiker@ehu.eus](mailto:ikusiker@ehu.eus)

**Nola aipatu:** Ikusiker Behategia (2026): *Informazioa eta telebista. 66. txostena.*

Egileak: Edorta Arana Arrieta, Bea Narbaiza Amillategi, Garazi Sanchez Murciano, Ane Zugaza Goienetxea, Xabier Tirapu Intxaurren, Mikel Peña Sarrionandia, Itziar Zorita Agirre, Maialen Goirizelaia Altuna, Jone Hernandez Perez de Gereñu, Uxue Zendagortagalartza Velasco eta Joana Arguiñano Rojo.

[www.ikusiker.eus](http://www.ikusiker.eus).

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



# 1. FITXA TEKNIKOA

2025-2026 ikasturtean, IKUSIKERen Unibertsitateko panelean bat egiten dute Euskal Herriko Unibertsitateko (EHU) eta Nafarroako Unibertsitate Publikoko (UPNA/NUP) 3760 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 baiezkoa ematen duten ikasleei Whatsappez bidaltzen zaizkie hurrengoko bost galde-tegiak, hilean behingo maiztasunarekin.

Txosten honetan aurkitu daitezke 2026eko maiatzaren 4 eta 10 bideojokoei eta X sare sozialari buruz egindako inkestaren emaitzak. Guztira, 2079 ikasleren erantzun baliagarri jaso dira.

IKUSIKERen Unibertsitateko panela EHUko eta UPNA/NUPekeko ikasle guztien errepresentagarri da. Unibertso horren kopurua lortzeko, laginaren datuen gaineko ponderazioa egiten da, eta horretarako, aldagai hauek erabiltzen dira:

- Generoa
- Unibertsitatea
- Lurraldea
- Ikasketa eremua
- Ikasketa-maila

## 2. EMAITZAK

### INTERNETEN/SARE SOZIALETAN ETA TELEBISTAN IKUSITAKO AZKEN EDUKIAK

Lehen atal honetan, unibertsitarioek ikusi dituzten azken edukien gaineko informazioa zehazten da, hasieran, Interneten edo sare sozialetan ikusitakoak eta gero telebistatik gogoratzen dituztenak.

Galdera honek, bat-batean burura datozkien ikus-entzunezko edukiak (*top-of-mind*) zeintzuk diren argitzen du eta, modu horretara, unibertsitarioek dituzten gustuak eta zaletasunak zeintzuk diren, bolo-bolo dabiltzan ikus-entzunezkoen gaineko ikuspegi argia emanez.

#### 1. irudia: Interneten ikusitako azken edukien hitz-lainoa.



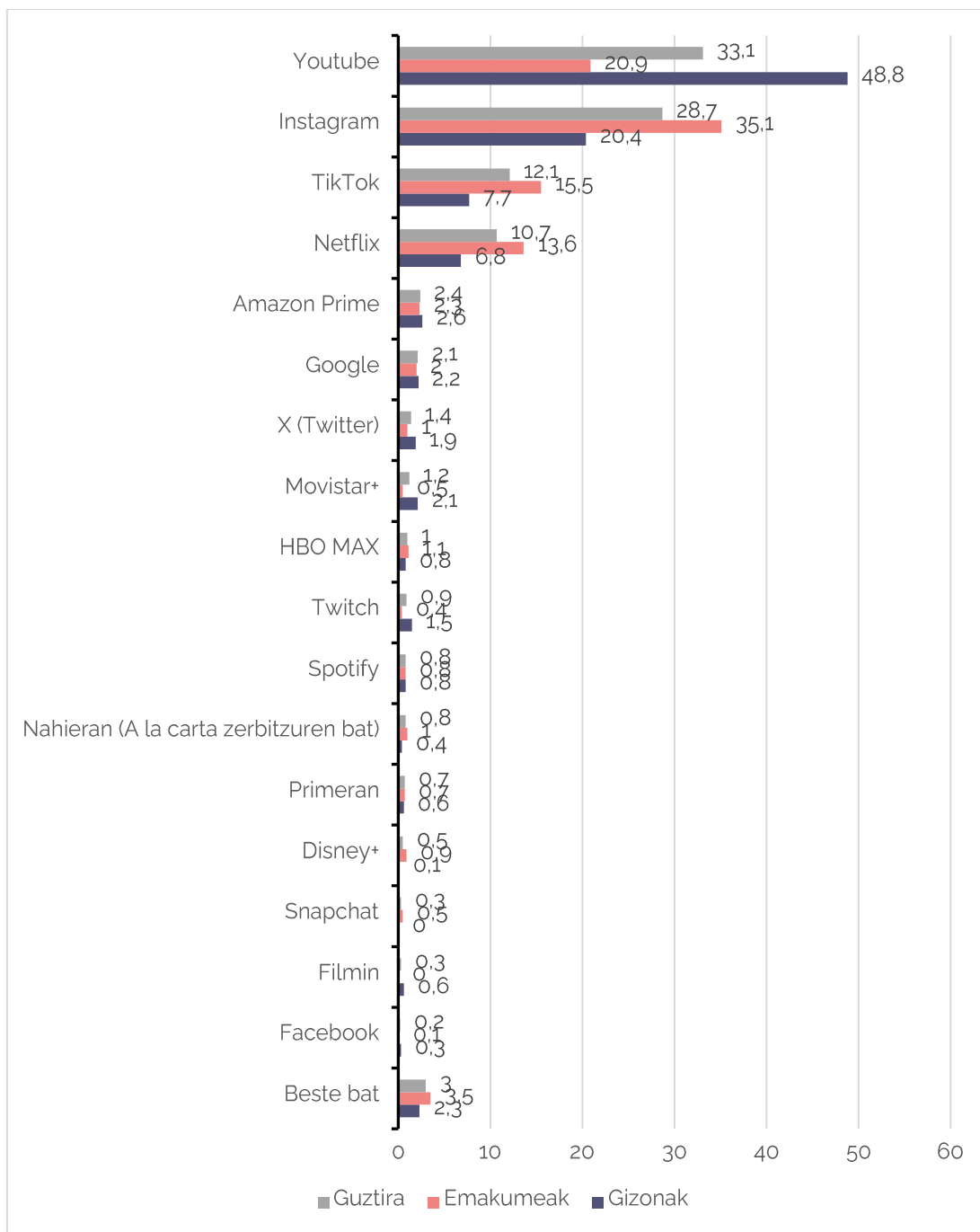
Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Interneteko edo sare sozialen edukien kasuan, panelkideen % 33,1ek dio azken edukia YouTube plataforman ikusitakoa dela. Beste % 28,7k Instagramen kokatzen du eta ikasleen % 12,1ek TikTok izan du Interneten ikusitako azken edukien euskarri.

**2. irudia: Interneten ikusitako azken edukiaren plataforma. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

Zein plataformatan ikusi zenuen Interneten kontsumitutako azken ikus-entzunezkoa?

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 44.253 (% 100)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

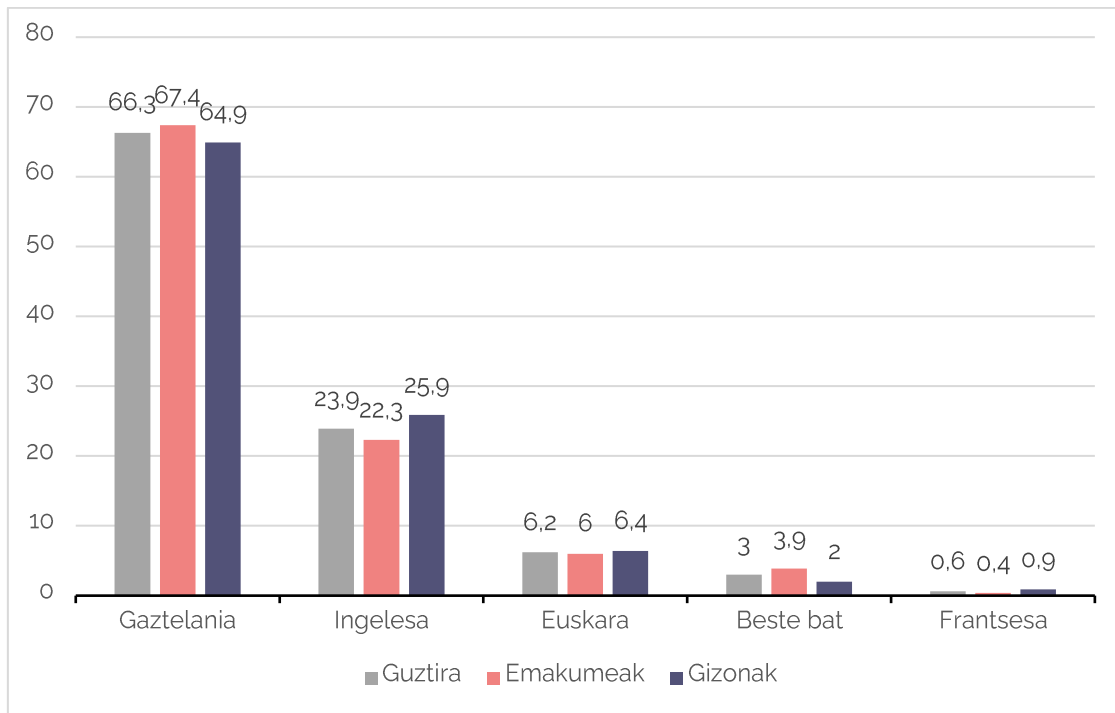
Edozelan ere, irudiak erakusten duenez, generoaren arabera azken edukiaren hizkuntza. Gizonezkoek ikusi dituzten azken edukien artean YouTubekoak nagusitzen dira (%48,3), Instagramekoak aurretik (%20,4). Aldiz, emakumezkoentzat Instagram (%35,1), YouTube (%20,9) eta TikTok (%15,5) dira aipatuena.

Beheko irudian azaltzen denez, %66,3k gaztelaniazko edukiak aipatu dituzte azkenengo kontsumituta artean eta %23,9k ingelesezkoak. Interneten ikusitako azken edukia euskarazkoa izan dutenen kopurua %6,2 da.

