

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

IKTak eta Konpetentzia Digitalak

**Hezkuntzan, Etengabeko Formakuntzan eta Hizkuntzen
Irakaskuntzan**

Berezko Tituluko Proiektua

Korporazio teknologiko handiak: gazteengan duten eraginaren azterketa

Egilea

Mattin Solis Uitz

Zuzendaria

Gorka Julio Hurtado



ueu

udako
euskal unibertsitatea

2019

Laburpena

Lan honek “Lab-etan entzuten diren teknologiaren ahotsak” ikerketan du funtsa, bertan garbi azaltzen baita korporazio teknologiko handiek nola eragiten duten gure kulturaren, aplikazio horien menpeko bilakatzeko. Lan hori oinarri hartuta gure helburua gazteek korporazio teknologiko horien aplikazioetan zenbat denbora igarotzen duten ikertzea izan da 11 egunetako jarraipen bat eginez, korporazio horiek euren helburua lortzen duten ikertzearekin batera. Azterketa metodologiko mixto batetik abiatuta, gazte desberdinen artean egin dugu azterketa. Emaitzetatik jasotako datuen analisitik zenbait ondorio atera dira gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora eta kontzientzia mailaren, gehien erabiltzen dituzten aplikazio teknologikoen eta teknologien erabilerarekiko generoen arteko desberdintasunen inguruan. Bukaeran hainbat ondorio atera ditugu emaitza horietatik abiatuta, ikerketa hau hobetze aldera etorkizuneko urratsak zentzuk izan litezkeen aipatzearekin batera.

Gaien aurkibideak

Laburpena	1
Gaien aurkibideak	2
Irudien aurkibidea	4
Grafikoen aurkibidea	4
1. Sarrera.....	5
2. Proiektuaren helburuak	7
3. Proiektuaren garapena.....	8
3.1. LAB-ETAN ENTZUTEN DIREN TEKNOLOGIAREN AHOTSAK:	8
3.2. SARE SOZIALAK:.....	10
3.2.1. Zer dira?.....	10
3.2.2. Gazteak eta sare sozialak:	13
3.2.3. Zer dago sare sozialen atzean?.....	15
3.3. APLIKAZIO TEKNOLOGIKOEN AUKERAKETA:.....	21
4. Azterketaren xehetasunak	24
4.1. METODOLOGIA:	24
4.1.1. Datuen bilketa eta interpretaziorako tresnak:.....	25
4.2.2. Emaitzak:	27
5. Ondorioak:	41
5.1. HURRENGO URRATSAK:.....	45
Bibliografia.....	47
ERANSKINAK	51
ERANSKINA I: Hasierako galdetegia.....	52
ERANSKINA II: Jasoketa taula	55

ERANSKINA III: Ebaluazioa	56
ERANSKINA IV: Taulen emaitzak	57
ERANSKINAK V: Hasierako galdetegiko emaitzak.....	64
ERANSKINAK VI: Ebaluazioko erantzunak	92

Irudien aurkibidea

1. irudia: tresna digitalen sailkapena.....	12
--	----

Grafikoen aurkibidea

4.1. grafikoa: Aplikazioen erabilpena.....	28
4.2. grafikoa: Aplikazioan igarotzen duten denbora.....	29
4.3. grafikoa: Aplikazioen erabileraren arrazoiak.....	30
4.4. grafikoa: Erabilpena egunetan zehar.....	33
4.5. grafikoa: Nesken erabilera.....	34
4.6. grafikoa: Mutilen erabilera.....	35
4.7. grafikoa: Aplikazioen erabilera batzaz beste.....	36

1.KAPITULUA

1.Sarrera

“Lab-etan entzuten diren teknologiaren ahotsak” ikerketan garbi geratzen da korporazio teknologiko handiek (instagram, whatsapp, youtube...) nola eragiten duten pertsonengan beraien intereserako. Korporazio teknologietako arduradunek eskura dituzten baliabideak erabiltzen dituzte erabiltzaileak aplikazioetan sar daitezen, dependentzia sorraraziz, euren helburua erabiltzaileak etengabe aplikazioetan sartzea baita. Izan ere, nola lortzen dituzte bada, korporazio desberdinek, hainbeste etekin dohain deskargatzen diren aplikazio batzuetatik? Publizitatetik, jakina. Marka handiek inbertsioak egiten dituzte aplikazioetan eta, beraien helburua, erabiltzaileen jarduerak neurtuz, aplikazioetan ahalik eta denbora gehien pasatzea bultzatzea da.

