

# Familia eta teknologia berriak gurasoendako gidaliburua

*Nola lagundu adingabeei pantailekin harreman egokia izaten*

**Familia eta  
ikus-entzunezko  
pantailak kanpaina**

GURASOENDA  
KOG  
GIDALIBURUA

**CoAN**  
Consejo Audiovisual de Navarra



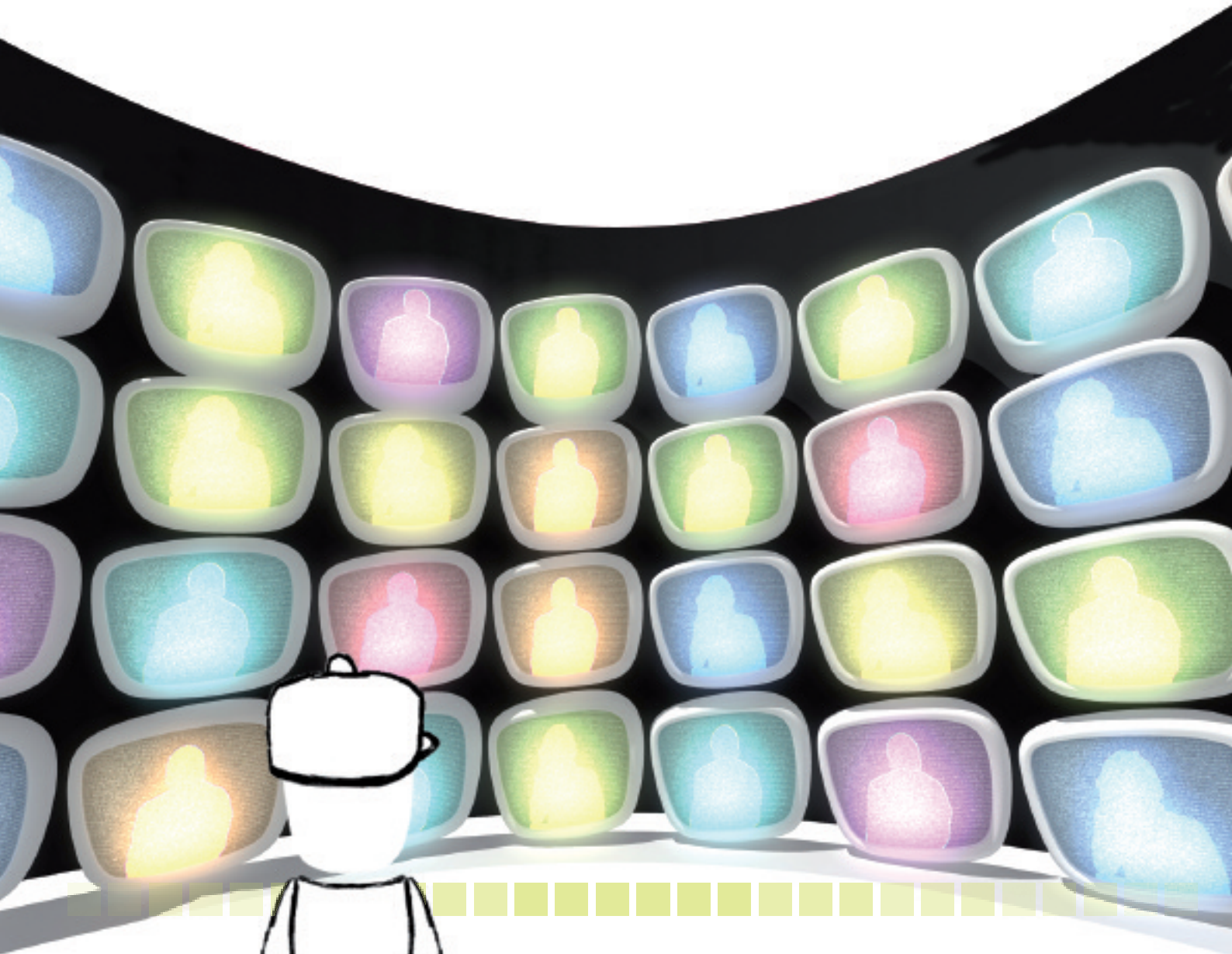
# Familia eta teknologia berriak gurasoendako gidaliburua

*Nola lagundu adingabeei pantailekin harreman egokia izaten*

Familia eta  
ikus-entzunezko  
pantailak kanpaina

GURASOENDAKO  
GIDALIBURUA

**CoAN**  
Consejo Audiovisual de Navarra



## **Familia eta teknologia berriak**

**Edukiaren egilea:** Javier Arza

**Argitaratzailea: Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseilua**

Emilio Arrieta, 8 - 7. solairua

31002 Iruña. Nafarroa

Tfnoa: 848 42 19 69

E-posta: [info@consejoaudiovisualdenavarra.es](mailto:info@consejoaudiovisualdenavarra.es)

Web: [www.consejoaudiovisualdenavarra.es](http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es)

**Diseinua eta maketazioa:** Javier Oyarzun

**Inprimatzailea:** Gráficas Ulzama

**Legezko Gordailua:** NA-0.000/2010

## *Aurkezpena*

Telebista, Internet, bideo-jokoak, sakelako telefonoak... laburbilduz, inguruan ditugun *ikus-entzunezko pantaila* guztiak gure eguneroko famili bizitzaren zati dira dagoeneko. Baina... onak ala txarrak dira?

Ezin diogu zorrotz erantzun galdera horri, baliabide horiek hainbat aukera eskaintzen dizkigutela, baina, aldi berean, zenbait arrisku dakartzatelako. Dena horien erabileraren edo gehiegizko erabileraren araberakoa izanen da.

Egoera hori bereziki geratzen da agerian, haurrek ikus-entzunezko pantailekin egiten duten kontsumoan. Kasu horretan, gurasoak dira funtsezko eginkizuna daukatena, seme-alabei baliabide horiek zuzen erabiltzen irakasteko orduan. Horrela, ahalik eta gehiena aprobeztatzea eta ekar ditzaketen arriskuak gutxitzea lortuko dute.

Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluan (CoAN) jakin badakigu egoera zein den eta zein motatako mugak dituzten askotan gurasoek, teknologia berrien aurrean. Hori dela eta, familiei lagundu nahi diegu eginkizun hezitzailean. Horregatik, material didaktiko hau sortu dugu, "Familia eta ikus-entzunezko pantailak" kanpainaren barnean.

Orrialde hauen bidez, lehenik eta behin, pantailek zein abantaila eskaintzen diguten eta zein arrisku dakarten jakin nahi dugu (**jakin**); bigarrenez, gurasoak bultzatu nahi ditugu, mota horretako baliabideen erabilera desegokiak sortzen dituen arriskuetatik familia babesteko arauak ezartzera (**babestu**); eta, azkenik, ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologia berrien erabilera arduratsua sustatzen duten ohiturak sortzen lagundu nahi dugu (**hezi**).

Eskuliburu honen barruan, aisiako teknologiarik arruntenei buruzko monografiak aurkituko dituzu: telebista, sakelako telefonoa, bideo-jokoak eta Internet (gizarte sareak barne).

Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluan (CoAN) uste dugu, material honen bidez, familiek eurek ikus-entzunezko pantailekiko harreman arduratsua, kontzientea eta onuragarria sortzen laguntzen ahal dugula.

# Aurkibidea

<b>1. HITZAURREA: Familiaren jarrera, nerabeek teknologia berriak erabiltzeko orduan.</b>	7
1.1. Familiaren garrantzia sozializazioan.	9
1.2. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien garrantzia sozializazioan.	9
1.3. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien gaitasunak eta arriskuak.	9
1.4. Zer egin dezakegu familiatik?	11
<b>2. TELEBISTA ETA FAMILI HEZKUNTZA.</b>	15
2.1. Ikus-entzunezko baliabideen <i>erregina</i> : telebista.	17
2.2. Telebista arloko aldaketak.	17
2.3. Nola eragiten diote aldaketa horiek nerabeen eta telebistaren arteko harremanari? ..	18
2.4. Zer egin dezakegu gurasook?.....	19
<b>3. SAKELAKO TELEFONOAK ETA FAMILI HEZKUNTZA.</b>	21
3.1. Sakelako telefonoak: <i>gero eta eramangarriagoak dira eta gero eta antz txikiagoa daukate betiko telefonoekin.</i>	23
3.2. Zergatik zabaldu da hainbeste teknologia hori gazte eta umeen artean?	23
3.3. Zein dira haren arrisku nagusiak?	24
3.4. Gurasoendako jarduteko zenbait jarraibide.	25
<b>4. BIDEO-JOKOAK ETA FAMILI HEZKUNTZA.</b>	27
4.1. Zer dira bideo-jokoak?	29
4.2. Umeendako jokoak dira?	29
4.3. Denak al daude indarkeriari loturik?	29
4.4. Zergatik gustatzen zaizkie hainbeste gure seme-alabei?	30
4.5. Gomendagarriak dira gure seme-alaben hezkuntzarako?	30
4.6. Nola hautatu bideo-jokorik egokiena?	31
4.7. Zein dira erabilera oneko jarraibideak?	32
4.8. Eta bertan ez bagaude?	32
<b>5. INTERNET ETA FAMILI HEZKUNTZA.</b>	33
5.1. Internet: aukeraz beteriko mundua.	35
5.2. Nerabeek Internet eskuratzea.	35
5.3. Interneteko tresna nagusiak: haien funtzionaltasunak eta arriskuak.	36
5.4. Zer egin dezakegu gurasook?	42

# 1

**HITZAURREA:** Familiaren jarrera,  
nerabeek teknologia berriak  
erabiltzeko orduan.







### **1.1. Familiaren garrantzia sozializazioan.**

Gure gizartea gero eta konplexuagoa da eta, horrekin batera, famili hezkuntza ere korapilatu egin da neurri berean. Hala ere, ez gure seme-alabak familiatik kanpoko inoren eraginik jasotzen ez duen *burbuila* isolatu batean bizitzen ahal direla pentsatzeak, ez gurasook haien hezkuntzan zeresanik ez daukagula uste izateak, ez daukate zerikusirik errealitatearekin.

Izan ere, bi mutur horien artean kokatu behar gara, eraginkorragoak izateko. Dena den, hurrengo bi ideiak argi eduki behar ditugu:

- *Seme-alaben hezkuntza beste eragile batzuekin partekatzen dugu.*  
Lehenengo urteetan familiaren eragina ia erabatekoa bada ere, pixkanaka-pixkanaka beste eremu eta instituzio batzuk gehitzen doaz: eskola, lagunak, komunikabideak...
- *Kanpoko eraginak zenbat eta gehiago izan, gero eta zentzu handiagoa izanen du familiaren eginkizun hezitzaileak.*  
Egoera hori izanda, beharrezkoa da familiak erreferentziazko sozializazio jarrera hartzea, kanpoko eragineko eremu ezberdinen eta seme-alaben arteko bitartekotza eginda.

### **1.2. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien garrantzia sozializazioan.**

Ikus-entzunezko baliabideak eta komunikazioko teknologia berriak gaur egungo sozializazio kanalik indartsuenetako bat dira. Eta indartsuak dira, bai helarazten dituzten edukien bidez, bai harreman sozialak ezarri, informazioak eskuratu, edukiak sortu, komunikatu eta, laburbilduz, gizartean bizitzeko modu berrien bidez.

Nerabeei dagokienez, egia da ikus-entzunezko edukien eta komunikazioko teknologien era askotako eskaintza amaiezin eta nonahikoaz inguratuta hazi direla. Haien iragana, orainaldia eta –garrantzitsuena dena– etorkizuna teknologia horien hizkuntza, tresna eta funtzionaltasunei lotuta daude, modu bereizezinean. Teknologia berak ez du baldintzatuko haien telebista, Internet, sakelako telefono eta bideo-jokoekiko gaur egungo eta etorkizuneko harremana onuragarria ala ez izatea, gizartea eta gurasoak garen aldetik, gu geu irizpide propioa daukaten erabiltzaile arduratsu bihurtzen laguntzeko gai izateak baizik.