**3. irudia: Interneten edo sare sozialetan ikusitako azken edukiaren hizkuntza. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

*Zein hizkuntzatan ikusi zenuen Interneten kontsumituta azken edukia?*

Unibertsitatea: 44.253 / Xede-taldea: 44.253 (%100)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Telebistan egindako azken kontsumoan jarriko da arreta orain. Beheko irudiak telebistan azkeneko ikusitako edukiaren idatzizko erantzunak biltzen ditu hitz-laino batean. Bat-batean burura datozkien ikus-entzunezko edukiak (*top-of-mind*) zeintzuk diren argitzen du.

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



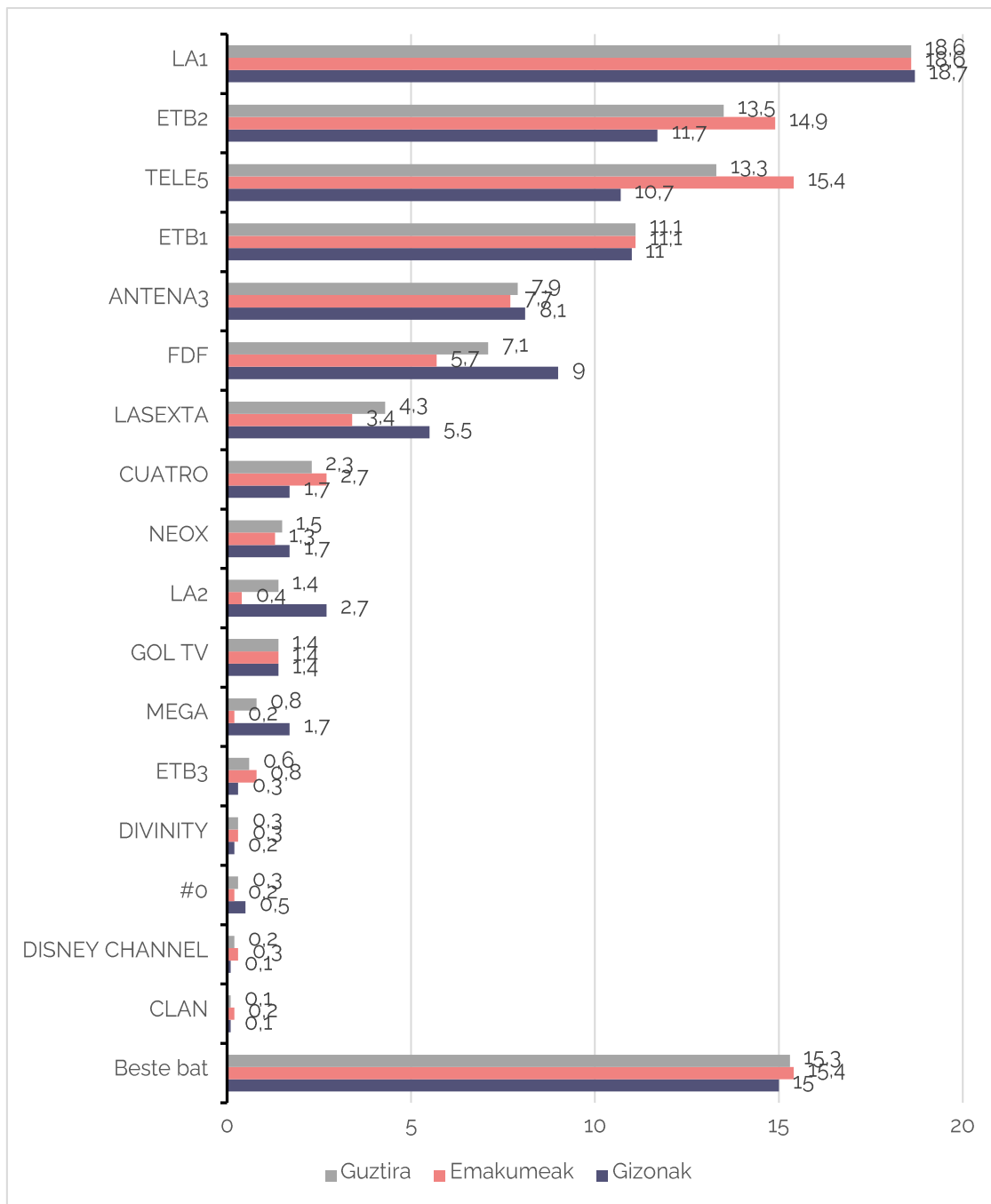
Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Telebistan ikusi duten azkena zein kanalean izan den eta edukiaren hizkuntzari erreparatuko dizkiegu ondoko lerroetan. Hasteko, kontuan hartu beharrekoa da aipatuenak diren telebista-kanalak LA1 eta ETB2 direla eta atzerago datozela ETB1 eta FDF.

**5. irudia: Zein telebista kanalean ikusi duten azken edukia. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

*Zein telebista kanalean ikusi zenuen telebista tradizionalen kontsumitutako azken ikus-entzunezkoa?*

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 44.253 (% 100)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Ehunekoak nahiko banatuta daude, horietan altuena 18,6 izanik (LA1). Ikasleen % 13,5ek azken edukia ETB2n ikusi du. Koska bat beherako dago Tele5 (% 13,3) eta

ETB1 ondoren (% 11,1). Dena den, emakumezkoek gehiago markatu dituzte ETB2 eta Tele5 gizonzkoekin alderatuta. Antena3 eta FDF kanal tematikoa gehiago markatu dute gizonzkoek ere emakumeekin alderatuta.

Goiko grafikotik deduzitu daitekeenez, ikusitako azken telebistako edukietatik euskarazkoen kopurua % 11,1 da, gainerakoen emisioa gaztelaniaz izanik.

## BIDEOJOKOAK

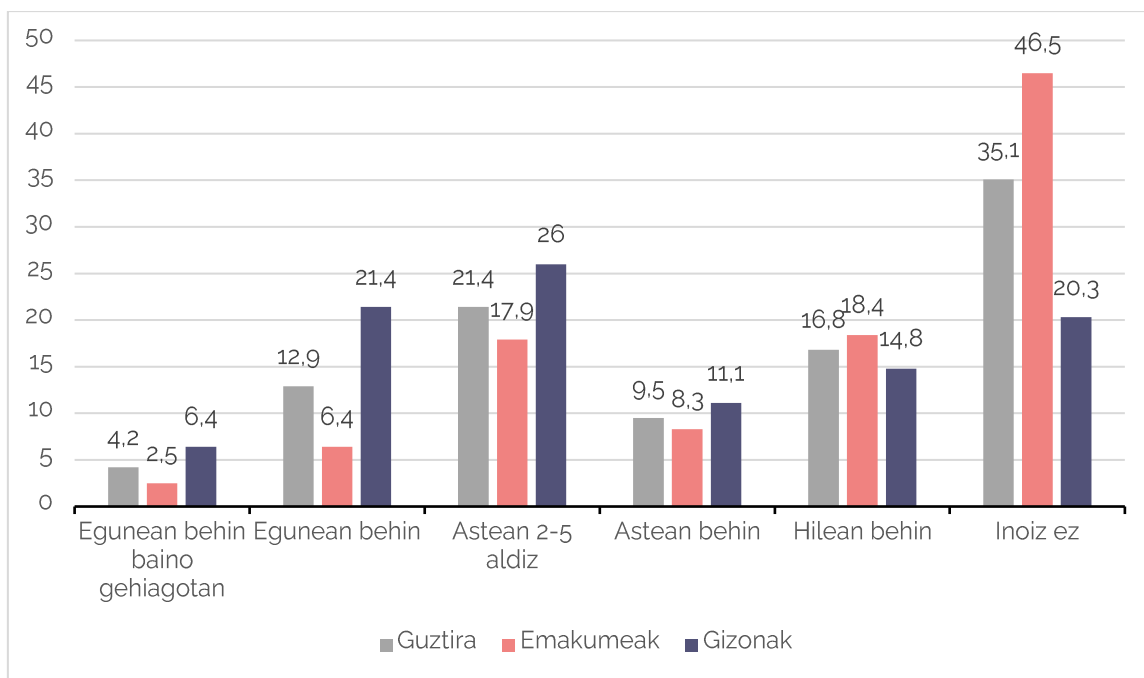
Atal honetan unibertsitarioek bideojokoaren praktika eta ohituren inguruko datuak azaltzen dira. Horien artean, erabilera maiztasuna eta denboraz, online bideojokoez, bideojokoaren inguruko usteez eta mikroordainketez galdetu zaie.

Beheko irudietan ikusten den moduan, emakumeen ia erdiak ez du bideojokoetan jolasten, gizonen % 20,3rekin alderatuta. Gizonen laurdena astean 2-5 aldiz maiztasun kategorian kokatzen da, eta beste % 21,4 egunean behingoa.

### 6. irudia: Bideojokoetara jolasteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.

Zenbatero jolasten duzu bideojokoetara (mugikorrean, ordenagailuan, bideokontsolan, online edo offline)?

Unibertsitatero: 44.253 / Xede-taldea: 44.253 (% 100)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