Modu honetan, beraz, korporazio hauek zeharka beraien aplikazioekiko menpekoak diren biztanleak nahi dituztela sortu erabiltzaileentzat erakargarriak diren baliabideak eta aukerak eskainiz: argazki idealak igotzeko, bideoak partekatzeko, mezu-zuzenak bidaltzeko... eta konturatu gabe denbora asko pasatzen dugu pantaila baten aurrean.

Zentzu honetan, proiektu hau egin beharra aprobetxatu nahi izan dut korporazio teknologiko hauek euren helburuak lortzen dituzten ikusteko. Gazteek aplikazio teknologiko desberdinetan zenbat denbora igarotzen duten ikertu nahi izan dugu, korporazio teknologiko hauek gazteak menpeko bihurtzen dituzten aztertzearekin batera. Lan hau burutzeko adin-tarte bereko gazte talde bat hartu dugu, 15-16 urte tartekoak eta, aplikazio baten bidez, 11 egunez euren aktibitatea zein izan den neurtu eta adierazteko eskatu zaie modu indibidualean, datu guztiak fitxa batean apuntatzeko eskatuz. Honekin batera, hasieran galdetegi bat bete behar izan dute gazteen iritziak ezagutu aldera eta, amaieran, 11 egunetako esperientziaren balorazioa egin dugu.

Lan guztia eta aipatutako helburuak aurrera eramateko lehenik eta behin, gure lana justifikatzen duen atal teorikoa osatu dugu, proiektuari oinarri sendo bat emateko asmoz. Ondoren, azterketaren fasean, lan honen helburu orokor eta espezifikoak finkatu dira, hemen azalduko dira ere lan hau egiteko erabili den metodologia, erabilitako teknikekin batera.

Gazteengandik jasotako datuen bidez lortutako emaitzak adierazi eta interpretatu dira, baliagarria den informazioa bilduz beti ere finkatutako helburuei erantzuna emateko asmoz. Azkenik, lanaren amaierako ondorioak atera ditugu eta etorkizunerako hurrengo urratsa zein izango litzatekeen adierazten saiatu gara.

2.KAPITULUA

2.Proiektuaren helburuak

Lanaren nondik norakoak zeintzuk izango diren azaldu ondoren, jarraian ikerketaren helburuak zeintzuk diren aurkeztuko dira. Bi helburu mota bereizi dira: ikerketa gidatu dutenak batetik, hots, helburu orokorrak eta helburu espezifikoak bestetik, pauso bakoitza zehatzago gidatzen lagundu dizkigutenak:

Helburu orokorrak:

- Gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den ikertu eta neurtu 11 egunetan zehar.
- Korporazio teknologiko handiek, gazte horiekin, euren helburua lortzen duten ikusi, hau da, aplikazioetan denbora asko igarotzen duten ikustea.

Helburu espezifikoak:

- Gazte hauen datuek nolako eboluzioa izan duten ikusi egunak aurrera joan ahala.
- Gazteek aplikazioen erabilerarekiko izan duten kontzientzia neurtu 11 egunetan zehar eta erabilera horrekiko zein mailako kontzientzia duten ikusi.
- Gazteek zein aplikazio teknologiko erabiltzen duten gehien behatu eta horietan zenbat denbora igarotzen duten neurtu, horiek erabiltzeko arrazoiak zeintzuk diren identifikatuz.
- Korporazio teknologiko handien kulturak gazteen artean nola eragiten duen aztertu.
- Generoan artean teknologien erabilpen mailarekiko desberdintasunik dagoen ikertu.

3. Proiektuaren garapena

3.1. LAB-ETAN ENTZUTEN DIREN TEKNOLOGIAREN AHOTSAK:

Aurretik aipatu bezala, lan honen funtsak edo ideiak “Lab-etan entzuten diren teknologiaren ahotsak” (Bebea, Franco, Padilla eta Soria, 2018) ikerketan du abiapuntua. Ikerketa horrekin Tabakalera kokatua dagoen Hirikilabs laborategian gertatzen zena ikusi eta aztertu nahi zuten. Lan horretako autoreek esaten duten bezala, laborategi horrek liburutegi bat balitz bezala funtzionatzen du, baina kasu honetan kultura-digital eta teknologikoan du oinarria, teknologien erabilera sozial, kritiko, sortzaile eta kolaboratiboaren baitan egiten delarik lan.

