



Unai Arrugaeta, «Bideojokoak» webgunearen sortzailea. Aritz LOIOLA | FOKU

infraganti UNAI ARRUGAETA

Erabilera egoki bat ezagutzatik hasten delako, bideo joko ospetsuenen gaineko informazioa biltzen duen webgunea sortu du Unai Arrugaeta LHko irakasleak. Maite duen lanbideaz esan du gustuko duela azaltzea eta ulertu duten ikasleen begiak ikustea. Gurasoek ikasteko eta ulertzeko tresna izateaz gain, arriskuak ere saihestu nahi ditu atariak.

Familientzat askotan ezezaguna den bideo jokoen mundu horretan argi apur bat jarritzen duen proiektua jarri du martxan Unai Arrugaeta Amadoz derioztarrak.

Beharrezko gutxieneko datuak bildu ditu, haurrek online bidezko partidetan gehien erabiltzen dituzten bideo joko horiek ezagutu, zer adinetatik aurrera erabiltzeko gomendatuta dauden argitu edo gurasoen kontrolerako mekanismoak ezar-

tzeko jarraibideak erakusten dituelako.

Webgune formatuan egin du, informazioa behar duen orori erraz eta arin eskuratzeko aukera emanez. Zehaztu duenez, informazio objektiboa eskaintzen saiatu da, joko bakoitza zertan datzan, zelan jokatzen den edo atal ezberdinen arabera zer kalifikazio duen argitze-ko. Horrekin batera, zenbait gomendio eskaini ditu eta jokoen bideo laburrekin osatu du tresna berria. Protagonista nagusiak sei joko dira, etxe askotan aski ezagunak izango direnak: Fornite, Brawl Stars, Among Us, Fifa, Minecraf eta Roblox.

Interneteko nabigatzailean «bideo jokoak» idatzita erraz aurki daiteke Arrugaetak sortutako ataria, *bideojokoak.info* helbidean, zehazki. Aurreko ikasturtean osatu zuen, bere gradu amaierako lanaren tes-tinguruan, Webleaner Ikerketa Taldearen laguntzarekin. Orain irakaslea da Bilboko ikas- tetxe batean, baina proiektua- rekin aurrera jarraitu nahi du, informazioa eguneratzen, az- terketa gehiago egiten.

Horregatik, web orrian, Twitter kontuan albisteak parteka- tzeaz gain kontakturako posta elektronikoa ere jarri du. Azal- tzen duenez, ez du uste oroko- rrean aldaketa nabarmenik egongo denik, baina pentsa- tzen du agian ñabardurak egon daitezkeela landa eremuko eta hiri handietako ikastetxeen ar- tean. Horregatik, aukera zabal- du du, eskolaren batek nahi izango balu, bideo jokoen ingu- ruan ikastetxe horretan zer errealitate dagoen aztertze-ko.

Haurrek Internet zertarako erabiltzen duten aztertzea zen karrera amaierako lanaren hel- burua. Azterlana martxan jarri aurretik, gaiaren inguruko he- mengo eta nazioarte mailako hainbat artikulu irakurri zuela

kontatzen du. Ondoren, gaiari bertatik bertara heltzeko unea iritsi zen, eta erabiltzaileenga- na jo zuen, informazioa zuze- nean eurengandik jasotzeko.

Larrabetzuko eskolan egin zuen landa lan hori, irakasleen eta gurasoen laguntzarekin. Horri esker, inkestak egin ahal izan zituen Lehen Hezkuntzako (LH) bosgarren eta seigarren mailako ikasleen artean. Guzti- ra, 54 inkesta bildu zituen, 27 neska, 24 mutil eta generoa adierazi nahi izan ez zuten hiru ikasleren testigantzak jasota.

«Pentsatzen nuen, orokorre- an, Internet gehienbat sare so- zialetan ibiltzeko erabiliko zu- tela, baina ez, bideo jokoetan jolasteko da», azaldu du Arru- gaetak. Zehaztu du, hala ere, ondorioztatu zuela ezberdinta- sunak daudela nesken eta mu- tilen erabileraren artean. Kon- tatzen duenez, neskek gehienbat sare sozialak erabil- tzen dituzte, batez ere Insta- gram, Tick-tock, WhatsApp, Fa- cebook eta Twitch. Mutilen artean, berriz, bideo jokoak dira online bidezko harremanen es- pazio nagusiak, eta alderdi hori aukeratu zuen sakonago azter- tze-ko.

SMARTPHONE PROPIOA

Test bat prestatu zuen, Internet zertarako erabiltzen zuten, zein bideo jokotan jolasten ziren, zer sare sozialetan sartzen zi- ren, egunean zenbat ordu ko- nektatzen ziren edo smartpho- ne propioa zuten galdetzeko. Emaitei begira, onartu du dei- garria egin zitzaiola bosgarren eta seigarren mailako ia ikasle- en erdiek (10-11 urte) Interneteko konexioa eta telefono pro- pioa daukatela baieztatzea.