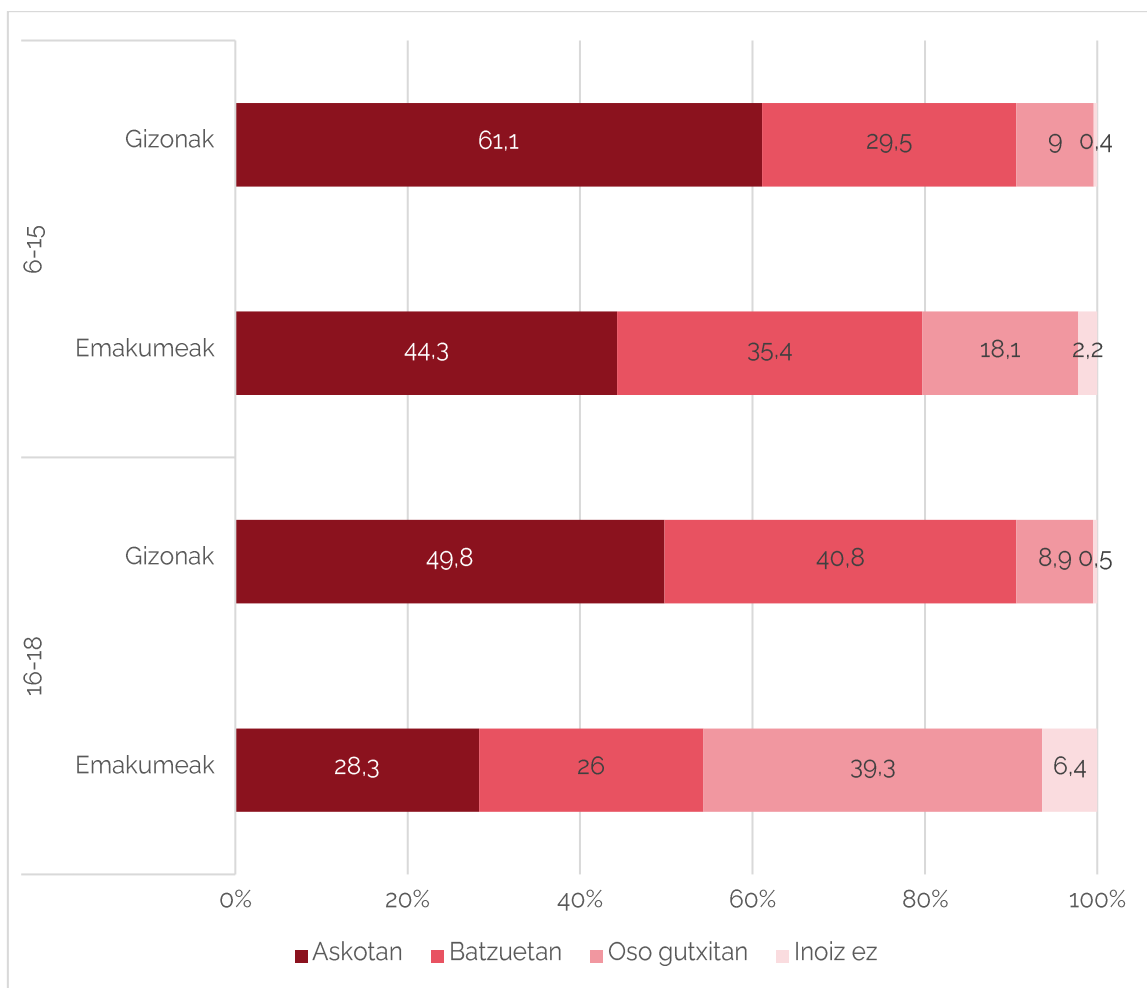
Bizitzako beste etapa batzuetako erabilera pertzepzioan jartzen da arreta hurrengo irudietan. Bideojokoetan aritzen diren ikasleei galdetu zaie zenbat jolasten zuten gaztetxoagoak zirenean (6-15 urte) eta unibertsitatera sartu eta aurreko urteetan (16-18 urte). Adinean gora egin ahala, "askotan" maiztasun kategoriaren ehunekoak jaisten da bai gizon zein emakumeetan (emakumetan 16 puntuko jaitziera, eta gizonetan 11,3koa). Maiztasun baxuen (oso gutxitan/inoiz ez) gizonen ehunekoak antzeko mantentzen dira, baina emakumeenak gora egiten dute 25,4 puntu

Orokorrean, emakumeek hazi ahala haien erabilera maiztasuna murriztu dutela markatu dute.

**7. irudia: 6-15 urte / 16-18 urte zituztenean bideojokoek erabilera maiztasuna. Ehunekoak generoaren arabera.**

*Jakin nahi dugu ea zure bizitzako etapa desberdinetan zenbat erabiltzen zenituen bideojokoak: gaztetxoa zirenean (6-15 urte) / unibertsitatera sartu aurreko urteetan (16-18 urte)*

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



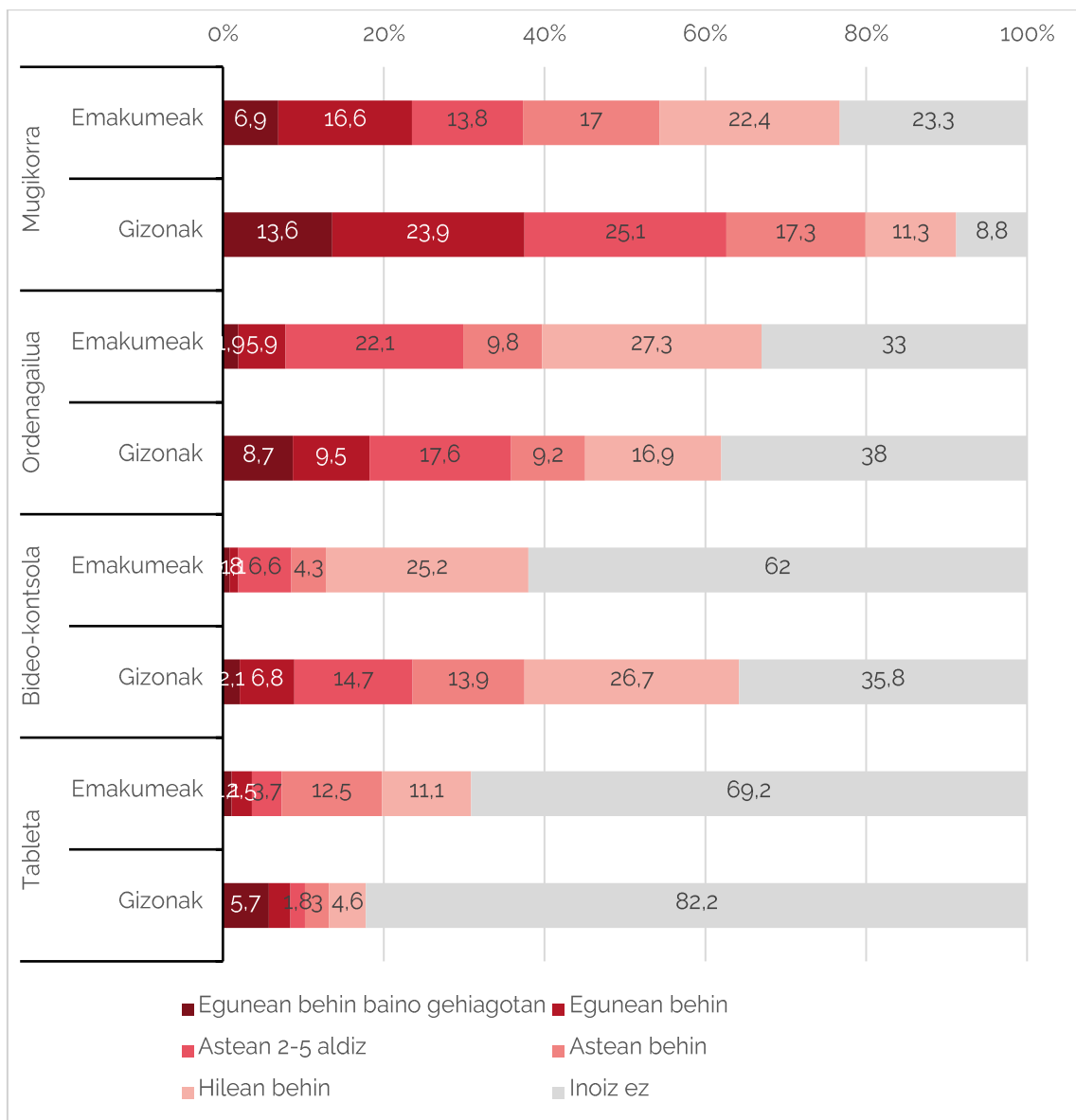
Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Hurrengo irudian bideojokoetan aritzeko aparatu ezberdinen erabilera maiztasuna adierazten da. Inoiz ez kategorian ehuneko altuenak biltzen dituen gailua tableta da (emakumeak % 69,2, gizonak % 82,2). Aldiz, eguneroko maiztasunetan ehuneko altuenak dituen mugikorra da, gizonen erabilera altuagoa erakutsiz. Bideo kontsolaren erabileran, genero alde handia dago: emakumeen % 62k erabiltzen ez duela adierazi du, gizonen % 35,8rekin alderatuz.

**8. irudia: Bideojokoetan aritzeko gailuen erabilera maiztasuna. Ehunekoak generoaren arabera.**

Gaur egun, zenbatero erabiltzen dituzu gailu hauek bideojokoetara jolasteko?

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

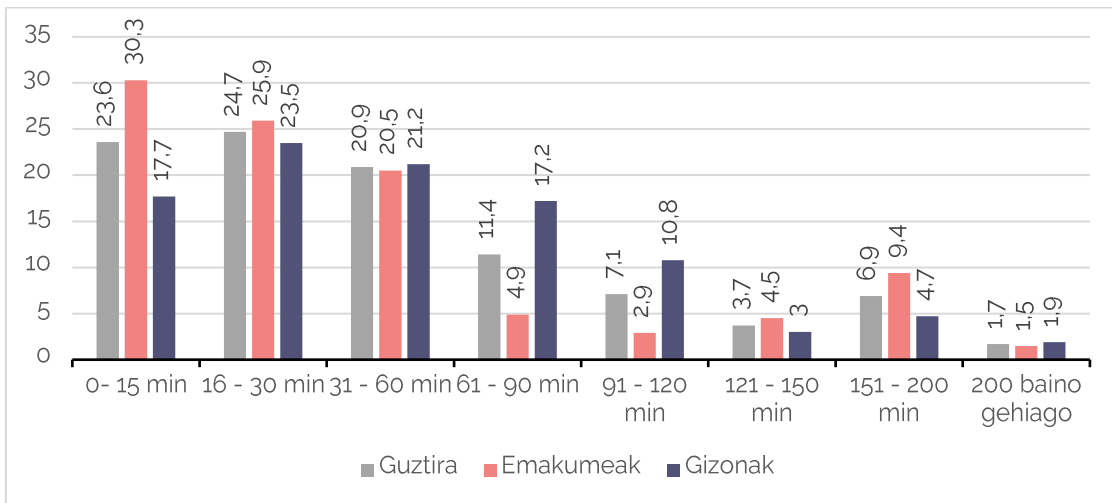
Hurrengo irudiak bideoen erabilera denbora erakusten du. Emakumeen % 56,2 0-30 minutuko denbora tartean biltzen da, eta gizonak era homogeneoagoan banatzen dira 0-120 minutuko tartean.

Datuak mailaka ikusita, 3. maila+ taldeko ikasleek ehuneko altuagoak biltzen dituzte denbora tarte altuagoetan.