Hala ere, arazoa ez dago laborategi hauetan egiten den lanarekin (**zer**), lan hau **nola** egiten den ikertzean sortzen da arazoa, hau da, espazio horietan pertsonak beste kideekin, teknologiarekin edota ingurunearekin nola jokatzeko duten eta nola harremantzen diren ikusten denean. Azken finean, lan egiteko moduak pertsonen arabera egiten dira, eta hauek erreproduzitu egiten dira. Izan ere, gizakiaren historian zehar, betidanik izan da garrantzitsua besteen ekintzak erreproduzitzea, horregatik, Carr-ek (1990) dioen bezala, **hezkuntza kritikoa** eskuratzea garrantzitsua da, baliabideak eskaintzen dituelako tradizio eta ideologiarengandik askatzeko eta, horrela, autokontrol arrazional handiagoa edukitzeko.

Bestalde, garrantzitsua da ekintza baten aurrean erabaki egoki bat hautatzeko, Carr-en (1996) testuan agertzen den eta Aristotelesek aipatzen duen terminoa gogora ekartzea: Phronesis (ezagutza praktikoa). Hitz hau egoera konkretu batean zein printzipio etiko den egokiena erabakitzeko gaitasuna adierazten du. Esan daiteke, ezagutzaren abiapuntua tradizioan dagoela oinarrituta eta honek askotan modu intuitiboan jokatzeko eramaten gaituela ekintza desberdinetan, egindakoa **arrazoitugabe**. Modu honetan, ezagutza lortzeko garrantzitsua da, autore honek dioen bezala,

gure **tradizioaren errebisioa** egitea hausnarketa kritiko baten bidez, norberaren baitan kontzientzia bat piztuz. Garrantzitsua da etengabeko hausnarketa bat gauzatzea ekintza desberdinen inguruan, hausnarketa kritiko bat egon behar du, autoezagutza bat egoteko. Hausnarketa honetatik arrazonamendu praktikoa sortzen da, hau da, zein printzipio etiko orokor aplikatu behar den jakitea egoera jakin desberdinetan. Modu honetan, hausnarketa eta arrazionalizazio prozesu horren ondorioz Phronesis (ezagutza praktikoa) lortzen da, egoera batean nola eta zergatik jokatzeko erabaki egokia hartzeko gaitasuna eskuratuz.

Schön-ek (1992) esan bezala, hausnarketa hau modu desberdinetan eman daiteke, ekintzan hausnartuz edo ekintzari buruz hausnartuz. Lehenengoaren kasuan, hausnarketaren bidez, praktika berrantolatzen da momentuan bertan, egoeraren arabera erantzun bat emanez eta egoera batetik bestera pasaz. Bigarrenaren kasuan, hausnarketa ez dator bat ekintzarekin zuzenean, pausa bat gertatzen da. Hausnarketa hau ekintza ondoren eman daiteke, lasai, edo ekintzaren erdian pausa bat egin daiteke praktika zuzena bideratzeko.

Horrela, aurreko ikerketako edukira itzuliz eta Bebea, Francok, Padillak eta Soriak (2018) garbi azaltzen duten bezala, laborategi horietan garbi irudikatzen dira pertsonok teknologiarekiko izaten ditugun jarrera eta jokaerak, modu honetan, pertsonen arteko elkarreraginaren ondorioz, besteengandik jasotakoa barneratzen dugu, guk erakutsitakoa besteei transmititzen diegun bezala.

Ikerketa horretan jasotako esperientzia horietatik abiatuta eta Hirikilabs-en antzemandako jarrera eta jokaeretatik hasita, ikerketa bat egiteko beharra ikusi zuten, erreprodukzio modu horiek homogeneousak ikusten zituztelako, nahiz eta perfil desberdinetako pertsonak bildu eremu horretan. Horrela, ikerketako hipotesi bezala, ondoko galdera plazaratu zuten: Laborategi-herritar guztietan korporazio teknologiko handietako kultur (balore) berdina nabarmentzen da? Hau da, Google bezalako korporazio teknologiko handi batean eta Hirikilabs bezalako laborategi batean on bezala baloratzen diren jarrera eta portaerak berdinak dira?

Lau ikerlari hauek garbi ikusten dute teknologiek boterea dutela orainaldiari itxura emateko, kulturaren, jendartearen, politikaren eta ekonomiaren baitan garatzen direlako. "Teknologiak pertsonok egiten ditugu pentsatzeko eta sentitzeko moduekin, teknologietan islatzen diren mentalitate eta joerekin. Teknologia pentsatzen eta egiten duten pertsona guztiak berdinak badira gure jendarteak berdina izaten jarraituko du. (...) Patroiak erreproduzitzen jarraituko dira." (2018: 15).