### **1.3. Telebistaren zein ikus-entzunezko eta komunikazioko teknologia berrien gaitasunak eta arriskuak.**

Telebistak eta teknologia berriek informazio, kultur, harreman eta entretenimendu beharrianak asetzen dituzte. Orduan, nahi dugu gure seme-alabek baliabide horiei uko egitea? Ez. Gure proposamena bai haiek, bai guk geuk, baliabide horiek ahalik eta gehiena aprobetxatzen ikastea da, aldi berean haien okerreko erabileratik ondoriozta daitezkeen zenbait arrisku eta eragozpen saihestuta:

#### **■ Harremanak ezartzea.**

- Komunikazioko teknologia berriek harreman sozialak sortu eta mantentzeko balio dute (sakelako telefonoak eta txaten, foroen edo posta elektronikoaren bidezko Internet).



- Haien gaitasunik nagusienetako bat distantzia murriztea eta mugak apurtzea da, mundu osoko pertsonekin harremanetan egon gaitezke eta.
- Baina, abantaila izateaz gain, ezaugarri hori arrisku bihurtu da, adingabeak beren heltze prozesu egokirako arriskutsuak izan daitezkeen pertsonekin harremanetan egoteko aukera ematen duelako.

### ■ **Edukiak eskuratzea.**

- Komunikazioko teknologia berriek eta telebistak orain dela urte gutxi batzuk ezinezkoa zen informazio ikaragarria erraz eta arin eskuratzeko aukera ematen dute.
- Eduki horietako asko aukera paregabea dira, informazio, entretenimendu eta hezkuntzarako. Hala ere, egia da beste eduki batzuk heltze prozesurako kaltegarriak izan daitezkeela: adin horretarako desegokiak izateagatik, helarazten dituzten balio motengatik...
- Indarkeriaren kontua gehien aztertu direnetako bat da, beharbada. Nahiz eta guztiak ados ez dauden komunikabideetako indarkeriazko agerraldiak ikustearen eta benetako bizitzan mota horretako ekintzak egitearen arteko zuzeneko translazioari buruz, adostasun handiagoa dago umeak indarkeriazko agerraldien eraginpean egoteak dakartzan bi ondorio buruz: *desentsibilizazioa* (indarkeriazko gero eta agerraldi bortitzagoak ikusi behar dituzte, harritzeko) eta *lantzea* (benetako bizitzan dagoen arriskuaren gehiegizko pertzepzioa).

### ■ **Erabilera/gehiegizko erabilera.**

- Baliabide horiek gehiegi erabiltzeak ondorio fisikoak izan ditzake: egoniko bizitzak eragindako obesitatea, posturako arazoak, ikusmeneko arazoak eta abar.
- Garapen eta heltzerako garrantzitsuagoak diren beste jarduera batzuetan emandako denbora murrizten du: familiarekiko komunikazioa, irakurketa, kanpoko jarduerak, kirola, harreman sozialak, eskolako etxerako lanak eta abar.
- Teknologia horiek ikusgarritasunean, estimulu askoren eskaintzan eta erantzunen berehalakotasunean oinarritzen dira. Horietara ohituta egonda, gehiegizko erabilera burutzen duten adingabeek arazoak izan ditzakete irakaslearen azalpen batean edo irakurketa batean arreta jartzeko, adibidez. Halaber, ahalegina, pazientzia edo iraunkortasuna, besteak beste, eskatzen duten prozesuetan esku hartzeko gaitasunari eragin diezaioke gehiegizko erabilerak, haren kalterako.

### ■ **Isolamendu sozialeko arriskua.**

- Isolamendu soziala gertatzen da, ikus-entzunezko kontsumoan emandako orduak gehituz harreman sozialak lantzen emandako denbora murrizten denean.
- Beste kasu batzuetan, harremanak ezartzeko arazoak alde aurrekoak dira eta, hori dela eta, telebista, bideo-joko edo Interneten erabilera *aterpe* bihurtzen da, harreman arazoan edo bestelako arazoan aurrean. Logikoa denez, *aterpe* horrek ez ditu arazoak konpontzen: ezkurtatu egiten ditu eta, batzuetan, horiek areagotzea dakar.

Orain arte *pantailen* gaitasunak eta arriskuak aztertzen ahal izan ditugu eta hurrengo ataletan teknologia bakoitzaren berezitasun batzuk aipatuko ditugu.

## GOGOETARAKO ZENBAIT DATU<sup>1</sup>

### Telebista.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 99,7k dio bere etxean telebista bat edo gehiago dituela. % 76,7k bi edo gehiago dituela.

% 22,4k dio bere logelan telebista baduela.

Inkestari erantzun dioten ikasleen erdiak baino gehiagok dio telebistaren aurrean bakardadean esertzen dela. % 45,2k dio berak aukeratzeko duela zein programa ikusi.

% 12,7k etxeko-lanak egiten dituzten bitartean telebista piztuta du eta % 19k lo egiten duen bitartean edo ohean dagoenean.

### Sakelakoa.

Inkestari erantzun diotenen % 76,5k badu sakelakoa.

Oro har, mutilek jolasteko erabiltzen dute gehiago sakelakoa. Neskek, ordea, hitz egiteko erabiltzen dute gehiago.

% 44,2k 10 urterekin lortu zuen bere lehenengo sakelakoa.

% 45,6k bakarrik itzaltzen du sakelakoa gelan; % 34,8k zineman; % 24 ikasten duten bitartean; % 48,1k ohean daudela ere mezuak jasotzen dituzte.

### Bideo-jokoak.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 66,6 jolasten da bideo-jokoekin.

Erdiak dio bakarrik jolasten direla, % 4k amarekin eta % 6,9k aitarekin jolasten direla.

% 30k aitortzen du bideo-jokoek ikasteari denbora kentzen diotela, % 20,7k familiarekin egoteko denborari eta % 14k lagunekin egoteko denborari.

### Internet.

% 88,9k Internet du etxean.

Lau ikasleak batek ordenagailua du logelan.

Inkestari erantzun dioten ikasleen % 45 Internetera lehenengo aldiz 10 urte edo gutxiago zituenekoan konektatu zen.

<sup>1</sup> "La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos" lanetik atera dira datuak. CoANek argitaratutakoak. Egileak: Xavier Bringué, Charo Sádaba eta Julián Rodríguez. 2008an egin zen ikerketa-lana Nafarroako 10 eta 18 urte bitarteko 10.000 ikasleri egin zitzaizkien autoadministratutako inkesta bidez.

Etxean konektatzen dira gehienbat (hori dio % 79k).

% 73k bakardadean erabiltzen du Internet. % 13,3k bakarrik du ondoan aita edo ama Internet erabiltzen duenean. Hala ere, % 18,4k bakarrik du etxeko ordenagailuan edukien iragazkia instalatuta.

% 36,3k dio gaueko 10ak eta 12ak bitartean erabiltzen duela Internet eta % 4k gaueko 12ak baino beranduago.

% 54k dio amaren edo aitaren laguntzarik gabe ikasi duela Interneten ibiltzen.

Sareari ematen dioten erabilera:

- % 60,2 web orrietan sartzeko.
- % 52 txateatzeko edo Messenger-eko beste zerbitzuetan sartzeko
- % 40 posta-mezuak bidaltzeko
- % 33,7 sarean jolasteko konektatzen da

## 1.4. Zer egin dezake familiak?

### ■ Jakitea.

Beharrezkoa da gure seme-alabek erabiltzen dituzten edo erabil ditzaketen ikus-entzunezko baliabideak eta komunikazioko teknologiak ezagutzea. Ezinbestekoa da, erabilera arduratsuan hezi eta haien arriskuetatik babestu nahi baditugu.

Eginkizun hori korapilatu egiten da nerabezaroan. Aldi horretan normala da gazteek beren eremuak eta beren identitatea bilatzeko joera izatea; hori dela eta, familiako *pantailak* baztertu ohi dituzte, propiotzat jotzen dituztenen alde. Hori ulertu eta errespetatu behar dugu, baina ez diogu uko egin behar haien erabilera arautzen duten zenbait arau ezartzeari. Hala eta guztiz ere, funtsezkoa da ahaleginak egitea, propiotzat jotzen dituzten *pantaila* horiek zein diren, zer bilatzen duten horietan, zer aurkitzen duten, nola funtzionatzen duten eta abar jakiteko. Gainera, ona da *egunean* gaudela erakustea. Horrela, haien munduaren aldeko interesa daukagula erakutsiko diegu. Ziur aski, ez digute aintzatetsiko ona dela, baina barru-barruan konturaturako dira afektibitate eta hurbiltasun adierazgarria dela. Era berean, inoiz *pantailekin* arazoren edo oztoporen bat badaukate, gu laguntzeko prest egonen garela erakutsiko diegu, aldi berean. Amaitzeko, egia da gure ezagutzak erakustea beharrezko kanpoko muga gisa ulertzen ahal dela ("*ezin ditut hain erraz engainatu*"), pantailen erabileraren inguruan dituzten ohiturak modulazten dizkiena.

Lehenengo eginkizun hori (*jakitea*) betetzen laguntzeko, hurrengo orrialdeetan nerabeek erabiltzen dituzten *pantaila* ezberdinei, haien funtzioei, bilatzen dituzten onurei, haien arrisku nagusiei eta abarri buruzko informazioa eskainiko dugu. Halaber, Interneteko hainbat helbide emanen ditugu, eskainitako informazioan sakondu eta hori eguneratzen ahal izateko.

### ■ Babestea.

Seme-alabak ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologien erabilera desegokiari lotutako arriskuetatik babesten dituzten arauak aplikatzea eta baliabide teknologikoak erabiltzea da kontua. Garrantzitsua da eginkizun babesle hori haurtzaroan hastea, mota honetako neurriak aplikatuz:

- Telebista eta gainerako *pantailen* aurrean eman dezaketen ordu kopurua mugatzea.
- Ordutegiak mugatzea.
- Logelan telebista edo ordenagailua izatea eragozte, seme-alabak ikuskatzeko aukerak gutxitzen baitira.
- Sakelako telefonoa izateko adina mugatzea.
- Telebistan ikus dezaketen saio motari edo bistara dezaketen webgune motari buruzko arauak argi eta garbi zehaztea.
- Erosi baino lehen, bideo-jokoek sailkapena<sup>2</sup> begiratzea.
- *Iragazkiak* jartzea Interneten<sup>3</sup>.

Seme-alabak hazten doazen neurrian, arauak aldatzen eta moldatzen joan behar dira. Nerabezaroan, asaldura indarrez sartzen denean, hain zuzen ere, bereziki garrantzitsua da ahal den neurrian arauak arrazoitu eta negoziatzea. Nerabeekin harremanetan egotean, ez dugu ahaztu behar batzuetan debeku bat behin eta berriz azpimarratzeak jarri nahi den muga haustearen aldeko interesa areagotzen duela beraiengan.

<sup>2</sup> Ikusi *Bideo-jokoak eta famili hezkuntza* atalean.

<sup>3</sup> Ikusi *Internet eta famili hezkuntza* atalean.

Nerabezaroan intimitatea bereziki baloratzen da. Horregatik, hori urratzen ahal duen edozein neurri (adibidez, haren mezu elektronikoak edo *txateko* elkarrizketak irakurtzeko aukera ematen digun programa informatikoa) abiarazi baino lehen, kontuan hartu behar dugu komunikazioari eta eboluzioaldi horretan hain hauskorra den eta konfiantzan oinarrituta dagoen harremanari txarrerako eragiten ahal diela.

Hautzarotik arauak eboluzio prozesu bati jarraitu behar diotela nabarmendu nahi dugu berriro. Aginpidea burutzeko aldirik onena hautzaroa da eta, horretan araurik jarri ez badugu, nerabzaroko negoziazioa askoz zailagoa izanen da.

Amaitzeko, gogorarazi nahi dugu gurasoen agerpena, laguntza eta ikuskapena babesteko estrategiarik onenetakoak direla. Agerpen hori nerabeak intimitaterako eta berdinkideen taldearekin daukan harremanetarako beharizan berrietara moldatu behar da, baina fase horretan oraindik oso garrantzitsua da.

Hurrengo orrialdeetan nerabeek erabiltzen duten *pantaila* bakoitzerako berariazko babes jarraitu bide batzuk proposatuko ditugu.