**9. irudia: Bideojokoetan jolasten ematen duten denbora. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

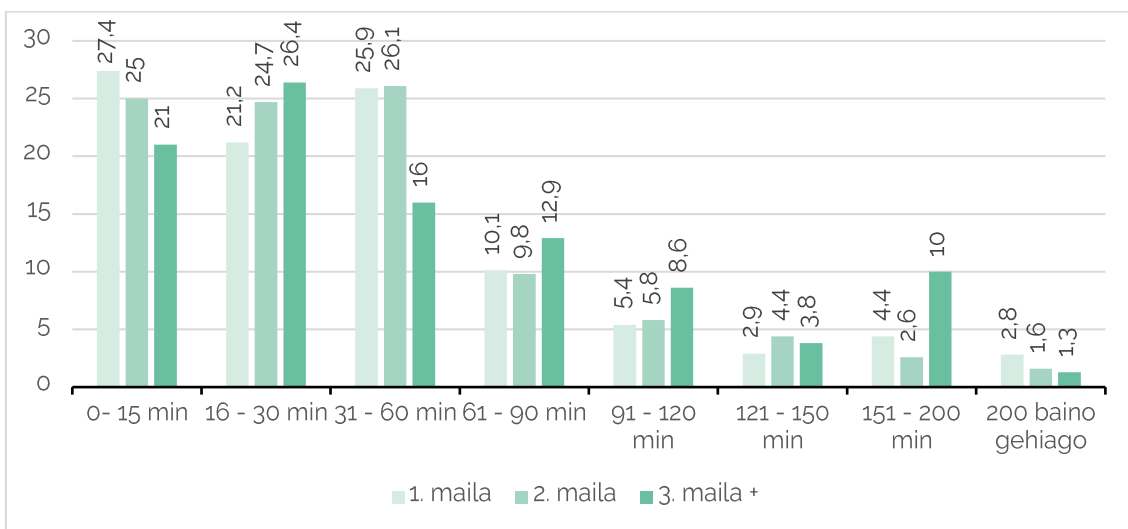
Egun normal batean zenbat minutu pasatzen dituzu bideojokoetan jolasten? (Minutuak)

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

**10. irudia: Bideojoketan jolasten ematen duten denbora. Ehunekoak mailaren arabera.**



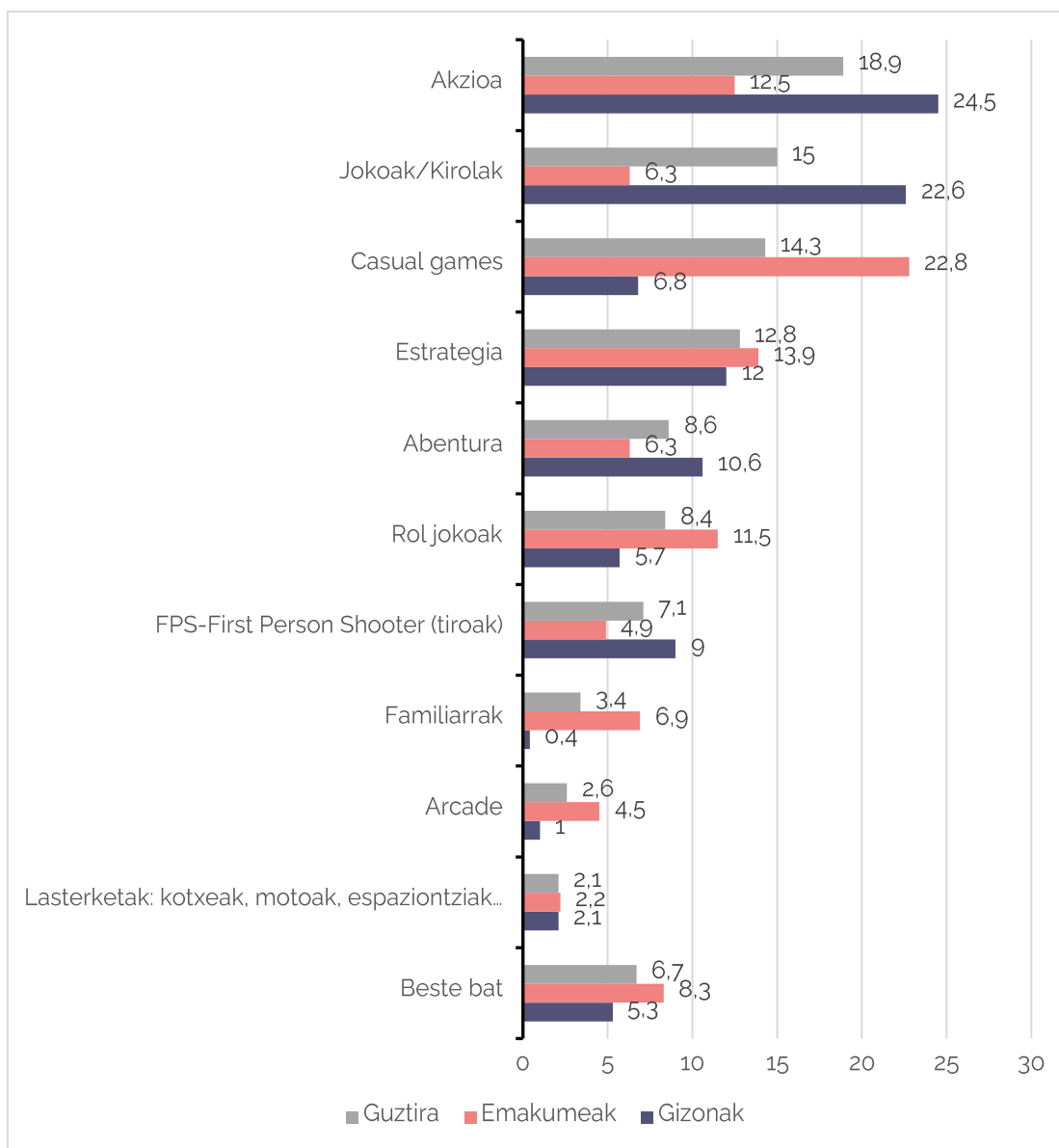
Iturria: IKUSIKER, 2025eko maiatza.

Bideojoko mota gogokoenaz galdetuta, gizonen laurden batek akziozkoak aukeratu ditu, eta % 22,6k "jokoak/kirola" kategoria. Emakumeek gehien hautatu duten kategoria, aldiz, "casual games" delakoa izan da (% 22,8), eta ondoren estrategia (% 13,9). Mailakako datuak ikusita, bigarren mailako ikasleek dezente gutxiago aukeratu dute "akzioa" besteekin alderatuta, baina "jokoak/kirolak" aukeran gailentzen dira.

**11. irudia. Bideojoko mota gustukoena. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

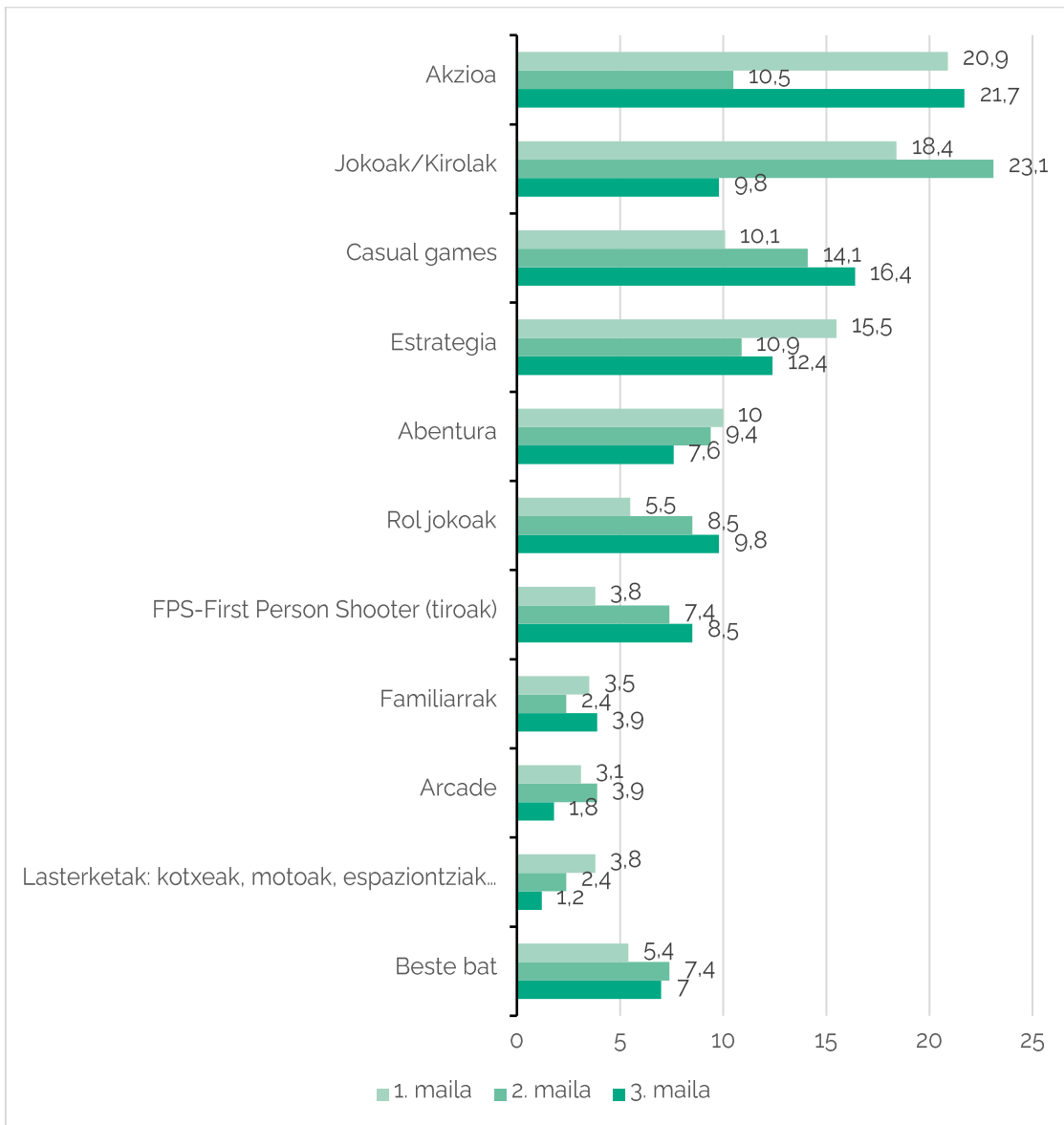
*Zein gai edo generokoa da zure bideojokorik gustukoena?*

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

12. irudia. Bideojoko mota gustukoena. Ehunekoak mailaren arabera.