Ikerlari hauen hitzetan garbi geratzen da laborategitan ikusten ditugun jarrerak eta bertan antzematen diren kultura teknologikoak erlazionaturik daudela. Jarrera horiek omen dira kulturaren alderdi esplizituena, agerian islatzen direnak, ideiak, baloreak eta diskurtsoak dira aldiz, alderdi ikusezinak (ahotsak). Ahots hauek normalean anitzak izan ohi dira, batak ez ditu besteak isilarazten, hala ere, batzuek bakarrik hartzen dute normalean protagonismoa, jendarteko beste alderdi guztietan bezalaxe. Botereak edo pribilegiozko postuak beti laguntzen du (Gutierrez, 2005). Gehiago entzuten dira Harvard edo Oxford bezalako unibertsitate ospetsuetako ahotsak. Badirudi, egunerokoan zeharkatzen ditugun espazio gehienek ere egoera hauek erreproduzitzen dituztela, non boterea duten korporazioek besteen ahotsak “isilarazten” dituzten (Bebea, Franco, Padilla eta Soria, 2018). Ikerlari hauek, beraz, garrantzitsutzat hartu dute beraien lanean, lehenik eta behin, munduko ahots hegemoniko teknologikoak zeintzuk diren identifikatzea.

Ikerketa horretan kasu desberdinak aukeratu zituzten lana burutzeko, kasu azterketa erabiliz metodo bezala. Korporazio teknologiko desberdinen inguruko analisi sakon bat egin nahi izan zuten gure munduan eta teknologiek zein logikarekin harremanetan garen ulertzeko asmoarekin. Lan horretan Instagram edo Google bezalako korporazio teknologikoak ikertu zituzten besteak beste, hala ere, gure lanean beste aplikazio batzuk sartu nahi izan ditugu, gure gazteen artean zabalduen dauden aplikazioak zeintzuk diren kontutan hartuz, beti ere *we are social*¹ marketing agentziako datuetan oinarrituz, Espainia mailan gehien erabiltzen direnak hartuz hasiera batean, eta beste aplikazio ezagun batzuk gehituz ondoren.

3.2. SARE SOZIALAK:

Lan honen oinarria nondik datorren azaldu eta horren baitan aipamen batzuk sartu ondoren, sare sozialen ezagutzaren inguruko lanketa txiki bat egingo dugu, hauen funtzionamendua hobeto ulertzeko. Honekin batera, aplikazio hauen erabilpen desegokiek zein eragin izan ditzaketen azalduko ditugu.

3.2.1. Zer dira?

Gaur egun jendarte osoan zehar zabalduak dauden aplikazioak dira, kaletik ikusten dugu edonor bere mugikorrarekin sare sozial edo aplikazio desberdinekin solasean. Pertsonen artean sortzen den elkarreragin desberdinen ondorioz ez da harrizkeoa aplikazio hauek helburu desberdinetarako erabiltzen ikustea jendea. Aspaldiko lagunekin kontaktua mantentzeko erabiltzen dira, gai desberdinen inguruan

¹ <https://wearesocial.com/es/digital-2019-espana> (kontsulta: 2019/4/22).

eztabaidatzeko, ekitaldi desberdinak iragartzeko edota entretenimendurako. Jendarte guztiaren eskura dagoen zerbait izanik, zaila da fenomeno honi bizkar ematea eta pasatzen uztea, horregatik beharrezkoa da instituzio desberdinen aldetik esku-hartze bat gauzatzea gure gazteak kompetentzia digitaletan trebatzeko (de Haro, 2010). Hala ere, lan honen funtsa ez doa norabide honetan, eta nahiz eta gai interesgarria izan kompetentzia digitalena, ez naiz honetan luzatuko.

Autore horren beraren hitzetan, sare sozialak pertsonen edo beste giza-erakundez osatutako egiturak dira, non harreman baten edo batzuen bidez dauden elkar-konektaturik (lagunartekoak, lan arlokoak, hartu-eman ekonomikokoak edo beste interesetakoak). Bestalde, Boyd eta Ellisonen (2007) hitzetan, sare sozialak (1) sistema mugatu batean norbanakoei profil publiko edo erdi-publikoa sortzea ahalbideratzen dutenak dira; (2) beste erabiltzaileen lista bat artikulatzen ahalbideratzen dutenak dira, konexio bat elkarbanatzen dutenekin eta (3) norberaren eta beste erabiltzaileen konexioen lista sistema barrutik ikustea eta jarraitzea ahalbideratzen du.

Sare sozialek ia hasieratik erakutsi zuten eduki zezaketen boterea nolakoa izan zitekeen, bai ikuspegi ekonomiko batetik, baina baita ikuspegi sozial batetik ere, pertsonen arteko komunikazio moduan zuzenean eragiten zuelako. Horrela, sare sozialek inflexio puntu bat markatu dute guztiz. Sare sozialen fenomeno hau jendarte berri baten agerpenaren markoaren barruan kokatzen da, Informazioaren, Komunikazioaren eta Teknologia (IKT) berrien garapenetik abiatu dena batik bat: **gizarte-sarea** (Garcia Galera eta del Hoyo, 2013).