## ■ Heztea.

Arauk ezinbestekoak dira adingabeak babesteko. Hala ere, ez dira nahikoak, aldi berean telebistaren eta bestelako *pantailen* beren kontsumoa kontrolatzen ikastea lortzen ez badugu. Egia esan, adingabeak (batez ere nerabezaroan) babesteko modurik onena teknologia horien funtzionamendua ulertzen eta, manipulazioak eta bestelako arriskuak antzemateko eta, beharrezkoa denean, *pantailak* itzaltzeko gai izateko edukiak hautatzeko irizpidea izaten laguntzea da. Laburbilduz, asmoa modu autonomoan eta arduratsuan kontsumitzen duen pertsona bihurtzea da. Horretarako, hainbat estrategia hezitzaile abiarazi behar ditugu. Adibidez,

- Eredu propioaren bidez heztea. Helarazten dugun eredu (telebista zein ikus-entzunezko eta komunikazioko beste baliabide batzuk erabiltzeko gure estilo propioa) gure seme-alabengan ezarri nahi ditugun helburuekin koherentea izatea lortu behar dugu.
- Ikus-entzunezko baliabideen eta komunikazioko teknologia berrien inguruan familian aplikatzen diren arauen zentzua azaltzea. Matxinatu eta horien aurka kexatu arren, ziur aski beharrezkoak direla jakinen dute.
- Jada esan dugun bezala, bereziki nerabezaroan eragin hezitzaile handia dauka arauak zehaztu, aldatu edo negoziatzeko zereginean parte hartzeak.
- Elkarrizketa. Nerabearekiko edozein elkarrizketa tarte garrantzitsua da, nahiz eta labur-laburra izan. Horretarako, aukerak sortu, eta horiek aprobetxatzeko arreta jarri behar dugu. *Pantailai* dagokienez, haren telesailik gogokoanaren kapitulu bat elkarrekin ikustea, denbora laburrean Interneten batera *nabigatzea* edo bideo-jokorik gogokoenean jokatzea funtsezko unea izan daiteke, zenbait jarduera gauzatzeko:
  - Haien iritziak, gustuak eta erantzunak hobeto ezagutzeko.
  - Gure iritziak eta gustuak helarazteko. Kontuz ibili behar gara, errespetuz adierazteko. Gainera, helarazten ditugun iritziak haien gustuak gaitzesten badituzte, baliteke horrek harreman hezitzailea kaltetzea.
  - Teknologien funtzionamenduari, haien ekarpenei, haien abantailai, haien oztopoei eta haien arriskuei buruz eztabaidatzea.

# 2

TELEBISTA ETA  
FAMILI HEZKUNTZA.







## 2.1. Ikus-entzunezko baliabideen erregina: telebista.

Material didaktiko honetan aipatuko ditugun teknologia guztien artean, telebista da gaur egungo nerabeen gurasoek beren haurtzaro eta nerabezaroan erabili omen duten bakarra. Beraz, hainbat belaunaldik ezagutu duten teknologiaz ari gara hizketan; teknologia horrek garrantzi eta eragin handiak izan zituen material didaktiko hau eskuratuko duten pertsonen haurtzaro eta nerabezaroan eta gaur egun oraindik eragina izaten jarraitzen du, ereduak eta modak sortzerakoan, balioak helarazterakoan, estereotipoak asmatzerakoan eta, laburbilduz, sozializazioan.

Gaur egun telebistak haurren eta nerabeen arreta erakartzea lortzen duten beste teknologia batzuekin (Internet, bideo-jokoak eta sakelako telefonoak) gogor lehiatu behar badu ere, egia da oraindik ere ikus-entzunezko baliabideen *erregina* ukaezina dela.

- Herritar gehienak teknologia horren eraginpean daude: ia etheen %100ean telebista bat dago, gutxienez.
- Goiz-goizetik jartzen gara harremanetan teknologia horrekin: azterlan batzuek adierazi dute umeen %50 inguru bi eta hiru urteren artean hasten direla telebistaren aurrean askotan esertzen.
- Haur eta nerabe asko egunero daude harremanetan teknologia horrekin: azterlan batzuek adierazi dute 6 urtetik beherako umeen %80 inguruk telebista ikusten dutela egunero; baina, 12 urtetik gorako umei dagokionez, %90ek baino gehiagok ikusten dute.
- Teknologia hori gizarte maila guztietan eta adin tarte guztietan agertzen da. Izan ere, azterlanek jakinarazi dute ez direla umeak eta nerabeak telebista gehiegi ikusten dutenak: izan ere, nerabezaroan telebistaren aurrean emandako ordu kopurua gutxi murrizten da eta kontsumoa berriro handitzen da, adinarekin batera.

## 2.2. Telebista arloko aldaketak.

Telebistak gure haurtzaroari eta nerabezaroari eragin diela esan dugun arren, egia esan, gaur egungo telebista ez da orain dela 15 edo 20 urtekoa bezalakoa, ezta hori kontsumitzeko modua ere. Zein izan dira aldaketa nagusiak?

- Nabarmendu nahi dugun lehenengo aldaketa 90eko hamarkadan telebista kate pribatuak eta ondoren autonomia eta tokikoak sartzeak eragin zuen. Harrezkero, borroka gogorra piztu zen kateen artean, ikusle gehiago lortzeagatik. Horren ondorioz, publizitatearen bidezko diru-sarrera handiagoak ere lortu nahi ziren. *Share* edo pantaila kuota ospetsua irizpide nagusi bihurtu zen, telebistako programazioa diseinatzeko orduan. Ondorioz, haur eta gazteendako programazioa pixkanaka-pixkanaka desagertzen joan da kateetan, erosteko ahalmena daukaten ikusle zabalagoengana bideratutako saioak eman nahiago baitituzte. Izan ere, LTD barneratu berriak egoera hori nolabait konpentsatu du, haurrei eta nerabeei zuzendutako kate tematiko batzuk gehitu dituelako: Clan TVE, Disney Channel, Antena Neox.
- Aldaketarik garrantzitsuenetako beste bat telebistaren banakako kontsumorako joera da. Gaur egun, normala da etxeetan telebista bat baino gehiago egotea (eta batzuetan, telebista bat etxeko gela bakoitzean). Horren ondorioz, gero eta arraroagoa da familia bateko kideek elkarrekin emanaldi bat ikustea: normalean, gurasoek filma ikusten dute beren logelan, 10 urteko haurrak marrazki bizidunak ikusten ditu egongelan eta 14 urteko alabak *reality show* bat ikusten du bere logelan.

- Telebistak telebistari ihes egiten dio. Hitz-jokoa ematen badu ere, esaldi horrek ezin hobeto laburbiltzen du telebistaren banakako kontsumoa dakarten beste aldaiketako bat. Zeri buruz ari garen jakin nahi duzue? Ba, telebistako emanaldiak ikusteko jada telebista bat behar ez izateari buruz, ordenagailuan<sup>4</sup> –Interneten bidez– eta sakelako telefonoan<sup>5</sup> ikusten ahal dira eta. Izan ere, nerabe eta haurren gero eta erakargarriagoa da beren telesailik gogokoenak eta telebistako saio zehatz batzuen agerraldiak Internetek eskaintzen dituen aukeretakoa baten bidez ikustea:
  - Telebista kate gehienek ikus-entzunezko eduki propioak eskaintzen dituzte beren webguneen bidez (esate baterako, [www.rtve.es](http://www.rtve.es)).
  - *Youtuben*<sup>6</sup> saio eta telesailetan hautatutako zatiak aurkitzen ahal dira.
  - *Behera kargatzeko*<sup>7</sup> programen bidez, telebista kateetan jada eman diren eduki asko eskura daitezke.
  - Badaude webguneak, telebista-etxe batzuk ikusteko aukera ematen dutenak.
- Telebista formatu berriak agertzea eta zaharrak aldatzea. Telebistan fikzioaren eta errealitatearen arteko mugekin jolastu bada beti eta telebistak askotan errealitatea ikuskizun bihurtzen badu, egia da azken urteotan telebistako programazioa joera horri tamaina hartu nahi dioten formatuz bete dela. Alde batetik, generoen arteko mugak murriztu egin dira: fikziozko saioek publizitatea sartzeko dute bilbeetan; albistegiak beren edukiak sendotzen dituzte entretenimenduko kontuekin eta batzuetan publizitate iragarkiak gehitzen dituzte. Eta iragarki batzuk albistegiaren formatua erabiliz ematen dira. Horrez gain, ikuskizuna sortzeko asmoz, eguneroko istorioak eta balizko lekukotasun errealistak erabiltzen dituzten saioen urrezko garaian gaude. Hasieran, *talk show* direlakoak sortu ziren, beraien bizitzaren hainbat gauza kontatzen dituzten pertsonai anonimoei egindako elkarrizketetan oinarritzen direnak (*El diario de Patricia*, esaterako), eta baita *reality show*-ak ere, “ezkutuko kameraren bitartez grabatzen diren pertsonaia anonimoren elkarbizitza islatzen saiatzen direnak (*Gran Hermano*, esaterako). Ondoren, beste formatu batzuk ere hedatzen joan dira, horien artean *docu show*-ak, eguneroko errealitateak haien protagonista zuzenen bitartez islatu nahi dituzten programak, efektu ia-amateurra lortu nahi dutenak errealismoa areagotzeko (*Callejeros*, esaterako) edo *coach show*-ak, arazoren bat duen norbaitek jarraituko duen heziketa eta eraldaketa prozesuak islatu nahi dituztenak (Supernanny, esaterako, formatu honetako bertsiorik pedagogikoa, edo *NiNi* eta *Soy adicto*, morbositate gehiago dutenak). Azken finean, zenbait programek duten informatzeko eta sensibilizatze ahalmenak alde batera utzita, telebistako formatu horiek exhibizionismoa eta voyeurismoa sustatzen dute.

### 2.3. Nola eragiten diote aldaketa horiek nerabeen eta telebistaren arteko harremanari?

- Lehenengo ondorioa hau da: telebista-etxeetan haur eta gazteendako programazioa murriztu denez, herritar horiek helduei zuzenduta dauden gero eta saio gehiago ikusten dituzte. Horregatik, haien helduei zuzendutako prozesurako desegokiak izan daitezkeen edukiak eskuratzen dituzte.

<sup>4</sup> Ordenagailuari konektatuta, TDT telebista-etxeak ikusteko aukera ematen duen gailu txiki baten bidez.

<sup>5</sup> Zerbitzu hori kontratatatu egin behar da.

<sup>6</sup> Ikusi *Internet eta famili hezkuntza* atalean.

<sup>7</sup> Ikusi *Internet eta famili hezkuntza* atalean.

- Bigarren ondorioa honakoa da: banakako kontsumoak seme-alabek telebistan ikusten dituzten edukiak ikuskatzeko aukera eragozten die gurasoei neurri handian.
- Era berean, telebistaren banakako kontsumoak tresna hezitzaile nagusia kentzen die gurasoei: komunikazioa. Nahiz eta nerabearendako oso egokia ez den saioa izan, telebistako edukiak alboan heldu bat izanda ikustea harreman hezitzailea ezartzeko aukera bihur daiteke.
- Telebistako edukiak alboan heldu bat izan gabe ikustea oso kaltegarria izan daiteke, gaur egun, errealitatea eta fikzioa nahasten dituzten hainbat emanaldi baitaude.

## 2.4. Zer egin dezakegu gurasook?

Hasteko, garrantzitsua da telebistako programazioaren inguruan *egunean* egotea: formatuen bilakaera, agertzen dituzten edukiak, helarazten dituzten balioak eta abar. Halaber, komenigarria da telebistan adingabeak babesteari eta, oro har, telebistako ikusleen eskubideei lotutako lege-diaren berri izatea.