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

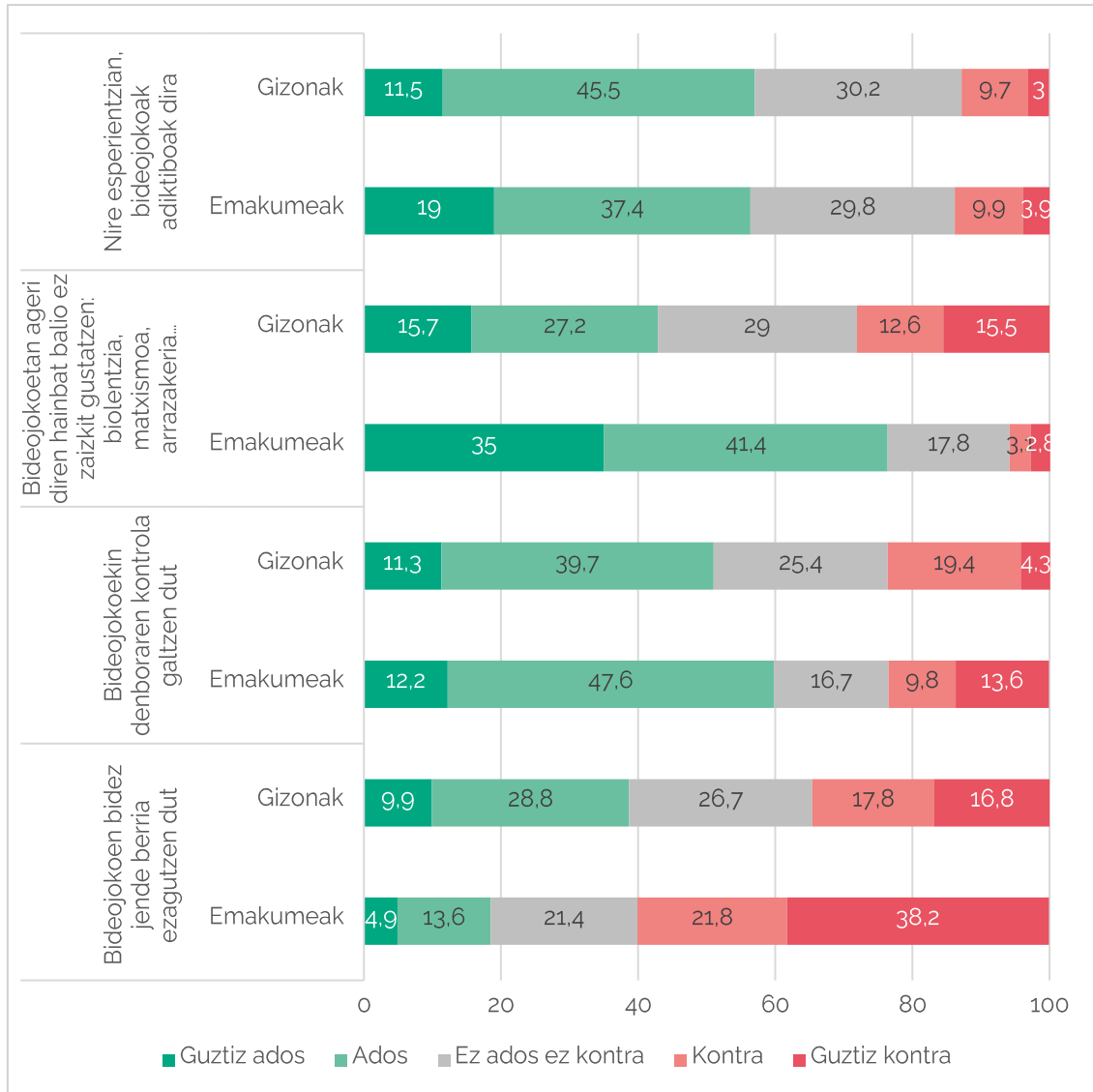
Unibertsitarioek bideojokoaren inguruan dituzten iritziei buruzko informazioa jaso nahi izan da. Horretarako, ikasleek emandako esaldi batzuen gaineko adostasun maila adierazi dute. Hauek izan dira proposatutako esaldiak:

- Nire esperientzian, bideojokoak adiktiboak dira
- Bideojokoetan ageri diren hainbat balio ez zaizkit gustatzen: biolentzia, matxismoa, arrazakeria...
- Bideojokoekin denboraren kontrola galtzen dut
- Bideojokoaren bidez jende berria ezagutzen dut

**13. irudia: Bideojokoan inguruko esaldiekiko adostasun maila. Ehunekoak generoaren arabera.**

Esan noraino zauden ados segidan datozen esaldiek.

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

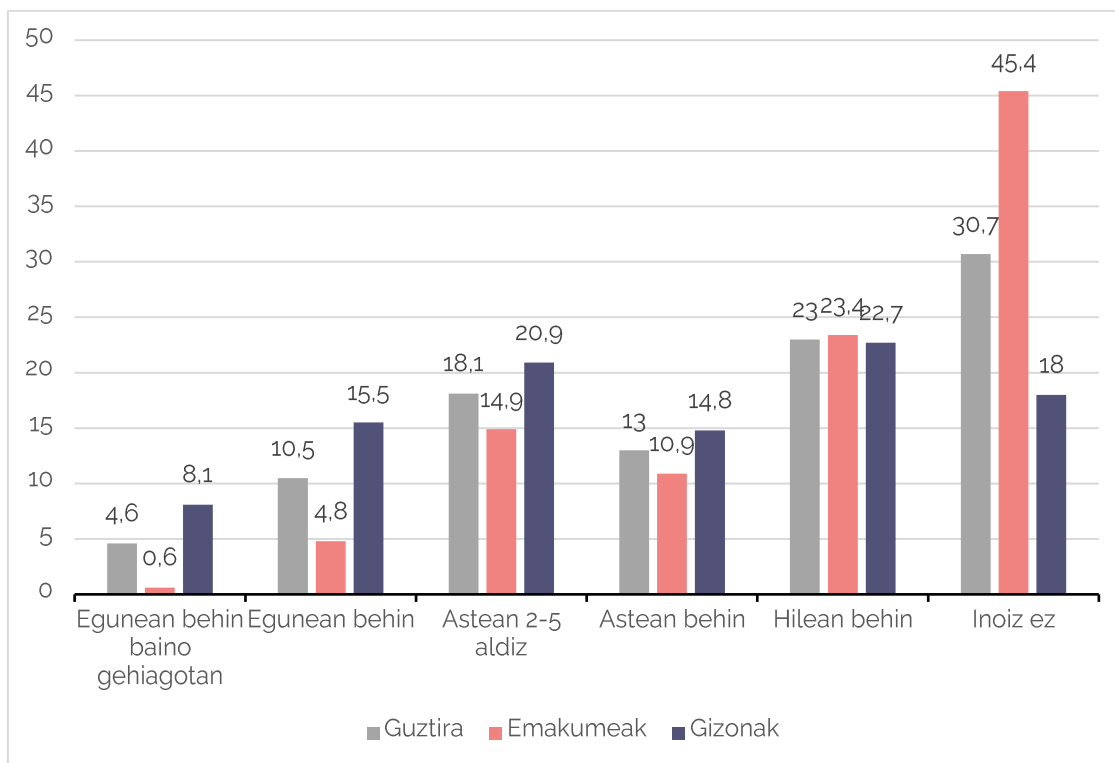
Orokorrean, esaldiekiko adostasun mailak antzekoak dira gizon eta emakumeetan, bi esalditan izan ezik: "Bideojokoetan ageri diren hainbat balio ez zaizkit gustatzen: biolentzia, matxismoa, arrazakeria..." eta "Bideojokoan bidez jende berria ezagutzen dut". Lehenengoaren kasuan, ados daudenen emakumeen ehunekoa gizonena baino 33,5 puntu altuagoa da (% 76,4 eta % 42,9). Aipatutako bigarren esaldiaren ehunekoak ikusita, emakumeek gizonek baino gutxiago ezagutzen dute jende berria bideojokoan bitartez, lehenengoaren ehunekoa 60 izanik eta bigarrenena 34,6.

Beheko irudian *online* bideojoketan aritzeko maiztasuna adierazten da. Gizonak gehiagotan aritzen dira bideojokoaren *online* inguruneetan (% 27,6k egunero egiten duela adierazi du), Emakumeek % 45,4 ez da inoiz *online* konektatzen bideojokoetan aritzeko.

**14. irudia: Online bideojokoak erabiltzeko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

*Online bideojokoetara jokatzen duzu?*

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



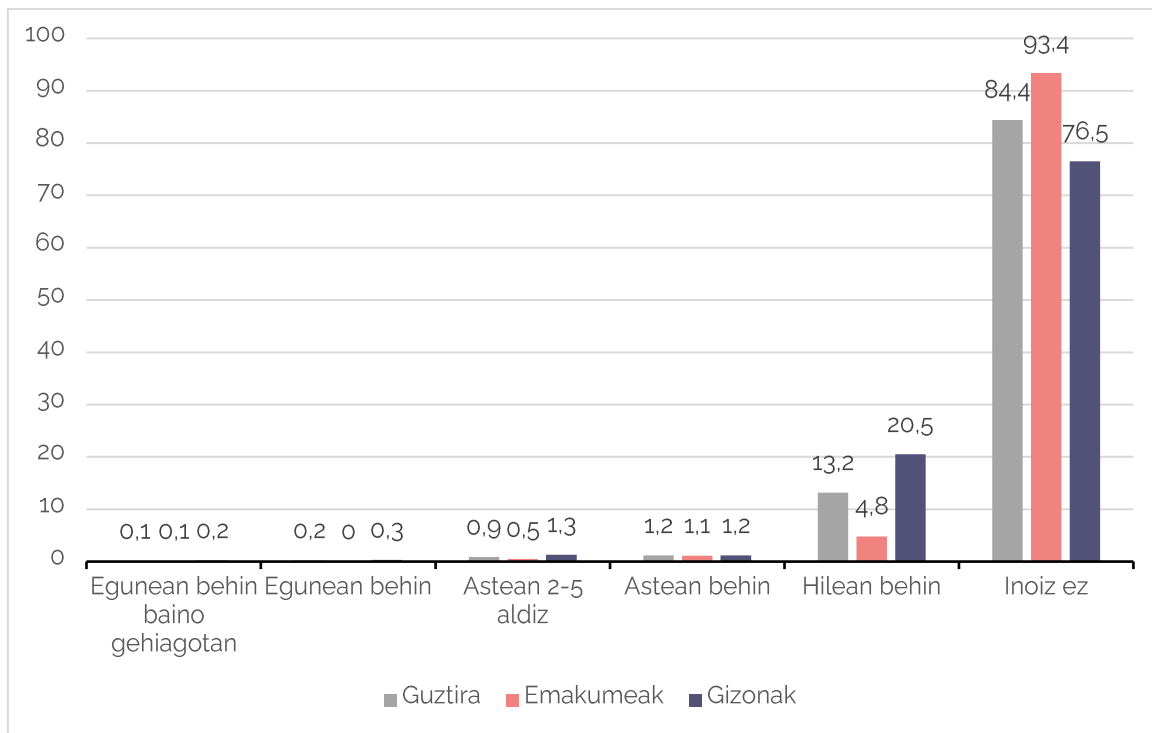
Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Hurrengo irudian ikusi daitekeen bezala, ikasle gehienek ez dituzte mikro-ordainketak egiten. Gehiago egiten dituzte gizonak, hilean behingo maiztasunarekin (% 20,5).