Finean, azken autore hauen arabera, indibiduo batzuek denboran zehar mantentzen duten pertsona eta talde arteko komunikazioaren emaitzak dira sare sozialak. Izan ere, esan bezala, sare sozialek indar handia hartu dute jendartean, baita gazteen artean ere, non, beraien helburua pertsonen arteko harremana mantentzea den, "sare sozial" terminoak garbi adierazten duen bezala. Gainera, gazteen adin-tartea ez da sare sozialak lehenik eskuratzen dituen bakarrik, beraien lehen harremanak modu horretan gauzatzen hasten direnak dira ere, etorkizuneko harremanak eraldatzeko aukerak eskaintzen dituelarik (Monge eta Olabarri, 2011).

De Harok (2010) sare sozial mota desberdinen arteko bereizketa egiten du, horrela, alde batetik, **sare sozial zorrotzak** bereizten ditu. Mota honetako sare sozialek pertsonen arteko hartu-emanen jartzen dute atentzioa, beste asmo gehigarririk gabe. Hala ere, erabiltzailea berak erabakiko du zein erabilpen emango dion zerbitzu horri. Horregatik, mota honetako sare sozialak moldagarriak dira, hauen

eginkizunak erabiltzaileak finkatzen dituelako. Sare sozial zorrotz hauen barnean, bestalde, horizontalak eta bertikalak bereizten ditugu. **Horizontalak** jada existitzen diren eta milaka erabiltzaile dituzten aplikazioek osatzen dute, eta hemen sartzen dira Facebook bezalako sare sozialak. **Bertikalak** berriz, erabiltzaileek beren kabuz sortzen dituzten sare sozialek osatzen dute eta kanpoko eraginetatik “isolatuak” daude. Bertan sartzeko, beraz, sare horretako kide izan beharra dago, pribatutasuna bertako kideetara bakarrik mugatzen delarik.

Bestetik, **sare sozialen ezaugarriak dituzten 2.0 zerbitzuak** kokatzen dira. Mota honetako sareak helburu batean zentratzen dira, besteak beste bideoetan, aurkezpenetan, irudietan edota dokumentuetan. Adibidez, sailkapen honen barruan sartzen dira Youtube, Slideshare, Scribd edo Flickr bezalako aplikazioak. Bukatzeko, **microblogginga** kokatzen da, testu laburreko mezularitzan oinarritzen direnak alegia. Hauen artean ezagunena duguna Twitter da.

Hala ere, tresna digital desberdinen inguruko sailkapenez hitz egin behar badugu, Amaia Arroyok (2019) egindako sailkapena aurkitu dezakegu ere, ondoko irudian azaltzen dena:



1. irudia: Tresna digitalen sailkapena (Arroyo, 2019).

Sailkapen hau DIGCOMP sailkapeneko hiru eremutan dago oinarrituta. Lehenengo eremuan, hots, Informazioa eta informazioa alfabetatzea eremuan, informazioa gordetzeko, argitaratzeko eta hedatzeko aukera ematen duten baliabideak sartuko lirateke (Diigo, Feedly edota Google Drive). Komunikazio eta kolaborazio eremuan sare sozialak sartuko lirateke, baina baita komunitate birtualak sortzeko eta elikatzeko aukera ematen duten baliabideak (Twitter, Blogger edota Skype). Bukatzeko, eduki digitalak sortzeko eremuan, ezagunena izan daitekeena, objektu digitalak sortzeko eta argitaratzeko aukera ematen duten baliabideak sartuko lirateke (Genially, Educaplay edota Adobe Spark).