- Telebistako kateek adinen arabera sailkatu behar dituzte programak entzun edota ikus daitezkeen seinaleen bitartez. Gainera, sexuzko edo indarkeriazko edukiak zein jarrera antisozialak sustatzen dituztenak igortzea saihestu behar dute haurren babestutako ordutegian (goizeko 06:00ak eta gaueko 22:00ak bitartean) eta babes berezikoetan (astelehenetik ostiralera 08:00 eta 09:00 bitartean eta 17:00 eta 20:00 bitartean; larunbata, igandea eta zenbait jaiegunetan, 09:00 eta 12:00 bitartean)<sup>8</sup> Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluaren orrian, adingabeen babeserako dauden araudiak batzen dituen atala dago:  
**<http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es/legisla/index.htm>**
- Ikus-entzunezko baliabideen erabiltzaileen beste eskubide batzuen berri izateko, gidaliburu bat ikus daiteke Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluaren webgunean:  
**[www.consejoaudiovisualdenavarra.es](http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es)**
- Nafarroako Ikus-entzunezkoen Kontseiluaren Ikusleak Babesteko Bulegoa (IBB) herritarrei arreta emateko doako zerbitzua da, irratia eta telebistak emandako publizitate eta programazio edukiei buruzko kontsultak, kezak eta iradokizunak bideratzen dituena. Horrekin harremanetan jartzeko aukera dago, bai **900 841 014** doako telefono-zenbakira deituz, bai webgunearen bidez:  
**<http://www.consejoaudiovisualdenavarra.es/oficina/index.htm>**

Babesari dagokionez, beharrezkoa da haurtzarotik, telebistaren kontsumorako gehieneko ordu kopuruari, telebista ikusteko ordutegiei eta ikus daitezkeen eduki motari dagokienez, ezarri behar diren familiako arauak mantendu eta eguneratzea. Bereziki nabarmendu nahi ditugu telebistaren banakako kontsumoari buruz jada aipatu ditugun arriskuak. Horregatik, uste dugu oso garrantzitsua dela gurasoek etxean hainbat telebista (bereziki, horietako baten bat nerabearen logelan badago) izateak ekar ditzakeen onura eta eragozpenei buruzko gogoeta egitea. Telebistako saioak Interneten bidez ikusteari dagokionez, *Internet eta famili hezkuntza* atalera jotzea gomen-datu nahi dizugu.

<sup>8</sup> Estaldura eremutat Nafarroako Foru Erkidegoa duten komunikabideei dagokienez eta 4/2009 Foru Dekretuaren arabera, babes bereziko orduak gehiago dira: 7,30-9 h., 13,30-14,30 h. eta 17-20 h. lanegunetan; 8-12 h. larunbatetan, igandeetan eta jaiegunetan.

Beharrezko eginkizun hezitzaileari helduta, berriro adierazi nahi dugu gure esku dagoen tresna nagusia elkarrizketa edo komunikazioa dela eta ez dago komunikazioa lortzerik, etxean, logela bakoitzean, hain zuzen ere, saio ezberdinak ematen dituen telebista baldin badago.



# 3

SAKELAKO TELEFONOAK  
ETA FAMILI HEZKUNTZA





### 3.1. Sakelako telefonoak: gero eta eramangarriagoak dira eta gero eta antz txikiagoa daukate betiko telefonoekin.

Sakelako telefonoak deiak egin eta jasotzeko dira, ezta? Galdera horren erantzuna oso ezberdina izan daiteke, erantzuten duen pertsonak teknologia berriak zein mailatan eskuratu dituen eta zenbat urte dituen kontuan hartuta. Nerabeen kasuan, beharbada galderak horretarako ere erabil daitezkeela konturatzea eraginen die, haien arreta deitzen ez duten funtzioetako bat delako. Izan ere, gailu horiei buruz hitz egitean, aspaldian utzi zioten “telefono” hitza erabiltzeari: “sakelakoak” esanda, badakite zertaz ari diren. Orduan, zertarako erabiltzen dute?

- Lagunei idatzizko mezu laburrak (*sms*) bidaltzeko.
- Lagunei multimedia mezuak (*mms*) bidaltzeko.
- Doako edo ordaindu beharreko multimedia edukiak (argazkiak, abestiak, tonuak, bideo-joko txikiak...) behera kargatzeko.
- Argazkiak edo bideo grabazio laburrak egiteko.
- Lagunekin multimedia edukiak partekatzeko, *bluetootharen*<sup>9</sup> bidez.
- *sms*ak bidaliz lehiaketetan parte hartzeko.
- Musika entzuteko (entzungailuei edo kanpoko bozgorailuei esker).
- Eguneroko beste jarduera batzuetarako: erlojua, iratzargailua, agenda, etab.

Egia esan, jarduera horiek gero eta gehiago izanen dira. Pixkanaka-pixkanaka, aurrerapen teknologikoen aukera ematen dute sakelako telefonoa komunikazio eta informazioko teknologia berri guztiak biltzen dituen gailu bihurtarazteko, horren bidez, gaur egun jada honako ekintza hauek gauzatzen ahal dira eta:

- Telebista ikusi.
- Interneten *nabigatu*.
- Bideo-jokoetan jokatu.

### 3.2. Zergatik zabaldu da hainbeste teknologia hori gazte eta umeen artean?

90eko hamarkadaren amaieran sakelako telefonoak helduendako eta bereziki profesionalendako bakarrik baziren ere, gaur egun teknologia hori modu izugarrian sartu da gazte eta haurren munduan. Arestian aipatu dugun “Generaciones interactivas...”<sup>10</sup> ikerketaren arabera, Nafarroako 10 eta 18 urte bitarteko ikasleen % 76,5k badu sakelakoa. Helduen merkatua ase ondoren, telefono konpainiek adingabeei eragiteko burutu duten publizitate estrategiak datu horiek azal ditzake, neurri batean. Dena den, aitortu behar da haien eskaintzak haur eta gazteen zein gurasoen zenbait beharrezanetan bete-betean asmatu duela:

- Batez ere nerabeen artean, haien funtsezko beharrezanetatik hiruri erantzuten dien tresna da:
  - Harreman sozialak. Sakelako telefonoak horiek errazten ditu eta lagunekin etengabe arin, erraz eta eroso harremanetan egoteko aukera ematen du.

<sup>9</sup> Teknologia hori sakelako telefono gehienetan dago eta nahiko hurbil dauden sakelako telefonoen eta sakelako telefonoaren eta ordenagailuaren artean datuak kablerik gabe partekatzeko aukera ematen du.

<sup>10</sup> “La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos”. 2008an Xavier Bringué, Charo Sádabak eta Julián Rodríguezek egin. CoANek editatua.



- Identitatea. Sakelako telefonoa berdinkideen taldearen eta helduen aurrean norberaren identitatea sortzen laguntzen duen tresna bihurtu da. Eta kontua sakelako telefonoaren marka eta modelotik harantzago doa: gaur egun, hainbat osagarri eskaintzen dira, hala nola, karkasa trukagarriak, dei eta itxaron tonuak, pantailako hondoak eta abar.
- Autonomia. Sakelako telefonoak komunikazio eta informazioko teknologia berriei modu independenteagoan onura ateratzea ahalbidetzen du, familiako gainerako kideekin ezer negoziatu behar izan gabe (etxeko ordenagailu edo telebistarekin gertatzen den bezala) eta gurasoen ikuskapena errazago saihestuta (kontsolarekin gertatzen den bezala).
- Paradoxikoa izanda ere, gurasoen ustez kontrol eginkizuna betetzen du, seme-alabak errazago aurkitzen ahal dituztela pentsatzen dutelako. Gaur egun gurasoak ez daude hain maiz etxean eta, beraz, bertako ikuskapena zailagoa da. Hori kontuan hartuta, sakelako telefonoak errugabetzeko eta lasaitzeko funtzioa betetzen du. Egile batzuek *uhala digitala* deitzen diote funtzio horri.

### 3.3. Zein dira haren arrisku nagusiak?

Sakelako telefonoa komunikazio, informazio eta entretenimendu tresna bikaina da. Hala ere, erabilera desegokiak hainbat arrisku sorraraz ditzake, bereziki helduei pertsonal eta sozialeko prozesuan dauden pertsonak direnean. Arrisku horietako gehienak arruntak dira bestelako *pantailak* ere erabiltzean; hori dela eta, gidaliburu honen aurreko atal batean jada aipatu dira. Hala ere, adierazi behar dugu gailua eramangarria izateak arrisku horiek guztiak areagotzen dituela, etxean egon ohi diren beste pantaila batzuk ez bezala, gurasoek hori ikuskatu ezin dutelako.

Jarraian, sakelako telefonoen okerreko erabilerari lotutako berriazko arrisku batzuk aipatuko ditugu:

- Beste jarduera mota batzuetan daukaten eragin txarra.

Hau da, sakelako telefonoa egoteak ikasgelan, ekitaldi kultural edo sozial batean, familia-ko bilera batean eta abarretan eragin ditzakeen (nahi gabe edo nahita egindako) eragozpenak, adibidez, dei tinbrea, *sms*a jaso izanaren tinbrea eta abar. Era berean, eragin txarra izan dezake eremu horietan mezuak bidaltzeak, deiei erantzuteak edo jasotako mezuak irakurtzeak.

- Berdinkideen arteko jazarpen ekintzetan erabiltzea.

Hau da, sakelako telefonoaren funtzioak helburu desegokietarako erabiltzea:

- Izenpetu gabeko mezu mehatxatzaile edo iraingarriak bidaltzea.
- Argazkiak edo grabazioak egitea eta horietan agertzen diren pertsonen baimenik gabe banatzea.
- Argazki edo grabazioetan agertzen diren pertsonendako iraingarriak direnak banatzea.

- Gastu ekonomikoen kontrolik eza.

Gastuen kontrolik eza dei kopuru handiegia edo deien iraupen luzeegiak sor dezake, baina askotan *sms*ak bidaltzeak edo multimedia edukiak beheara kargatzeak eragiten du. Batzuetan erabiltzailea ez da konturatzen egiten ari den gastuaz, *sms premiumak* baitira eta tarifa

bereziak baitituzte. Horri dagokionez, jakin beharra dago halako smsak 25, 27 edo 28 zenbakiekin hasi behar dutela.

### 3.4. Gurasoendako jarduteko zenbait jarraibide.

Gidaliburu honen lehenengo zatian proposatu dugun eginkizunen eskema erabiliko dugu: *jakitea, babestea eta heztea*.

#### ■ Jakitea.

Lehenik eta behin, gurasoek hainbat gauzaren berri izan behar dute: sakelako telefonoen munda, haren aurrerapenak, sakelako gaur egungo telefonoen funtzionaltasunak, teknologia horrek nerabeendako daukan esanahia, okerreko erabilerari lotutako arrisku nagusiak eta abar; laburbilduz, gidaliburu honetan erakutsi nahi izan ditugun edukiak. Dena den, teknologiaren bilakaera eteten ez denez, beharrezkoa da gurasoak beren informazioa etengabe eguneratzeko prest egoatea. Gai horretan espezializatuta dagoen Interneteko honako helbide hau iradoki nahi dizugu:

- *Protégeles*. Umeak eta nerabeak teknologia berrien aurrean babesteko webgune espezializatua. Esteka honen bidez, umeen eta nerabeen telefonia erabilerari buruzko azterlana kontsulta daiteke.

[http://www.protegeles.com/es\\_estudios2.asp](http://www.protegeles.com/es_estudios2.asp)

#### ■ Babestea.

Lehenengo babes araua gure seme/alabak sakelako telefona izateko une egokia hautatzea da. Zaila da kasu guztietarako balio duen adina zehaztea. Hori dela eta, familia bakoitzak bere estilara eta nerabe zehatzaren heltze eta erantzukizun mailetara moldatzen den erabakia hartu behar du. Dena den, kontuan hartu behar dugu eboluzio prozesu bat abiarazten ahal dela: lehenengo fasean familiako sakelako telefona erabiltzen ahal du egoera zehatz batzuetarako (adibidez, txangoa, jaia, etab.); ondoren, bere telefona izan dezake, baina benetan erabiltzea eskatzen duten egoeretan baino ez du erabiliko. Azkenean gure seme/alabak sakelako telefona izatea erabaki badugu, beharrezkoa da haren okerreko erabilerari lotutako arriskuetatik babesten duten neurri batzuk abiaraztea.