**15. irudia: Bideojokoetan mikro-ordainketak egiteko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

*Bideojokoetarako mikro-ordainketarik egiten dituzu?*

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

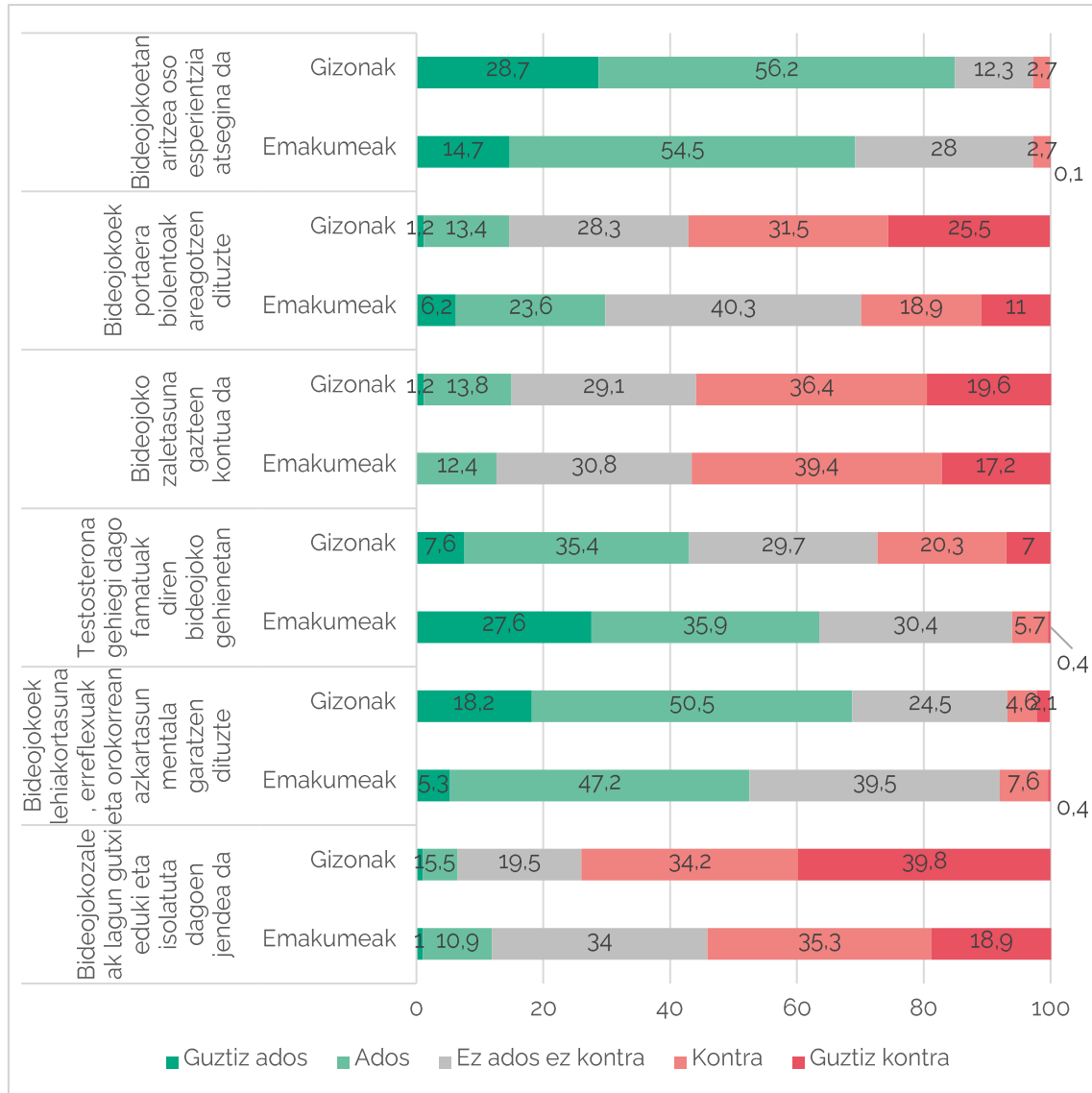
Bideojokoaren inguruko atal honekin bukatzeko, beste esaldi batzuen gaineko adostasun maila erakusten da hurrengo irudian. Galdera honi erantzun diote bideojokoak inoiz erabili/erabiltzen dituztenek. Esaldiak honakoak dira:

- Bideojokoetan aritzea oso esperientzia atsegina da
- Bideojokoek portaera biolentoak areagotzen dituzte
- Bideojoko zaletasuna gazteen kontua da
- Testosterona gehiegi dago famatuak diren bideojoko gehienetan
- Bideojokoek lehiakortasuna, erreflexuak eta orokorrean azkartasun mentala garatzen dituzte
- Bideojokozaleak lagun gutxi eduki eta isolatuta dagoen jendea da

**16. irudia: Bideojokoaren inguruko esaldiekiko adostasun maila. Ehunekoak generoaren arabera.**

Esan noraino zauden ados segidan datozen esaldiekkin.

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 28.724 (% 64,91)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Generoaren araberako ehunekoak erakusten ditu goiko irudiak. Bigarren baieztapenarekiko adostasun mailari dagokionez ("Bideojokoek portaera biolentoak areagotzen dituzte"), gizonen %57 ageri da kontra, emakumeen %29,9rekin alderatuta. Gainera, ez ados ez kontra azaldu diren emakumeen ehunekoa %40,3koa da. "Testosterona gehiegi dago famatuak diren bideojoko gehienetan" esaldian, emakumeen %63,5 dago alde (%27,6 guztiz ados) eta kontra dauden ehunekoa ez da 7ra iristen. Gizonen kasuan, aldiz, horien %27,3 ez dator bat baieztapenarekin.

X

Atal honetan X sare sozialaren inguruko erabilera datuak jasotzen dira. Erabilera maiztasunaz, denboraz, jarraitutako gaiez eta notaz galdetu zaie ikasleei.

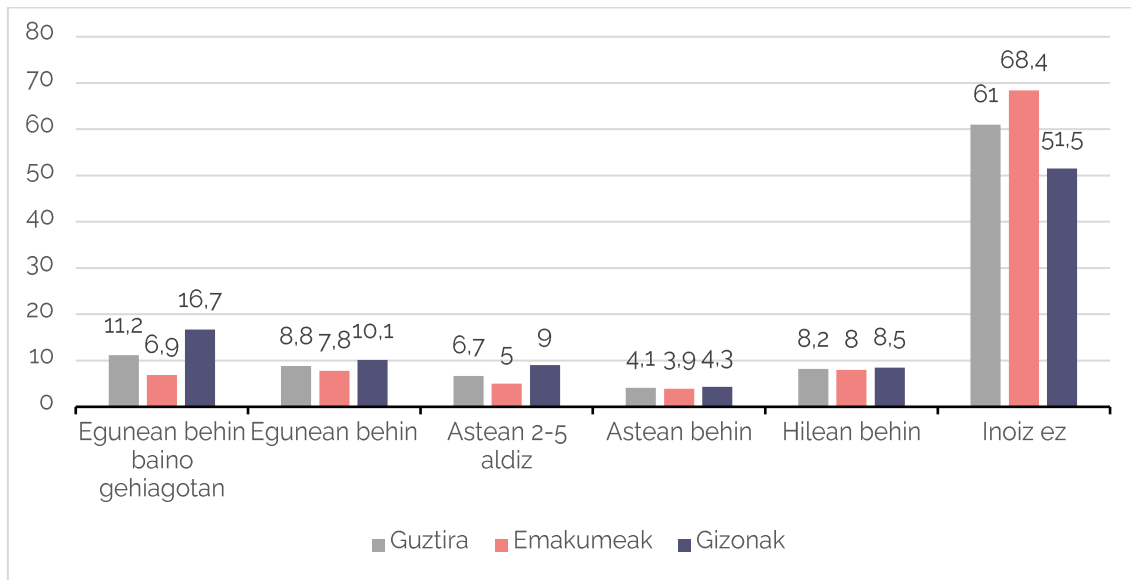
Aurreko ikasturteetan ikusitako Xren gainbehera berresten du beheko irudiak. X erabiltzeko maiztasunaz galdetu zaienean % 61ek erabiltzen ez duela aipatzen du (emakumeen %68,4 eta gizonen %51,5) eta gainontzeko ikasleak era nahiko homogeneoan banatzen dira maiztasun kategoria guztietan. Aipatzekoa da gizon gehiagok erabiltzen duela plataforma emakumeek baino, eta gainera, maizago egiten dutela.

Datuak mailaka ikusita, antzerako maiztasunak erakusten dituzte 3 mailetako ikasleek. 3. maila+ taldeko ikasleek besteek baino zertxobait gehiago erabiltzen dute X besteekin alderatuta.