3.2.2. Gazteak eta sare sozialak:

Gaur egun gazteak, inoiz baino gehiago bizi dira elkar konektaturik, aldi berean jende askorekin komunikatzeko gai izaten dira, baita informazioa eta berriak momentuan eta uneoro elkarbanatzeko ere. Klik batez nahi duten informazio guztia eskura dezakete, horrela ikasi eta ikusi dutelako txikitatik. Prensky-k (2001) aipatzen duen bezala, **natibo digital** bezala izendatu ditzakegu jada gazte hauek, txikitatik ezagutu izan dutelako IKTeekin bizitzea zer den, ez bakarrik beraien etxeetan, baita eskoletan ere 2009ko **Eskola 2.0²** planarekin ikusi dugun bezala. Plan honen bidez ikasgelako teknologien modernizazioa gauzatu nahi izan zen, ikasle bakoitzari ordenagailu eramangarri bat emanaz eta ikasgelak baliabide teknologiko modernoez hornituz, arbel-digitalekin adibidez. Hala ere, oso arriskutsua izan daiteke zuzenean gazte guztiei natibo digital izendatzea, batze ere Prensky-k aipatzen duen zentzuan. Bere arabera natibo digital hauek IKTak menperatzen dituzte, txikitatik hauekin trebatu direlako. Hala ere, Adsuara-k (2017) garbi azalaten duen bezala, 90eko hamarkadatik aurrera jaio diren gazte hauek ingurune digital batean egoteak ez du esan nahi Internet benetan nola funtzionatzen duten dakitenik. Gazte belaunaldi honek lortu duena teknologia hauek modu naturalean erabiltzea da, baina teknologiekiko duten ezagutza superfiziala da, ez dutelako teknologien ezagutzan sakontzen. Beraz, IKTen oinarriko erabilpenera bakarrik mugatzen dira orohar (Rodriguez de Paz, 2013).

Aipatutako hau nahiko argia izanda, kontutan izan behar ditugu eskura ditugun hainbat datu. Izan ere, 2018ko datuen arabera, biztanleriaren %82,5ak erabili du Internet astean gutxienez behin eta interneterako konexioa duten etxeak %86,4 dira (INE, 2018). INEren arabera ere, gazteen adin-tartea (16-24) da Internet gehien

² <http://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/actuacion-significativa/14-eskola-2-0/> (kontsulta: 2019/4/22).

erabiltzen duena, tarte horretako gazte gizonezkoen %98,3ak eta emakumezkoen %98,7ak erabili duela Internet 2018ko azken hiru hilabeteetan.

Gure gazteentzat guztiz normala bilakatu da Internet erabiltzea eta, honekin batera, eskura dituzten sare sozialak, duela ez urte asko telebista ikustea edota irratia entzutea ohiko bilakatu zen bezala (Bernete, 2009). Gaur egungo gazteen prototipo batez pentsatzen hasten garenean mugikor edo aparatu teknologiko batekin irudikatzen ditugu, horrela, gazte belaunaldi hau **Net Belaunaldi** bezala ere izendatu dute hainbat soziologok (Dominguez, Jaen eta Ceballos, 2017). Autore hauen arabera, belaunaldi horretako gazteak teknologian jaiok dira eta oso edukazio onekoak, kulturantzunak eta bakartiak, ez dutelako euren gurasoekin egoteko denborarik izaten, hauek egun guztia pasatzen baitute lanean. Etengabeko mezu isurketa jasotzen dute medioen aldetik, indarkeria egoeretara daude ohituak, erosketarako ahalmena dute eta eragina edo boterea duten kontsumitzaileak dira. Gazte hauek milioika euro mugiarazten dituzte urtero beraientzat zuzenduta dagoen merkatu batean.

Dominguezek, Jaenek eta Ceballosek (2017) garbi adierazten dute gaur egungo gazteek nahiago izaten dutela bitarteko digitalak erabili informazioa bilatzerako orduan beste edozein baliabideen aurretik. Teknologikoki pertsona helduek baino gaitasun gehiago erakusten dituzte, izan ere, horiek erabiltzerako orduan ez dute beldurrik agertzen. Horrela, egoera hau azaldu eta gero, gaur egun gazte hauek geroz eta adikzio teknologiko kasu larriagoak erakusten dituzte, denbora luzea pasatzen baitute mugikorrekiko pantailaren aurrean lagunekin solasean edo txateatzen.

Gure gazteak, askotan ez dira kontziente izaten teknologiek izan ditzaketen ondorioez, inork gutxi eman dizkielako hauen inguruko berririk. Gazteek ez dituzte arrisku hauek zuzenean ikusten, kostatu egiten zaielako mezu bat bidaltzeak, argazkiak publikatzeak edota datu-pertsonalak hirugarren pertsona bati emateak izan ditzakeen ondorioak ikustea. Argazkiak edo datu-pertsonalak esparru pribatutik publikora pasa daitezkeenaren gogoetarik egin gabe ibiltzen dira sarean (Dominguez, Jaen eta Ceballos, 2017).

Zalantzarik gabe, sozializatzeko eta komunikatzeko gizakiak bizi izan dituen eta oraindik bizi dituen moldatzeko moduetara egokitzea izaten ari da **sare jendarte** honen ondorioetako nagusi bat. Gizabanakoaren sozializazio tradizionalan aldaketak eragin ditu prozesu honek, izan ere, sozializatzeko bitarteko birtualek espazioa irabazi dute, pertsonen arteko konexioak handituz (Garcia Galera eta del Hoyo, 2013).