- Erabiltzen emandako ordu kopuruari dagokionez.  
Etxean sakelako telefona erabiltzen ematen duten denbora *pantailak* erabiltzeko itundutako ordu kopuruaren barnean zenbatu behar da.
- Erabilera eremuei dagokienez.  
Interesgarria izan daiteke *pantailarik* (kasu honetan, sakelako telefonorik) *gabeko denbortarteak* ezartzea. Esate baterako: eskolaren etxerako lanak egiten emandako denbora, otorduak edo familiako bilerak, gaua eta abar.
- Sakelako telefonoaren funtzionaltasunei dagokienez.  
Gaur egungo sakelako telefonoetako gehienek Interneterako konexioa daukate. Horregatik, gerta daiteke adingabeek eduki desegokiak eskuratzea. Babes aukera bat kontratuan agertzen den operadoreari sarbidea blokeatzeko eskatzea da.

- Gastuei dagokienez.

Gaur egun, telefonia eramangarriko operadoreek gastuak kontrolatzea errazten duten hainbat zerbitzu dituzte. Adibidez, *sms premium* bidezko zerbitzuetarako sarbidea murriztea, tarifazio berezia daukaten telefono-zenbakietarako sarbidea murriztea, kontsumoa kontrolatzeko zerbitzua (20 euroko gutxieneko kontsumoa egin denean jakinarazi egiten du) eta abar.

## ■ Heztea.

Zenbait arrisku bakarrik saihesten ahal dira, eginkizun hezitzailearen bidez, gure seme-alabek kontsumo arduratsuko jarraibide batzuk barneratzea lortzen badugu. Horretarako, mezu eta orientabideak emanez ez ezik, gure eredia erakutsiz ere hezi behar ditugu. Era berean, garrantzitsua da sakelako telefonoaren erabileraren inguruan etxean zehaztu ditugun babes arauen zentzua azaltzea. Horrela, beraiek beren autobabeseko jarraibideak zehaztu behar dituztenerako heziko ditugu.

Zein dira sakelako telefonoaren erabilera arduratsuari buruz helarazi behar dizkiegun mezu nagusiak?

- Segurtasunari lotutakoak:
  - Ez erabili sakelako telefonoa, kalea zeharkatzean edo bizikleta edo motozikleta gidatzean.
  - Ez esan zure sakelako telefonoaren zenbakia ezagutzen ez dituzun pertsonari.
- Errespetuari lotutakoak:
  - Itzali sakelako telefonoa (edo kendu soinua) gogaikarria izan daitekeen lekuetan (institutua, ekitaldi kultural edo sozialak, familiako bilerak, etab.).
  - Ez egin inoren argazkirik edo bideorik, haren baimenik gabe.
  - Ez banatu argazki edo grabazioak, bertan agertzen diren pertsonen baimenik gabe.
  - Ez banatu argazki edo grabazioak, bertan agertzen diren pertsonak iraintzen dituenik.
  - Mezu edo irudi bat bidaltzerakoan, pentsatu guri bidaltzea gustatuko litzaigukeen.

# 4

## BIDEO-JOKOAK ETA FAMILI HEZKUNTZA





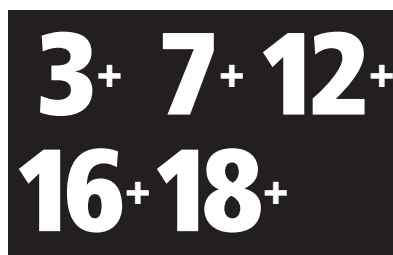
### 4.1. Zer dira bideo-jokoak?

Bideo-jokoak entretenitzeko programa informatikoak dira, kanal ezberdinen bidez erabil daitezkeenak:

- Ordenagailua: CD baten bidez instalatzen ahal dira edo Internet<sup>11</sup>en bidez ere jokatzen ahal da. Interneten kasuan, badago bideo-joko mota bat, une horretan bertan konektatuta dauden beste pertsona batzuekiko aldi bereko elkarreragina ahalbidetzen duena.
- Bideo-kontsola. Badaude bideo-kontsola eramangarriak (ezagunenak *PSP* eta *Nintendo DS* dira), baita mahai gainekoak ere (ezagunenak *Playstation*, *Xbox* eta *Wii* dira) ere. Mahai gaineko bideo-kontsolak telebista batera konektatu behar dira.
- Sakelako telefonoa. Hasieran bideo-joko oso sinpleak ziren, baina gailu berrien pantailen tamaina eta memoria-dukiera handitzeak jokoak konplexuagoak izatea ahalbidetu du.

### 4.2. Umeendako jokoak dira?

Guztiak ez dira umeendako, zenbait pertsonak uste duten bezala. Horregatik, bideo-jokoaren kutxetan gomendatutako adina adierazten duen ikonoa ikus daiteke.



Bideo-jokoaren denda batera bazoazte, merkatuan 18 urtetik gorakoendako dauden produktu kopurua handia dela ikusiko duzue.

### 4.3. Denak al daude indarkeriari loturik?

Bideo-jokoaren mundua oso zabala da, gai eta generoei dagokienez. Hurrengo tipologia aztertuta, bideo-jokoaren gaikako mamian beti indarkeria ez dagoela konturaturako gara:

- Kirolak. Joko horietan, kirola egiteko (adibidez, *Fifa* edo *Snowboard Supercross*) edo kirol taktika eta estrategiak zehaztu eta entseatzeko (adibidez, *Pc Fútbol*) simulazioa egiten da.

<sup>11</sup> Internet eta famili hezkuntza atalean *online* jokoetan sakonduko dugu.

- Rola, estrategia eta abentura. Pertsonaiek erabakiak hartu, rola eskuratu eta estrategiak zehaztu behar dituzte, jokoan aurrera egiteko (adibidez, *Final Fantasy*, *Los Sims* edo *Imperium*). Zenbait kasutan, indarkeria agertzen da, erabiltzen dituzten estrategietan eta joko horietan hartzen ahal diren erabakietan.
- Borroka. Joko horietan asmoa etsaiak garaitzea da, hainbat borroka teknikaren bidez (adibidez, *Mortal Combat*).
- Plataforma. Joko horietan pertsonaia edo objektu batek oztopo ezberdinak gainditu behar ditu. Aurrera egiten den neurrian, probak gero eta konplexuagoak dira (adibidez, *Mario Bros*).

#### 4.4. Zergatik gustatzen zaizkie hainbeste gure seme-alabei?

Nabaria da bideo-jokoaren arloak gero eta ume eta nerabe gehiago erakartzen dituela. Izan ere, orain dela gutxiko zenbait azterlanetan telebistaren erabilera moteldu, eta bideo-jokoena eta Internetena gehitu dela antzeman daiteke.

Bideo-jokoaren aldeko interesa azaltzeko erabili ohi diren arrazoiak honako hauek dira:

- Teknologia berrien arloko zati dira, arlo hori oso erakargarria dela ume eta gazteen-dako.
- Elkarreraginak jokatzen duen pertsonaren eginkizuna telebistakoa baino askoz aktiboagoa izatea dakar, horretan ikuslearen eginkizuna baino ez dagoela.
- Marrazki, musika eta animazioen bidez, bideo-jokoek errealitatea modu oso erakar-garri eta sinesgarrian islatzea lortzen dute.
- Gidoilariak argumentua eta pertsonaia haur, nerabe eta gazteen munduari lotzea lortzen dute.
- Bideo-jokoak ume eta gazteen kulturara gehitu dira dagoeneko, helduen mundutik bereizten dituzten kodeak garatuta.

#### 4.5. Gomendagarriak dira gure seme-alabaren hezkuntzarako?

Bai, gomendagarriak izan daitezke. Bideo-jokoek onura asko dauzkate:

- Entretenezko iturri dira.
- Harreman sozialak ezartzeko bidea dira, lagunekin batera joko baitaiteke. Aukera bat pertsona batek jokatu eta besteek begiratzea da, baina joko batzuek aukera ematen dute, hainbat pertsonak aldi berean parte hartzeko.
- Eskuko, koordinazioko eta orientazio espazialeko trebetasunak garatzeko balio dute, besteak beste.
- Erabakiak hartzen eta arazoak konpontzen trebatzeko balio dute.
- Teknologia berrietan trebatzeko balio dute.






Gakoa gure seme/alabaren ezaugarrietarako egokia den bideo-jokoa hautatzea eta hori zuzen erabiltzeko zenbait jarraibide gogoratzea da.



#### 4.6. Nola hautatu bideo-jokorik egokiena?

Galdera hori egin badiogu gure buruari, *bide onetik goazelako* seinale da hori. Izan ere, badaki-gu gure seme-alabek erabiltzen dituzten bideo-jokoak aukeratzen parte hartu behar dugula.

Aurretik esan dugu bideo-jokoen kutxetan adinen araberako sailkapena agertzen dela. Horren ondorioz, horixe izanen da kontuan hartu beharreko lehenengo irizpidea. Hala eta guztiz ere, kutxa horretan bertan bideo-jokoan agertzen diren edukiei buruzko informazioa ematen duten ikono batzuk ere ikusiko ditugu.

<b>Bazterkeria:</b> jokoak bazterkeriari atea irekitzen dioten irudi edo materialak ditu.	
<b>Drogak:</b> jokak drogen erabilera aipatzen edo erakusten du.	
<b>Beldurra:</b> jokoak beldurra eman diezaieke umeei.	
<b>Hizkera zatarra:</b> jokoan hitz zatakkak erabiltzen dira.	
<b>Sexua:</b> jokoan jendea biluzik ageri da, edo sexu jardunei buruzko irudiak erakusten ditu.	
<b>Indarkeria:</b> jokoan irudi bortitzak daude, indarkeria.	
<b>Jolasa:</b> Jolastea sustatzen duten edo jolasten erakusten duten jolasak.	
<b>Jokoak sarean</b>	

Bideo-jokoaren izenburua jakin arren, kutxa ez badaukagu, ondorengo estekan, haien sailkapenari buruz informatuko digun bilatzailea aurkituko dugu:

<http://www.pegi.info/es/index/>

Hona hemen har ditzakegun beste estrategia batzuk:

- Bideo-jokoen dendako langileen aholkua eskatzea.
- Webgune espezializatu batzuk kontsultatzea. Honako helbide hauek iradoki nahi ditugu: [www.meristation.com](http://www.meristation.com), [www.ongames.com](http://www.ongames.com) eta [www.aprendeyjuegacoea.com](http://www.aprendeyjuegacoea.com)

Hala eta guztiz ere, bideo-jokoaren kutxako informazioa, dendako langileen iritzia edo webgune espezializatuaren aipamena erreferentzia gisa erabili arren, ez dugu ahaztu behar gure seme-alabendako zein bideo-joko den egokiena erabakitzeko irizpiderik ziurrena geurea dela. Horregatik, benetako edukiak ikusi behar ditugu –aldeztik aurretik jokatuz–, helarazi nahi dugun hezkuntza motaren aurkakoak diren balioak edo irudiak agertzen dituzten zehazteko.

#### 4.7. Zein dira erabilera oneko jarraibideak?

Bestelako pantailetarako ere balio duten jarraibideak dira:

- *Automatismoak* saihestea. Adibidez, minutu batzuk libre izan bezain laster, jokatzen ez hastea, balizko beste aukera batzuk pentsatu gabe.
- *Pantailarik gabeko eremuak* zehaztea. Adibidez, bideo-jokoak eremu pribatuetan (logela) erabiltzea eragozte eta helduen ikuskapena eta laguntza ahalbidetzen dituzten eremu komunetan erabiltzen laguntzea.
- Gehiegizko erabilera saihestea. Aldez aurretik itundu behar dira ordu kopurua zein denbora-tartea. Horrela, gehiegizko erabilera eta beste jarduera garrantzitsu batzuk (ikasketak, harreman sozialak, familiako komunikazioa eta abar) oztopatzea eragozten ahalko dira.
- Kalte fisikoak saihesten dituzten neurri batzuk kontuan hartzea: pantailaren aurrean ordubete baino gehiago ez ematea, atsedetik gabe; pantailarekiko distantzia egokia izatea; bizkarrean minik ez izateko postura zuzenari eustea; eta abar.

#### 4.8. Eta bertan ez bagaude?

Baliteke batzuetan gure seme-alabek bideo-jokoetan jokatzea, etxean ez daudenean. Batzuetan helduen ikuskapena eta haurrak babesteko arau batzuk dituzten eremuetan egingen dute. Adibidez,

- Liburutegiak.
- Ume edo gazteendako aisia-guneak
- Lagunen etxeak, bertan ikuskatzen duen heldua dagoela.