23 urte ditu Derioko gazteak eta behin baino gehiagotan ai- patu du ezberdintasun handiak ikusten dituela berak adin ho- rretan bizitakoaren eta egungo



Egun Lehen Hezkuntzan irakaslea den gazteak bere gradu amaierako lanean aztertu zuen nerabeek nola erabiltzen duten Internet. Aritz LOIOLA | FOKU

egoeraren artean, adin tarteari dagokionez, bera ere aztertutako taldetik hain urrun ez dagoen arren. Komentatu duenez, berak ez zuen smartphonerik izan Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzara (DBH) heldu arte, baina gailuen erabilerak gora-kada izugarria izan du azken urteetan, pandemia garaiotan bereziki. Pasa den ikasturteko testigantzak dira bildu dituenak, eta «bat datoz irakurritako hainbat ikerketaren emaitzekin», baieztatuta baitago DBH-ra pasatzen diren ikasleen erdiek jada beren smartphonea erabiltzen dutela.

Webguneko sei jokoak, «top sei» direla zehaztu du Arrugaetak; egon gehiago badaude, baina horiek dute une honetan haurren artean arrakasta handiena. «Brawl Stars»-ek zabal-

tzen du zerrenda, eta gainera-koekin bezala, jokoan sakatuta, erabiltzeko adin gomendatua, edukien gaineko kalifikazioa, indarkeria azaltzen den, kreditu txartela erabiltzeko aukera dagoen edo online jolas daitekeen adierazten duten ikonoek osatzen dute informazioa.

Kalifikazioa PEGI (Pan European Game Information) jolasak baloratzeko sistema ofizialaren arabera da, eta edukien deskribapenarekin lotuta dago. Webgunean bertan ikus daitekeenez, sailkapenaren ara-

Online jolasteko erabiltzen diren txatetan ikusten du arrisku handiena Arrugaetak, ezezagunekin sortzen diren kontaktu horietan gertatzen direlako «grooming» kasu gehienak

Webgunean kontaktua utzi du gazteak eta argitu du prest dagoela azterketa beste ikastetxe batean egiteko. Ez du aldaketa handirik espero, baina ñabardurak ager daitezkeela uste du

bera jokoetan bortizkeria agertuz gero, «indarkeria ez-errealista edo ez-zehatza» den jakin ahal da. Era berean, «hitz itsu-

siak, irainak eta proposak ez diren iradokizunak» agertzen diren zehazten da, baita «arrazaz, genero edo erlijio diskriminazioak» agertzen diren edo legez kanpoko drogen, alkoholen

laren edo tabakoaren erabilera adierazten den.

Edukiez aparte, joko askok «ondasun edo zerbitzu digitalak» erosteko aukera eskain-

tzen diote erabiltzaileari. «Erosketa horiek eduki gehigarria dute, hobari mailak, jantziak, ezusteko artikulak edo musika lortzeko», baina baita eguneratzeak ere, «eguneratzeen harpidetzak, txanpon birtualak eta jokoaren txanponaren beste modu batzuk», zehazten du atariak.

Bestalde, jokoak berak beste jokalariei batzuekin jolastean aukera ematen du atxikitako txat bat erabiltzeko, eta ezezagunekin harremanetan jartzeko espazio horretan ikusten du arrisku handiena Arrugaetak. «Egungo bideo joko guztiek ematen dute aukera hori, eta txat horietan kontaktuak egin ahal dituzte munduko edozein tokitako helduekin; horrek *grooming* arazoak (jazarpena eta sexu abusua Interneten) ekar ditzake», nabarmendu du.

Ikerketa dokumentatzeko horrelako kasu askoren inguruan irakurri zuela aipatu du, baina ez du horrelako esperientziarik gertutik ezagutu. Hala ere, haurra tranpan erraz eror daitekeela uste du, jolasaren ingurune horretan ezezagun batek datuak eskatzen dituenean..., «haurrek ez dakitelako norekin hitz egiten ari diren».

Webgunearen erabiltzaileen profil nagusiaz galdetuta, irakasleren bat egon daitekeela dio, baina «gehienbat gurasoak» dira, gehiago jakin nahian hurbiltzen direnak. Batez ere jokoan azalpen bideoak ikusten direla erantsi du, «modu labur batean jolasa zertan datzan» ikus daitekeelako. Momentuz ez du erabiltzaileekin kontrastatzeko aukera izan, baina «lagundu zidan irakaslearen bitartez jakin dut guraso batzuek oso baliagarria egin zaiela komentatu diotela».

Nerea Goti