**17. irudia: X erabiltzeko maiztasuna. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

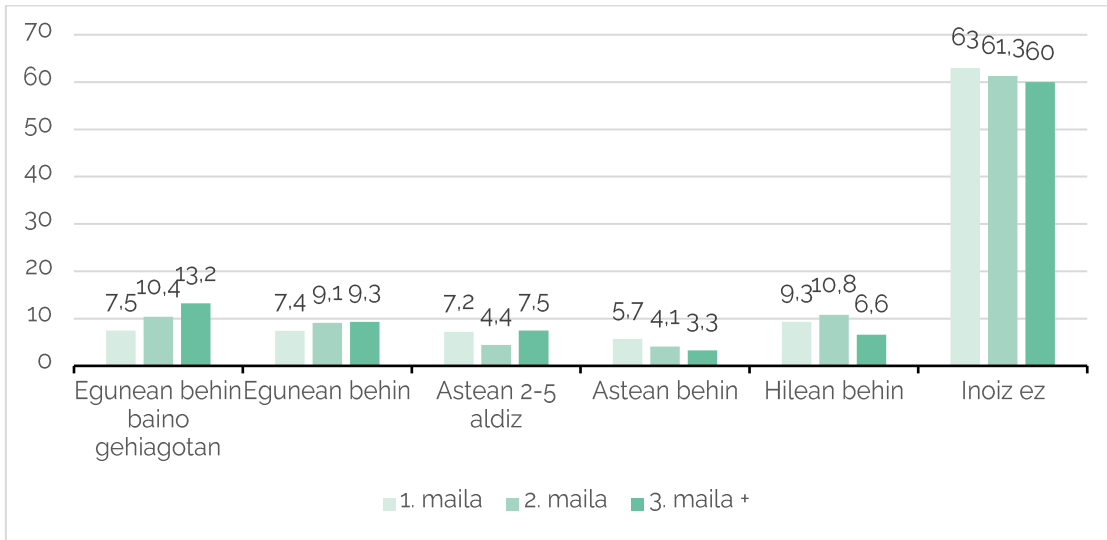
Zenbatero erabiltzen duzu X?

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 44.253 (% 100)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

**18. irudia: X erabiltzeko maiztasuna. Ehunekoak mailaren arabera.**



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

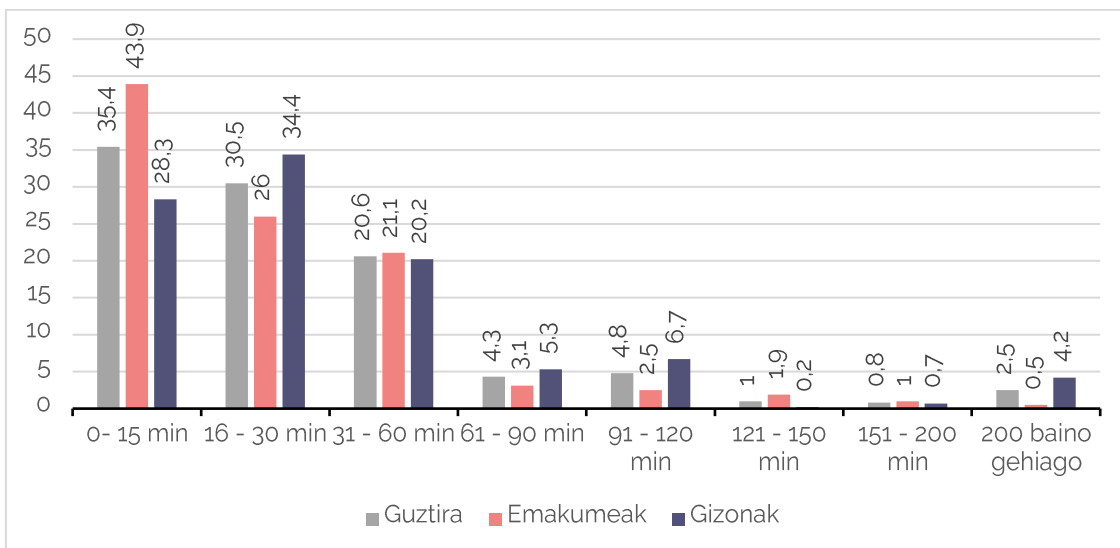
Ondoren aurkeztuko diren datuak jasotzeko, ez dira plataforma erabiltzen ez dutenen erantzunak bildu.

Sare soziala erabiltzeko denboraz galdetuta, emakumeen % 43,9k 0-15 minutuko kontsumoaldiak egiten dituzte. Gizonen % 71,7k erabiltzen du 15 minututik gora, emakumeen % 56,1ekin alderatuta.

**19. irudia: X erabiltzen duten egunetan plataforman emandako denbora. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

X erabiltzen duzun egunetan zenbat minutu ematen dituzu? (Minutuak)

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 17.245 (% 38,97)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

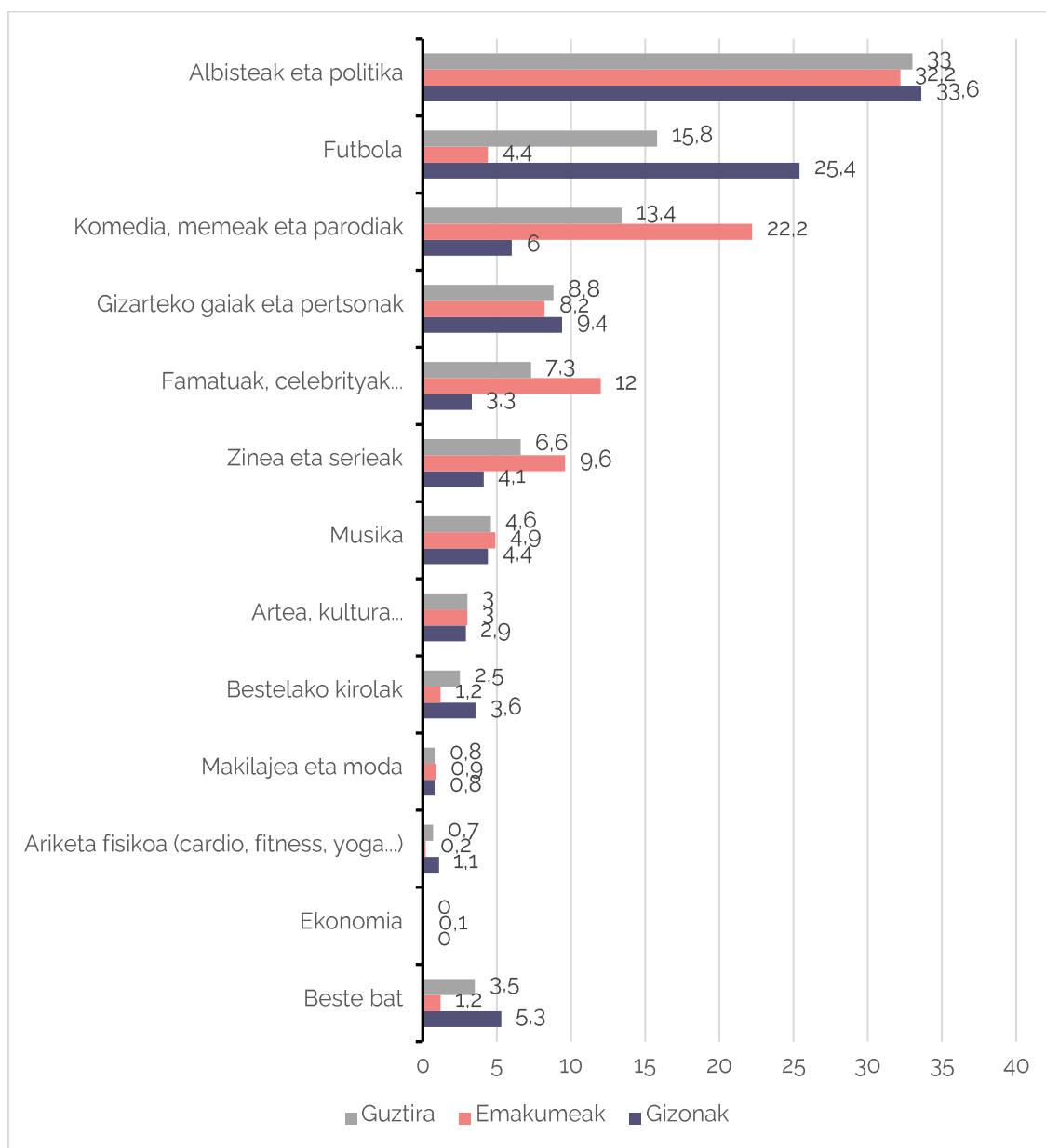
Xn jarraitutako gaiez galdetuta, ikasleen heren batek gehienbat albisteak eta politika jarraitzen dituela markatu du. Gizonen bigarren aukera markatuena, horien laurdena bilduz, futbola da eta emakumeena komedia, memeak eta parodiak (% 22,2).

Datuok mailaren arabera ikusita, "komedia, memeak eta parodiak" eta "gizarteko gaiak eta pertsonak" 3. maila+ taldeko ikasleek aukeratu dituzte gehienbat.