Gainera, sare sozialek, ez dakigu nola eragin dezaketen jendartean. Zaila da mota honetako bitartekoen erabilpena deuseztatzea, hauen helburua sormena eta

komunikazioa bideratzea eta garatzea direlako, ondorioz, bitarteko hauek ere jendartearen erritmora egiten dute aurrera, atzean geratzeko aukera gutxi utziz (Castro eta Hernandez, 2019).

Sare sozialen bitartez informazio asko jasotzeko aukera dugu, mota guztietakoa, guztioi eragiteko modukoak. Baina bereziki gazteei eragiten die, gai orokorren inguruko ezjakintasunak *fakenews*en inguruan ahul bilakatzen dituelako, ideia baten edo bestearen inguruan eraginez. Sare sozialen bidez erraz zabaltzen dira albisteak eta horiek gugan dute eragina, horrela, gazteen eta sare sozialen inguruan hitz egin ondoren, hauek nola eragiten duten aztertuko dugu, lehenengo hauek barrutik nola funtzionatzen duten ezagutuz eta alderdi positiboak eta negatiboak zeintzuk diren adieraziz bigarrenik.

3.2.3. Zer dago sare sozialen atzean?

Esan bezala, aparatu teknologiko hauen erabilpenak izan ditzakeen ondorio negatibo zein positiboak azertu baino lehenago, garrantzitsua deritzogu hauen atzean zer dagoen ikustea.

Esaten denaren arabera, teknologiek eragiten duten inpaktua horiekin egiten den erabilpenaren arabera da. Horrela, teknologiaren erabilpen on edo txarra egin daitekeela aipatzen da, aukerak eta arriskuak existitzen direla IKTen erabilpenaren inguruan. Gainera egindako balorazio hauek, ordea, ez dute kontutan hartzen zein motatako izaera duten teknologia hauek, neutralak ez direla alegia. Izan ere, aplikazioaren diseinuak agindu, eragin eta lana errazten du, gauza batzuk gertatzea eta besteak ez gertatzea ahalbidetuz. Bebea, Franco, Padilla eta Soriaren (2018, 22. or.) hitzak jarraituz, zera esaten dute: “teknologia erabiltzen dugun bitartean kultura jakin batean gaude murgildurik”. Honek garbi erakusten digu aplikazio hauetako batean sartzen garenean euren menpeko bilakatzen garela eta beraiek nahi dutena egiten dugula, euren kulturaren erabat sartuz eta beraiek nahi dutena eginez inkontzienteki (argazkiak igo, atsegin dut sakatu, historiak igo, bideoak ikusi...).

Gauzak horrela, Bebea, Franco, Padilla eta Soriak (2018) euren lanean azaltzen dute arraroa egiten zaigula ikusteak nola mota honetako sare sozialek milioika euroko etekinak izaten dituzten, erabiltzaileek euro bakar bat ere gastatzen ez dutenean horiek erabiltzeagatik. Aplikazio batzuk ordaindu behar badira ere, Netflix bezala, gehiengoak doakoak dira. Nola lortzen dute orduan horrenbeste diru irabaztea? Publizitatean oinarritzen den negozio eredu batean oinarritzen direlako. Marka desberdinek ordaindu egiten dute beraien iragarkiak sare sozial horietan ager

daitezen eta, bestalde, erabiltzaileen jardura neurtzen duten algoritmoak sortzen dituzte, gure tartea denbora xahutzen pasatzeko eta aplikazioen barruan ahalik eta denbora gehien egoteko, iragarki horiek kontsumituz. Finean, Pepe Mujikak zioen bezala, “ez da dirua gastatzen ari garena, bizitzako denbora baizik” (Aipatuta: Bebea, Franco, Padilla eta Soria, 2018: 22).

Erabiltzaileak harrapatzeko metodo hau garbi azaltzen du Nir Eyal-ek (2015), bere esanetan gantxoaren metodoa erabiltzen baitute korporazio teknologiko hauek. Erabiltzaileak atera ezinako zirkulu batean sartu nahi dituzte, ekintza erakargarriak kontrola-ezineko bulkada bihurtuz. Metodo honen bidez aplikazio horiekiko menpeko bihurtzen gaituzte, jasotzen dugun edozein notifikaziok aplikazio horietan sartzea bultzatzen gaituztelako, askotan kontziente izan gabe.

Gantxoaren metodoa oso erraz azaldu daiteke, eta Nir Eyal-ek garbi azaltzen du. Metodo hau psikologiako teoria konduktistetan oinarritzen da, non errefortzu positiboaren bidez portaera egokiak eragin nahi diren, Skinnerrek 1930eko hamarkadan txakurrekin egin zuen esperimentuan bezala.