Beste batzuetan, ordea, ez dago ikuskapenik:

- Ziber-kafetegiak.
- Dibertimenduzko jokoen aretoak
- Lagunen etxeak, bertan ikuskatzen duen heldurik ez dagoela

Zenbait adinekin, bigarren aukera saihesteko arauak ezarri beharko ditugu. Hala ere, hazi ahala, debeku hutsak erakargarriago bihur ditzake eremu horiek. Hona hemen gure esku dauden aukerak:

- Koordinazioa.

Eremu horien arduradunak diren helduekin harremanetan jartzea, adingabeen eta bideo-jokoen arteko harremanari buruz daukaten iritzia ezagutzeko eta gai horren aurrean ditugun kezka eta jarrera jakinarazteko.

- Komunikazioa.

Gure seme/alabarekin hitz egitea eta eman dizkiogun hezkuntzak eta ereduak aukerarik egokienak hautatzen lagunduko diotelako uste osoa izatea.

# 5

INTERNET ETA FAMILI  
HEZKUNTZA.





### 5.1. Internet: aukeraz beteriko mundua.

Internet gure bizitzetan sartu da oso azkar eta modu oso bizian. Gure lan egin, ikasi, informazioak eskuratu, komunikatu, kudeaketak egin eta entretenitzeko modua aldatu du (eta etorkizunean aldatzen jarraituko du). Haur eta nerabeen kasuan, ezin da esan Internet haien bizitzara sartu denik, hasieratik ezagutu duten munduan teknologia hori jada egon baita. Alde horretatik, ezin izanen lukete beren bizitza ulertu Internet gabe.

Internetera erabiltzaile berriak konektatu diren neurrian, haren funtzionaltasunak gehitu dira (edo alderantziz). Hasieran teknologia hori unibertitate eremura mugatuta egon eta informazioa trukatzeko erabili arren, gaur egun erabiltzaileek Interneten bilatzen dituzten informazioak era askotakoak dira: informazio zientifikoa aurkitzea, harreman pertsonal berriak ezartzea, ikus-entzunezko edukiak behera kargatzea, sukaldaritzako errezeta bilatzea, eguraldiaren iragarpena ikustea edo trenerako txartela erostea. Nafarroako nerabeei dagokienez, "Generación interactiva..."<sup>12</sup> lanaren emaitzen arabera, Internetera konektatzen diren gehienek aisialdirako tresna gisa erabiltzen dute hura (hitz egiteko, jolasteko edo musika behera kargatzeko): % 58,4 musikarekin zerikusia duten orriak bilatzeko sartzen da; % 52 komunikazio sinkronikoko tresnak erabiltzeko; % 49,5 jolasteko.

### 5.2. Nerabeek Internet eskuratzea.

Lan horren arabera, inkestari erantzun dioten ikasleen % 84,9 Internetarako konexioa du etxean. Era berean, oso goiz hasten dira hura erabiltzen, % 43k baitio 10 urterekin edo lehenago konektatu dela lehenengo aldiz. Beraz, ukaezina da teknologia hori izugarri zabaldu dela nerabe eta gazteen artean. Baina, zergatik gertatzen da hori?

- Nerabezaroak zaletasun eta interes berriak (ia egunero) aurkitzea du ezaugarri. Horiek horrela, Internet grina berriari lotutako edukiak eta informazioak erraz eskuratzeko tresna da. Gainera, beren zaletasun berdina daukaten beste pertsona batzuk aurkitu eta horiekin komunikatzeko aukera ematen du.
- *Aldi berean milaka gauza* egin nahi dituzten garai horretan, Internet multiatazara bideratzen da, gero eta gehiago. Beraz, aldi berean musika entzuten, bideo-jokoetan jokatzeko eta txarteko lagun baten erantzunaren zain egon daitezke.
- Nerabezaroan harreman sozialak lehenesten dira. Horretarako, Internet tresna oso erabilgarria da, hurbileko lagunekin zein munduko edozein lekutako pertsonekin azkar, eroso eta erraz komunikatzeko aukera ematen duelako.
- Nerabezaroan gertatzen diren aldaketek ziurtasunik eza eta nahasmena sortzen dituzte askotan. Interneten ezartzen diren harreman birtualak baliagarriak izan daitezke nerabe askorendako, haien beldurrei eta ziurtasunik ezei aurre egiteko.
- Internetek helduengandik bereizita dagoen identitatea sortzen laguntzen die. Esate baterako, ezin hobeto pasatzen dute heldu askorendako ulertezinak diren hitzak erabiltzen ahal dituztenean: *"blog bateko estekan klik egin nuen eta DVDak fusilatzekeko tutorial batean sartu nintzen. Horrela, divx artxiboa facebook-era kargatzen ahalko dut"* entzuten ahal da nerabeen arteko elkarriketa batean.

<sup>12</sup> "La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos". 2008an Xavier Brin-guék, Charo Sádabak eta Julián Rodríguezek egin. CoANek editatua.

- Gainera, honako ezaugarri hauek dituen unean heldu da Internet gure bizitzetara: familia txikiagoak eta kideen arteko elkarreraginerako denbora laburragoa daukatenak, komunitate bizi lasaiagoa eta nerabeak eremu publikoarekin harremanetan egoteko oztopo gehiago agertu izana. Internetek eremu hori okupatu du, (etxetik) informazio, aisia eta harreman sozialen mundurako leihoa eskainita.

### 5.3. Interneteko tresna nagusiak: haien funtzionaltasunak eta arriskuak.

Jarraian, nerabeek gehien erabiltzen dituzten Interneteko tresnen funtzionaltasunak eta arriskuak aztertuko ditugu.

#### ■ Bilatzaileak.

##### Funtzionaltasunak.

Interneteko funtsezko tresna da, sarean dauden mila milioika webguneren artean informazioa bilatu eta hautatzeko aukera ematen baitu. Bilaketa bilatzailean sartzen dugun hitz edo esaldi batetik aurrera egiten da, adibidez: “Osasuna”. Horrela, Interneten futbol talde horri loturik dauden webguneen zerrenda bistaratuko dugu.

Bilatzaileak erabilienerako *google* deritzona da. Honako estekaren bidez, gaztelaniazko bertsioa bistaratu ahal da: [www.google.es](http://www.google.es)

##### Arriskuak.

Nerabearen heltze prozesurako desegokia den informazioa eskuratzeko bidea izan daiteke. Eskuratzeko hori nahi gabe edo nahita egin daiteke; izan ere, bilatzaileak idatzi dugun hitza edo esaldia aipatzen duten webgune guztiak arakatzeko ditu. Horregatik, eta aurreko adibideari heltzen jarraituta, Osasuna futbol taldeari zuzenean loturiko webguneetako esteka agertuko zaigu; dena den, baliteke hitz hori desegokitzat jotzen ditugun beste eduki batzuei loturiko webguneetan ere agertzea.

Arriskuak beste bat okerreko informazioa eskuratzeko aukera da. Interneten agertzen den informazio osoa ez da egiazkoa, askotan haren zehaztasuna eta kalitatea bermatzen dituen iragazkirik ez dauka eta.

#### ■ Posta elektronikoa.

##### Funtzionaltasunak.

Posta elektronikoa idatzizko mezuek berehala bidali eta jasotzeko aukera ematen duen tresna da. Gainera, Interneteko banda zabaleko konexioa izanez gero, mezuari edukiera handiko dokumentuak erantsi ahal zaizkio. Pertsona batek beste bati posta elektronikoa bidaltzen ahal izateko, bi pertsonak helbide elektronikoa izan behar dute. Normala denez, kontratatzen den Interneteko hornitzaileak helbide elektronikoa ematen du. Horrela, ohiko helbide bat pertsonaren izena eta enpresa hornitzailearen izena osatuta egoten ahal da, tartean @ ikurra sartuta (adibi-

dez, [fulano@mundoweb.es](mailto:fulano@mundoweb.es)). Normalean helbide elektronikoa horretarako bideratutako programa informatikoren baten bidez kudeatzen da. Ohikoena *Outlook Express* da, *Windows* sistema eragileari (gaur egun hedatuena da) erantsita dagoena. Halaber, doako helbide elektronikoa ere badaude. Helbide horiek ez daude enpresa hornitzaile batekiko kontratu bati lotuta eta nolabait mugak dituzte, aurreko helbideen aldean (bidali edo jasotzen ahal den informazio kantitatearen murriztapena, posta hornitzailearen webgune propioaren bidez bakarrik kudeatzen ahal da eta abar). Nerabe gehienek doako helbide elektronikoa erabiltzen dituzte. Ohikoak *hotmail* ([www.hotmail.com](http://www.hotmail.com)) eta *gmail* ([www.gmail.com](http://www.gmail.com)) izenekoak dira.

### **Arriskuak.**

*Spam* mezuak (publizitate erauntsia) jasotzeko aukera dago. Pertsona askorendako mezuak dira, askotan legez kontrakoak edo iruzurrezkoak diren produktuen edo zerbitzuen publizitatea egiten dutenak.

Posta elektronikoa pertsonak jazartzeko erabiltzen ahal da, mezu mehatxatzaile edo iraingarriak bidaliz.

### **■ Foroak.**

#### **Funtzionaltasunak.**

Tresna horrek informazioa trukatea eta eztabaida ahalbidetzen ditu sarean. Normalean, foro bakoitza gai batean espezializatuta egoten da. Gai hori orokorra (musika, kirola, politika, eta abar) edo espezifikoa (musika talde zehatz bat, bideojoko berezi bat, telesail bat eta abar) izan daiteke. Foroetan *gonbidatu* edo *erabiltzaile erregistratu* gisa parte har daiteke. Bigarren kasuan, datu pertsonal batzuk eman behar dira (gutxienez, helbide elektronikoa). Modalitate batean zein bestean, foroan ez da inolako datu pertsonalik agertzen. Erabiltzaile bakoitzak ezizen edo *nick* bat aukeratu du, bere burua identifikatzeko.

Foro bakoitzak bere funtzionamendu arauak izaten ditu (lantzen ahal diren gai buruzkoak, erabili beharreko hizkuntzaren ingurukoak, etab.), eta bere funtzionamendua arautzen duten zenbait figura ere baditu:

- **Administratzailea.** Foroaren funtzionamendu arauak betetzen ez dituzten mezuak ezabatzen edo aldatzen ahal dituen pertsona bakarra da. Foroaren erabilera desegokia egiten ari diren pertsonen sarbidea blokeatu ere egin dezake: pertsona horiei *trol* deitzen zaie eta foroetan sartzen dira gogaitzeko eta foroaren funtzionamendua oztopatzeko; hainbat aldiz erregistratzen dira *nick* ezberdinekin, beren planteamenduak indartzeko eta abarretarako.
- **Moderatzailea.** Eztabaida animatu eta bideratzeko ardura duen pertsona da.

Foroak *oholen* antzekoak dira eta bertan mezuak *esekitzen* dira. Eztabaidari errazago jarraitzeko, mezuak gaika antolatuta daude. Adibidez, foroa Osasunari buruzkoa bada, gai hauek egon daitezke: *fitxaketa berriak*, *denboraldi-aurrea*, *gustatzen zaizu elastiko berria?*, etab. Gaiak administratzaileak edo moderatzaileak irekitzen ditu, baina, foro batzuetan, erabiltzaileek ere ireki ditzakete.

Ondorengo estekarekin, gurasoei zuzendutako forua duen familiako hezkuntzari buruzko webgune batera sartu ahal izango duzu:

[www.universidaddepadres.es](http://www.universidaddepadres.es)

### **Arriskuak.**

Lantzen dituzten gaietara zein hartzaleei buruzko informazioa ematen dute foroek, baina ez daukate sarbidea murrizteko tresna eraginkorrik. Alde horretatik, erraza da adingabe bat helduendako foro batera sartzea (gainerako erabiltzaileen aurrean adin nagusiko pertsonatzat aurkeztuz bere burua), eta erraza da, baita ere, pertsona heldu bat adingabeendako foro batera sartzen ahal izatea (gainerako erabiltzaileen aurrean nerabetzat aurkeztuz bere burua). Egoera hori larriagotu egiten da, foroaren arauak betearazteko moderatzaileak eta arau horiek betetzen ez dituzten pertsonak forotik botatzeko administratzaileak ez daukaten foroetan. Hori dela eta, foroaren arrisku nagusia da nerabeek eskuratzen ahal dituztela beren helduei prozesurako desegokiak diren hainbat eduki eta harreman.