**20. irudia: Xn gehien jarraitutako gaia edo kategoria. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.**

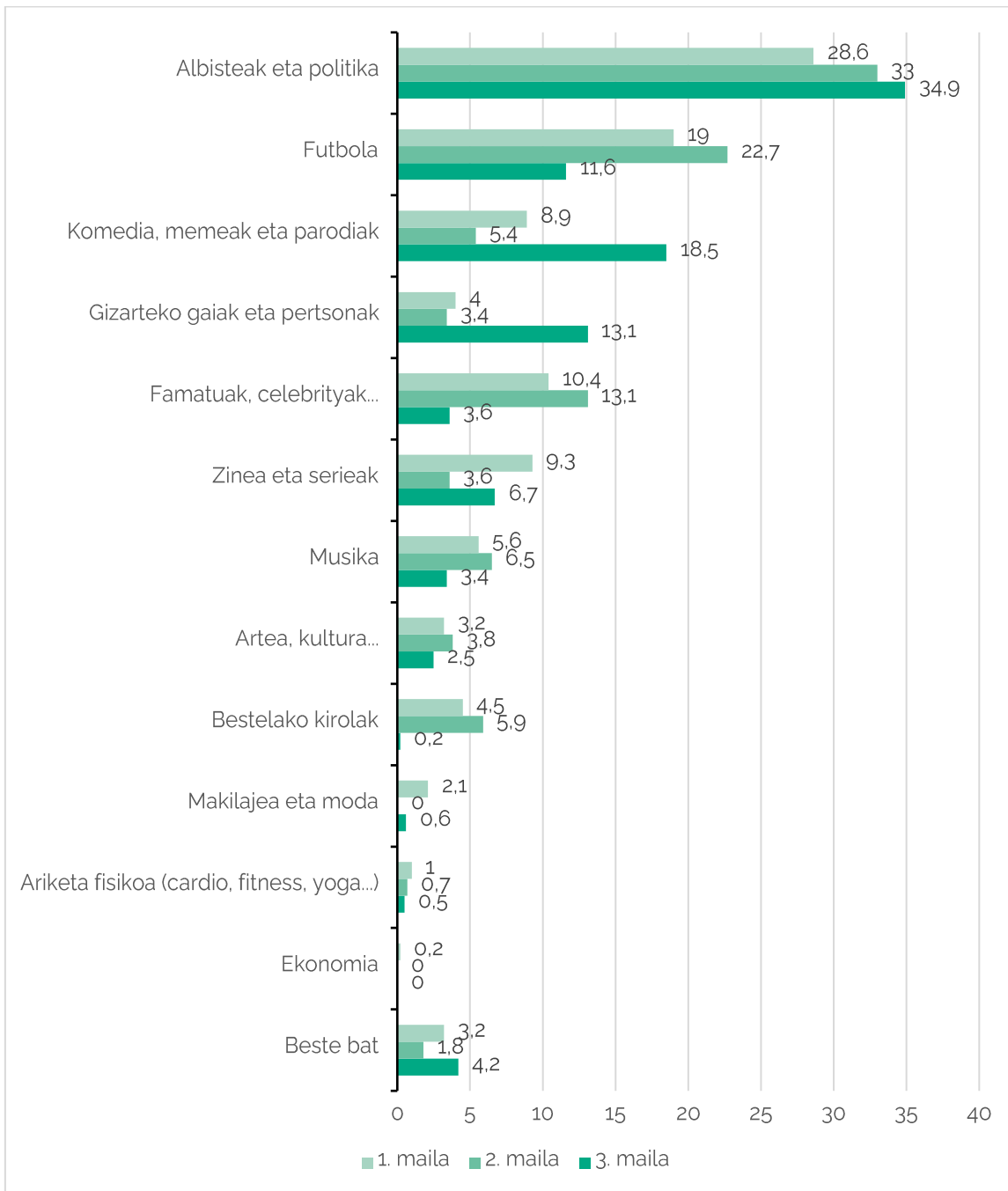
Zein da Xn gehien jarraitzen duzun gaia edo kategoria?

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 17.245 (% 38,97)



Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

21. irudia: Xn gehien jarraitutako gaia edo kategoria. Ehunekoak mailaren arabera.



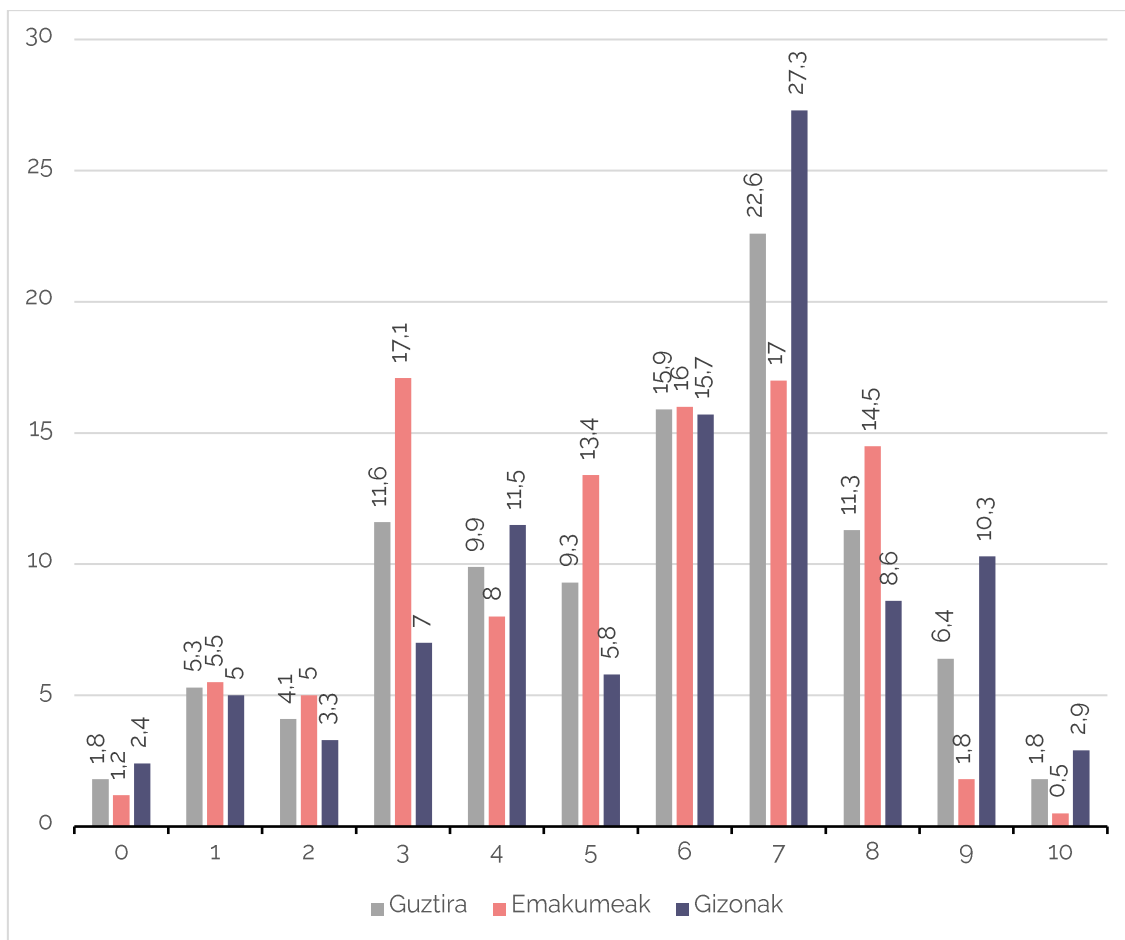
Iturria: IKUSIKER, 2026ko maiatza.

Bukatzeko, X inoiz erabili/erabiltzen duten ikasleek nota jarri diote plataformari. Emakumeen % 36,8k eta gizonen % 29,2k 0-4 bitarteko nota eman diote plataformari. Gizonen laurden pasatxok 7ko balorazioa eman diote eta % 13,2k 9-10 puntuazioak eman dituzte. 9-10 notak eman dituzten emakumeen ehunekoak 2,3 da.

## 22. irudia: Xri emandako nota. Ehunekoak guztira eta generoaren arabera.

Xri nolako nota jarriko zenioke?

Unibertsoa: 44.253 / Xede-taldea: 17.245 (% 38,97)



## LABURREAN

- Interneteko azken kontsumoan, ikasleek gehien aukeratzen dituzten sareak YouTube (%33,1), Instagram (% 28,7) eta TikTok (%12,1) dira. Generoaren arabera aldeak nabarmenak dira: gizonak YouTube gehiago aipatzen dute (%48,8) eta emakumeek Instagram (% 35,1) eta TikTok (%15,5).
- Hizkuntzari erreparatuta, azken kontsumitutako artean nagusi da gaztelania (%66,3) eta ondoren ingelesa (%23,9); azken edukia euskaraz ikusi dutenen ehunekoa 11 da.
- Telebistari dagokionez, kanal aukeratuen LA 1 izan da (%18,6). Emakumeek gehiago aukeratu dute ETB2 (%14,9). Nabarmena da gizonen %9k FDF kanal tematikoa aipatzen dutela (emakumeetan %5,7).
- Hizkuntzari dagokionez, ikusitako azken telebista-dukien artean euskarazkoak %11,1 dira; gainerakoa, nagusiki, gaztelaniaz emititzen da.

## BIDEOJOKOAK

- Emakumeen ia erdiak ez du bideojokoetan jolasten, gizonen %20,3rekin alderatuta. Izan ere, gizonen %28k egunero jolasten du.
- Bizitzako beste etapa batzuetako erabilera pertzepzioari dagokionez, emakumeek hazi ahala haien erabilera maiztasuna murriztu dutela adierazi dute.
- Ikasleek bideojokoetan aritzeko maizen erabiltzen duten gailua mugikorra da eta tableta gutxien erabiltzen dutena. Bideo kontsolaren erabileran, genero alde handia dago: emakumeen %62k erabiltzen ez duela adierazi du, gizonen %35,8rekin alderatuz.
- Erabilera denborari dagokionez, emakumeen %56,2 0-30 minutuko denbora tartean biltzen da, eta gizonak era homogeneoagoan banatzen dira 0-120 minutuko tartean.
- Bideojoko mota gogokoenaz galdetuta, gizonen laurden batek akziozkoak aukeratu ditu, eta %22,6k "jokoak/kirola" kategorian. Emakumeek gehien hautatu duten kategorian, aldiz, "casual games" delakoa izan da (%22,8).
- Ikasle gehienek ez dituzte mikro-ordainketak egiten.

## X

- Ikasleen % 39k ez du X erabiltzen. Emakumeen ehunekoa gizonena baino altuagoa da (% 68,4 eta % 51,5).
- Erabilera denborari erreparatuta, kontsumoaldi altuagoetan gehiago biltzen dira gizonak emakumeak baino.
- Xn jarraitutako gaiez galdetuta, ikasleen heren batek gehienbat albisteak eta politika jarraitzen dituela markatu du.
- Emakumeen % 36,8k eta gizonen % 29,2k 0-4 bitarteko nota eman diote plataformari.

## IKUSIKER

IKUSIKER Ikus-entzunezkoen Behategiak gazteek ikus-entzunezkoak ikusteko eta IKT edo Informazio eta Komunikazio Teknologiak erabiltzeko ohiturak, moduak eta joerak aztertzen dituen behategia da.

IKUSIKER 2018/2019 ikasturtean sortu zen NOR Ikerketa Taldeak (IT1438-22) eta EITBk abiatutako IKUSIKER (US24/29) ikerketa-proiektuaren barruan. Gaur egun, EHU, EITB, Euskararen Erakunde Publikoa, Kulturaren Euskal Behatokia eta Euskarabidearen arteko elkarlanaren fruitu da.



**EHUko Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea.**

**Sarriena auzoa z/g. 48940. Leioa (Bizkaia).**

**+34 747 414 355**

**[ikusiker@ehu.eus](mailto:ikusiker@ehu.eus)**