### **■ Txata.**

#### **Funtzionaltasunak.**

*Txata* edo *ziberberriketa* deritzen tresnak une horretan Internetera konektatuta dauden bi pertsonaren edo gehiagoren arteko komunikazioa ahalbidetzen du, denbora errealean, pertsona horiek munduko edozein tokitan egonda ere. Foroetan bezala, *txatean* ere ezizenak edo *nickak* erabiltzen dira, identifikatzeko.

*Txat* modalitate bat webguneetara lotuta dauden *txatak* dira. *Txat* horietan, nahi duenak parte har dezake. Hala ere, *txat* hori barne hartzen duen webguneetara mugatu egiten dituzte, nolabait, parte hartzen duten pertsonen adinak, estiloa eta zaletasunak. Horrez gain, *txat* batzuek funtzionamendu arauak eta arau horiek betearazten dituzten administratzaileak daukate. *Txat* mota horietan, elkarrizketa orokorra izan daiteke une horretan konektatuta dauden pertsona guztiekin, baina, nahi badugu, pertsona horietakoren bat gonbida dezakegu *txat* bidezko elkarrizketa pribatu bat izatera.

Beste *txat* mota batek gehiago mugatzen ditu bertan parte har dezaketen pertsonak. Kasu horretan, erabiltzaileak elkarrizketa lineara berariaz gonbidatu dituen pertsonak baino ezin dira sartu, baldin eta gonbidapen hori onartzen badute. Erabiliena *Messenger* deritzona da. Erabiltzeko, doako programa informatiko bat behar da ordenagailuan, webgune honetatik: <http://es.msn.com/>. Horrez gain, *hotmaileko* helbide elektronikoa izan behar da eta *txateatuko* duten gainerako pertsonak ere izan behar dute.

Ordenagailura konektatutako bideokamera bat izanez gero, *bideotxatera* ere sar daiteke.

Esteka honen bidez, gurasoei zuzendutako Interneti buruzko *txat* batera sar daiteke: <http://www.ciberfamilias.com/contchat.php>

### **Arriskuak.**

*Txaten* arrisku nagusia da nerabeek eskuratzen ahal dituztela beren helduei prozesurako desegokiak diren hainbat elkarrizketa eta harreman. Foroekin gertatzen den bezala, oso zaila da ezizenak edo *nick*aren atzetan benetan nor dagoen egiaztatzea eta horixe da, hain zuzen ere, dituen arriskuaren arrazoi nagusietako bat. Hori dela eta, erabiltzaileari elkarrizketan nor sar daitekeen baimentzeko aukera ematen dioten *txatak* (*Messenger* izenekoa, adibidez) dira seguruenak.



## ■ Blogak.

### Funtzionaltasunak.

Webgune bat da eta, bertan, orrialde horren administratzaileak edo administratzaileek (*blogariak*) testuak edo artikulua sartzan dituzte. Testuak kronologikoki agertzen dira blogean, berrienetik zaharreneira.

*Blog* batzuk norberaren egunerokoa balitz bezala daude diseinatuta eta, bertan, *blogariak* bere bizitzari buruzko alderdiak kontatzen ditu. Beste *blog* batzuetan, *blogariak* bere iritziak ematen ditu gizartearen hainbat alderdiri buruz. Beste kasu batzuetan, testuak gai espezifiko baten ingurukoak izaten dira. Zenbait *blog*ek, egilearen testuak jasotzeaz gain, beste iturri batzuetatik aterako artikulua ere eskaintzen dituzte.

*Blog*ei esker, irakurleek artikuluei buruzko oharra idatz ditzakete eta, horrela, elkarrizketa bat gara daiteke *blogariaren* eta irakurleen artean.

*Bloga* diseinatu eta mantentzeko programak asko erraztu eta merkatu dira eta, horri esker, informatikari buruzko oinarritzko ezagutzak dituen edozeinek bere *bloga* edita dezake.

Esteka honen bidez, *blog* bilatzaile batera sar daiteke: <http://www.google.com/blogsearch?hl=es>. *Blog*en adibide bat ikusteko, *Microsiervos* webgunea bisita dezakegu: (<http://www.microsiervos.com/>). Munduan eraginik handiena duen gaztelaniazko *bloga* dela esan daiteke. 3 lagunek editatzen dute, eta, funtsean, zientzian eta teknologia berrietan oinarrituta dago.

### Arriskuak.

Gaur egun, milioika *blog* daude sarean, imajina daitezkeen gai guztiei buruzkoak. *Blog* horietara sartzea oso erraza denez, nerabeak beren heltze prozesurako kaltegarriak izan daitezkeen edukiarekin harremanetan jar daitezke hemen ere.

## ■ YouTube.

### Funtzionaltasunak.

Webgune bat da ([www.youtube.es](http://www.youtube.es)) eta, horri esker, bideo digital laburrak truka daitezke, doan. *YouTuben* grabazioa sartzan duen pertsonak berak eginiko bideoak izan daitezke edota telebistatik edo DVD batetik kopiatutako bideoak (musika bideoklipak, telebistako saioen zatiak, iragarriak, film sekuentziak, etab.). Lehenengo modalitateari dagokionez, grabazioaren kalitatea era askotakoa izan daiteke: sakelako telefonoaz grabatutako etxeko bideoa, bere burua sustatu nahi duen musika talde batek eginiko grabazio profesionala edota bere mezua zabaldu nahi duen alderdi politiko batek eginikoa.

*YouTuben* mugatuta dago bideo pornografikoak sartzea. Era berean, sar daitezkeen edukiei buruzko arauak daude, bai eta zerbitzu hori erabiltzen dutenek arau-hauste horiek salatzen diren bat ere. Arau-hausteren bat aurkitzen bada (administratzaileek edota salaketa batetik abiatuta), bideoa kendu egin daiteke.

*YouTubeko* bideoetara webgunetik sar daiteke (<http://es.youtube.com/>) eta, orrialde horretan, hautatutako zenbait bideo eta grabazioak atzitzeko bilatzaile bat aurki daitezke. Grabazioak bilatzeko, izenburua edo gako hitzak erabiltzen dira. Hala ere, bideoak atzitzeko, gero eta gehia-

go erabiltzen dira *blogetan* eta webguneetan agertzen diren estekak. *Blog* eta webgune horiek bideo jakin batzuk gomendatzen dituzte.

### **Arriskuak.**

Nahiz eta *YouTube* bideo pornografikoak sartzea mugatzen duen eta bere arauak betetzen ez dituzten grabazioak ezabatzeko neurriak badituen, nerabe baten heltze prozesurako desegokiak diren edukiak aurki daitezke.

### **■ Gizarte sareak.**

#### **Funtzionaltasunak.**

Komunitate birtual handiak sortzea ahalbidetzen duten webguneak dira (adibidez, *facebook* sareak 500 milioi erabiltzaile inguru ditu mundo osoan). Horiek sortzeko, hasierako parte-hartzai-le kopuru batek mezu elektronikoak bidaltzen dizkie bere gizarte sareko kideei, komunitatearekin bat egitera gonbidatzeko. Parte-hartzai-le berriek prozesu hori errepikatzen dute eta, horrela, kide kopurua handituz doa.

Gizarte sareen webguneek hainbat funtzio eskaintzen dituzte:

- Pertsonak bilatzea. Harremanetan egoteari utzi zioten antzinako adiskideak bila daitezke edota antzeko ezaugarriak dituzten pertsonak, harreman berrietarako.
- Talde birtualak sortzea gizarte sarearen barruan, antzeko interesak dituzten pertsonekin. Talde horiek komunikatzeko, informazioa trukatzeko, hainbat zeregin elkarrekin garatzeko eta abarrerako balio dezakete.
- Profila. Erabiltzaile bakoitzak bere ezaugarri pertsonalei, zaletasunei, interesei eta abarri buruzko informazioa eman dezake. Horrez gain, argazkiak, bideoak edo agiriak *eseki* ditzake, gizarte sareko kide guztien edo bakarrik harremanen zerrendakoen eskura edota profil zehatz bat duten pertsonen eskura soilik jartzeko. Gure profila bisitatzen duten pertsonen mezuak gehi ditzakete, bisita liburua balitz bezala.
- Sareko harremanen zerrendakoekin txateatu.
- Gertakizunak. Harremanen zerrendakoei jakinarazi ahal zaie, adibidez, bilera baten, urtebetetze baten, elkarketa baten eta abarren inguruan.

Jarraian, gaur egun bisitatuenak diren gizarte sareen oinarritzko ezaugarriak laburbilduko ditugu:

- Facebook. Ameriketako Estatu Batuetako goi mailako ikasketetako ikasleendako gizarte sare baten modura hasi zen, baina, gaur egun, Interneteko edozein erabiltzaile motarendako ireki da eta gaztelaniazko bertsioa ere badu. <http://es.facebook.com/>
- Tuenti. Espainiako *facebook*tzat hartzen da. Lehendik erregistratuta dagoen kideren baten gonbidapena jasota soilik sar daiteke gizarte sare horretara. *Facebook*ekoak baino gazteagoak diren erabiltzaileak dauzka. [www.tuenti.com](http://www.tuenti.com)
- Flickr. Argazki eta bideoen trukean espezializatuta dago. [www.flickr.com](http://www.flickr.com)
- Hi 5 (hi-five). Bereziki Latinoamerikan hedatuta dagoen gizarte sarea da. <http://hi5.com/>
- Fotolog. Sare mota honetan, erabiltzaile bakoitzak argazkiak sartzen ditu eta gainerako erabiltzaileek argazki horiei buruz hitz egin dezakete. Gaur egun nerabeek askotan erabiltzen duten bertsio bat *metroflog* deritzona da: [www.metroflog.com](http://www.metroflog.com)

- Myspace. Hasieran, beren lana ezagutarazi nahi zuten artistek erabiltzen zuten batez ere gizarte sare hau. Hala ere, gaur egun, gizarte sare honen erabiltzaileak eta funtzionaltasunak nabarmen zabaldu dira. [www.myspace.com](http://www.myspace.com)

### **Arriskuak.**

Hemen ere tresna honek dituen gaitasunak (gizarte harremanak eta informazioa trukatzea erraztea) arrisku bihur daitezke heltze pertsonal eta sozialeko prozesuan dauden pertsonendako, balitekeelako pertsona horiek ez jakitea informazioa eta harremanak behar bezala aukeratzen eta kudeatzen. Era berean, nabarmendu behar da, *profila* behar bezala erabiltzen ez bada, isilpeko datuak zabalitzen ahal direla. Eta beste pertsona batzuek isilpeko datu horiek modu desegokian erabil ditzakete.

### **■ Lineako jokoak.**

#### **Funtzionaltasunak.**

Lineako lau joko mota bereiz ditzakegu:

- Minijokoak. Doako bideojoko errazak dira eta webgune espezializatuetan daude eskuragarri: [www.videojuegos.com](http://www.videojuegos.com), [www.minijuegos.com](http://www.minijuegos.com) edo [www.minijuegos.es](http://www.minijuegos.es)
- Publizitate jokoak edo *advergames*. Marka edo produktu bat sustatzera zuzendutako doako bideojoko errazak dira. Enpresaren webguneetan egon ohi dira.
- Sareko jokoak. Gero eta ohikoagoa da bideojokoek (ordenagailurakoak zein bideo-kontsolarakoak) Internet bidez jokatzeko aukera izatea. Gehienetan borroka jokoak izaten dira, baina kirol jokoak ere oso hedatuta daude.
- Jokalari asko dituzten jokoak. Bi ezaugarri bereizten dute joko mota hori: milaka pertsonak hartzen dute parte joko bakarrean (adibidez, *World of Warcraft* jokoak 6 milioi harpidedun ditu munduan) eta joko iraunkorra da, hau da, jarraitu egiten du, jokalariren batek utzi arren. Estrategia eta *rol* jokoak izaten dira.

Berriki *online* PEGI<sup>13</sup> kodea sortu da, *lineako* jokoak edukien eta adinen arabera sailkatzeko. Kodea orokortu egin da *sareko jokoetan*, baina oraindik nahiko urria da *jokalari asko dituzten jokoetan* eta ia ez da existitzen *minijokoetan*.

### **Arriskuak.**

*Minijokoei* dagokienez, hauxe da arrisku nagusia: jokoak dituzten webgune batzuek adinaren arabeko inolako sailkapenik gabe aurkezten dituzte joko horiek. Horrela, elkarren ondoan aurki daitezke kalterik egiten ez duen karta joko soil bat eta droga-, arma- edo emakume-trafikatzaile bihurtzen zaituen beste joko bat.

*Sareko jokoan* eta *jokalari asko dituzten jokoan* arriskua da ateak ireki diezazkietela nerabearen heltze prozesurako desegokiak izan daitezkeen harremanei.

<sup>13</sup> Ikus *Bideo-jokoak eta famili hezkuntza* izeneko atala

## ■ Behera kargatzeak.

### Funtzionaltasunak.

Nerabeek gehien estimatzen duten Interneteko funtzioetako bat ikus-entzunezko edukiak eta programa informatikoak *behera kargatzea* da. Behera kargatze horietako batzuk doakoak dira, baina beste batzuk ordaindu egin behar dira. Lehenengo kasuan, webgunerik erabilienean *iTunes* da, *Apple* konpainiaren denda birtuala, alegia. Orrialde horretara sartzeko, doako programa bat behera kargatu behar da, helbide honetan:

<http://www.apple.com/es/itunes/download/>

*iTunes* denda birtualean kantak, diskoak, jokoak eta aplikazio informatikoak eros daitezke eta, laster, filmak ere erosi ahal izango dira. Horretarako, kreditu txartelaren zenbakia eman behar da. Ikus-entzunezko eduki horiek berehala behera kargatzen dira ordenagailu pertsonalean. Doako behera kargatzeen kasuan, *P2P* (*Peer to Peer*, ingelesez) deritzon teknologia erabiltzen duten hainbat programa informatiko daude Interneten. Teknologia horri esker, mota guztietako ikus-entzunezko edukiak eta programa informatikoak truka daitezke, Internetera banda zabalaren bidez konektatuta dauden ordenagailu pertsonalen sare zabalak sortuta. Konektatzeko, erabili nahi dugun programa informatikoa behera kargatu behar dugu Internetetik (*bittorrent*, *kazaa* eta *emule* dira erabilienak horretarako). Instalatu eta gero, doan sar daiteke sare horretan dauden film, kanta, disko, bideo eta programa informatiko guztietara. Aldi berean, gainerako erabiltzaileen esku jartzen dira partekatu nahi diren fitxategiak. Sarean zenbat eta pertsona gehiagok parte hartu, orduan eta eduki gehiago partekatzen ahal izanen dira eta truke abiadura ere handiagoa izanen da. Egun, "beherako karga kudeatzaileak" ere sortu dira. Interneteko fitxategiak zerbitzari edo Interneteko orri batetik jaisteko programak dira. *P2P*en kasuan ez bezala, hauetan ez da beharrezkoa fitxategi hori duen erabiltzailea konektatuta egotea. Gehien erabiltzen diren beherako karga kudeatzaileetarikoa bat *jDownloader* delakoa da. Gaur egun, nolabaiteko polemika dago truke programa horien legezketasunari buruz. Herrialde batzuetan, halako programak mugatzeko legedia martxan jarri badute ere, jabetza intelektualaren aurka doazela uste dutelako, gure herrialdean legezkoak dira irabazi asmorik gabe kopia pribatuak hartu edo ematen badira. Era berean, badira musika edo bideoak doan eskuratzea, haiek ordenagailuaren disko gogorrera behera kargatu beharrik gabe ahalbidetzen duten orriak. *Streaming* deritzo horri. Musikari dagokionez, egun gehien erabiltzen den orria *spotify* da (<http://www.spotify.com/es/free-user/>), bideoei dagokionez, ordea, *seriesyonkis* (<http://www.seriesyonkis.com/>).

### Arriskuak.

Edukiak trukatzeko programei dagokionez, arriskurik handiena da eduki desegokietara sartzeko aukera ematen dutela. Adingabeek eduki pornografikoak eskuratzea eragozteko zenbait neurri ezarri diren arren (kreditu txartelaren zenbakia eman behar da, eduki horiek eskuratzeko), adingabeendako desegokiak diren edukiak dabilta sare horietatik, bai eta legez kontrako edukiak ere. Larriena da, askotan, eduki horiek estreinaldiko filmen edo telesail ospetsuen izenburupean ageri direla eta, ondorioz, erratuta egonda, eduki horiek behera kargatzeko arriskua dago. Bestalde, pornografikoak izan gabe, 18 urtetik gorakoendako sailkatuta dauden filmetara inolako mugarik gabe sar daiteke, truke programa horien bidez.

## 5.4. Zer egin dezakegu gurasook?

Gidaliburu honen lehenengo zatian proposatu dugun eginkizunen eskema erabiliko dugu: *jaki-tea*, *babestea* eta *heztea*.

## ■ Jakitea.

Aurreko atalean, informazio asko jaso dugu, gurasoei nerabeek Interneten gehien erabiltzen dituzten tresnen funtzionaltasunak eta arriskuak ezagutzen laguntzeko. Hala ere, informazioa zabaltzeko eta eguneratzeko, webgune hauetara jo dezake behar duenak:

<http://www.ciberfamilias.com>  
<http://www.Internetsegura.net>  
<http://www.menorenlared.com>

## ■ Babestea.

### ***Babes arauen definizioa eta negoziazioa.***

Argi eta garbi adierazten dugu nerabezaroan babes arauak ezarri behar direla. Hala ere, uste dugu ezinezkoa dela kasu guztietarako balio duten arau unibertsalak zehaztea. Arauak familia eta nerabe bakoitzarentzat zehazteko, hainbat faktore hartu beharko dira kontuan:

- Familia bakoitzaren balioak.
- Nerabearen adina.
- Nerabearen heltze, autokontrol eta erantzukizun maila.
- Aurretik *pantaileri* buruz ezarri diren arau motak.

Faktore horiek guztiak kontuan hartuta, bereziki alderdi hauei lotutako arauak zehaztu eta negoziatu beharko dira:

- Egunean edo astean zenbat orduz erabil daitekeen Internet. Ez dugu ahaztu behar, hori zehazterakoan, kontuan hartu behar dugula gainerako *pantailetarako* zenbat ordu erabiltzen diren.
- Non dagoen jarrita Interneterako konexioa duen ordenagailua. Nerabearen logelan badago jarrita, ikuskatzeko aukerak murriztu egingen dira. Horrez gain, zailagoa izanen da berarekin batera nabigatzea eta, era berean, ez du honako gaitasun garrantzitsu hau landuko: familiako gainerako kideekin negoziatzea, Interneten erabileraren inguruan. Logelan jarri behar bada, beste aukera hau aztertu beharko da: logelara sartu bezain laster ikusteko moduan jartzea pantaila.

Nerabeak direnez, funtsezkoa da arauen zentzua azaltzeko ahalegina egitea. Material didaktiko honen hasieran *pantailen* arriskuei buruz egin dugun deskribapenak balioko digu babes arauen beharra arrazoitzeko.

### ***Teknologia babeslea jartzea.***

Gaur egun, Interneten funtzionamenduari hainbat muga jartzeko balio duten programa informatikoak daude. Jarri beharreko mugen intentsitatea eta mota zehazteko, aurreko atalean aipatu ditugun faktoreak aztertu beharko ditugu lehenik eta behin. Jarraian, programa horietako bi aztertuko ditugu:

- **Birusen kontrako programak.** Programa horiek programa *maltzurak* (*birus* ere deituak) sartzea ekiditen dute. Izan ere, programa *maltzur* horiek kalte handia egin diezaiokete ordenagailuaren funtzionamenduari. *Spam* mezuak sartzea eta *pop-up* deritzenak aktibatzea ere blokea daiteke. *Pop-up* horiek gure ordenagailuan zabaltzen diren leihoak dira, webguneen publizitatea egiteko (batzuetan helduendako zerbitzuei lotuta daude). Egokiena da Interneten bidez automatikoki eguneratzen den birusen kontrako programa bat instalatzea gure ordenagailuan.

- Iragazkiak. Programa horien bidez, blokeatu nahi ditugun edukiak defini ditzakegu (adibidez, pornografiari buruzko webguneak). *Txatera* edo posta elektronikora sartzeko bidea ere blokeatu dezakegu. Batzuetan, *nabigazio* denbora mugatzeko aukera ematen dute. Programa horien bidez, Internetera sartzeko hainbat kontu konfiguratu ditzakegu (bakoi-tza bere pasahitzarekin): bat, pertsona helduendako izan daiteke (edukien blokeorik gabe); beste bat, 6 urteko haurrendako (zehaztu dugun edukien blokeoarekin); beste bat, 16 urteko nerabe-arendako (edukien beste blokeo mota batekin)...

Egun, Internet hornitzaile gehienek eskaintzen dute edukiak iragazteko zerbitzua. Era berean, birusen aurkako programa askok dute dagoeneko iragazteko sistema. Gauza bera gertatzen da zenbait sistema eragilerekiko, "gurasoen kontrola" funtzioa dutenak: Windows XP, Windows Vista eta Mac OS X Leopard.

Kasu horretan, azaltzen saiatu behar dugu programa informatiko horiek instalatzea zergatik den beharrezkoa.

## ■ Hezteak.

Material didaktiko honetan behin eta berriz esan dugun bezala, hauexek dira *pantailen* kontsumo autonomo eta arduratsua bultzatzeko ditugun tresnarik onenak: gu geu eredu izatea, arauak negoziatu eta arrazoitzea eta elkarriketa. Elkarriketari dagokionez, Interneti buruzko elkarriketak izateko uneak edo aukerak sortu behar ditugu. Adibidez: zergatik ez dugu *Messenger*eko kontu bat irekitzen gure seme-alabekin *txateatzeko*? Zergatik ez dugu profil bat sortzen *facebo-oken*, sarean aurkitzen dugunari buruz hitz egiteko? Zergatik ez diogu eskatzen *YouTube*n gure musika talderik gogokoenaren bideo bat bilatzeko? Elkarriketa horietan, garrantzitsua da sarean segurtasun handiagoz nabigatzen lagunduko dioten zenbait mezu sartzeara:

- Intimitatea babesteko neurriak hartzea. Adibidez: doako helbide elektronikoa erabili, zenbait orrialdetan erregistratzeko edota konfiantzazkoak ez diren pertsonari emateko; ez erantzun *kate mezuei* (horrela esaten zaie "bidali mezu hau beste 10 pertsonari, doako ordenagailu eramangarri bat lortzeko" motakoei); izan ere, horrelakoak iruzurrak izaten dira eta ahalik eta helbide gehien eskuratzeko bidaltzen dira, publizitate helburuekin; ez eman norberaren daturik *txat* edo foro batean; *txat* eta foroetan, gure nortasunari lotzeko zailak diren *nickak* erabili; ez eman argazkirik eta ez erabili *webcamik txat* irekietan eta foroetan.
- Norberaren segurtasuna babesteko neurriak hartzea. Adibidez: ez dezala inoiz hitzordurik izan sarean ezagutu duen norbaitekin eta, hori egiten badu, aitak edo amak jakinda egin dezala eta norbaitek lagunduta joan dadila; administratzaileak eta moderatzaileak dituzten *txatak* eta foroak baino ez ditzala erabil; jakinaraz dezala berehala, Interneten bidez jazarpen motaren bat jasan badu edota legez kontrako edukiak dituzten orrialdeak aurkitu badi-tu. Azken kasu horretarako, nerabeak zein gurasoek aurkituta ere, eduki horiek salatze-ko hainbat bide daude: adibidez, *Protéges* elkarteak (<http://www.protegeles.com/>).



CoAN  
Consejo Audiovisual de Navarra