Gantxo hau lau urratsetan banatzen da:

1. Kanpoko detonatzailea: Notifikazio bat jasotzen duzu.
2. Ekintza: Detonatzaile horrek aplikazioa zabaltzea eragiten dizu.
3. Ordainsari aldakorra (*Gratificación*): Argazkia ikustea, besteen “atsegin dut” jasotzea eta besteek idatzitako mezuak.
4. Inbertsioa: Zure *like* edo zure iruzkina idazten duzu, prozesu guztia berriz errepikatzea bultzatzen duena.

Satisfazio ikaragarria sorrarazten digu besteen oniritzia jasotzeak. Besteen mezuak jasotzen baditugu, norbaitek jarraitzen bagaitu, norbaitek txio bat idazten badigu edota *like* bat jasotzen badugu momentuko plazer bat sentitzen dugu. Sentitzen dugun plazer horrek aplikazio horietan behin eta berriro sartzea bultzatzen gaitu, gustatu egiten zaigulako sentsazio hori bizitzea, inportante sentitzea, eta horrela, korporazio handiek euren helburua betetzen dute, denbora asko aplikazioetan pasatzea. Gainera, aplikazioek duten funtzionatzeko moduagatik, erabiltzaileok produktoreak gara ere, edukiak etengabe sortzen ditugulako, gure produkzioerik gabe aplikazioa hutsik egongo litzateke (Bebea, Franco, Padilla eta Soria, 2018).

Hau guztia gainera azaldu ondoren eta sare sozial edo korporazio teknologiko hauen aplikazioek nola funtzionatzen duten ikusita eta ideia orokor bat hartuta, goazen funtzio hauek izan ditzaketen ondorioak zeintzuk diren ezagutzera.

3.2.3.1. Sare sozialen ondorio negatiboak:

Askotan ikusi izan dira sare sozialak entretenimendurako aplikazio edota komunikazio eta sozializatorako aparatu gisa. Bestalde, arriskutsu bezala ere ikusi izan ditugu, gazteek egiten duten erabilpenari dagokionez (aurretik aipatu bezala), askotan ez direlako kontziente izaten euren jarduerak izan ditzaketen ondorioez.

Batetik, aparatu hauekiko sortzen den **menpekotasuna** dago. Aurretik esan bezala, korporazio teknologiko hauen asmo eta helburu nagusia erabiltzaileak euren aplikazioetan ahalik eta denbora gehien igarotzea izaten da, etekin ekonomikoak izan ditzaten. Horrela, ez da arraroa izaten aplikazioen gehiegizko erabilera egiten duten pertsonak ikustea gure jendarrean, mugikorra etengabe eskuetan dutela. Gainera, denbora luzez mugikorraren aurrean egoteak ez du aspektu fisikoetan bakarrik eragiten, askoz larriagoak izan ohi dira aspektu psikologikoarekin zerikusia duten arazoak.

Bebea, Franco, Padilla eta Soriak (2018) azaltzen duten bezala, aplikazio eta sare sozial hauetan egunean bi ordu baino gehiago igarotzen duten gazteek osasun mentala sufritzeko erraztasun handiagoa dute, batez ere estutasuna eta antsietate sintomak eta depresioarekin zerikusia dutenak. Royal Society of Public Health-ek (2017) egindako ikerketa batek erakusten du Instagram dela osasun mentalerako sare sozialik kaltegarriena, autoestimuari asko eragiten baitio, lo orduei zuzenean eragiten diolako eta ekitaldietatik kanpo geratzeko beldurra sustatzen duelako (FOMO: *fear of missing out*).

Javier Salas-ek (2017) garbi azaltzen du bere artikuluan kontzentratzeko gai ez garen jendarte batean bizi garela, non notifikazio sinple bati esker orduak pasatzen ditugun mugikorraren edo aplikazio desberdinen menpe. Sherry Turkle-k artikulua horretan bertan aipatzen du mugikorrak ikaragarritzko boterea duela, ez dela osagarri bat besterik gabe. Egiten duguna ez ezik garena ere aldatzeko gaitasun psikologiko itzela duen aparatua dela nabarmentzen du.

Autore honek berak aipatzen du, Deloitte-ren informearen arabera, batz bestea 40 aldiz begiratzen dugula mugikorra egunean, mundu osoko biztanleak kontutan

hartuz. Hala ere, datu horien beraren arabera, biztanleriaren laurden batek 100 eta 200 baino gehiagoren tartean begirutzen du mugikorra egunean. Horrela, ikusten dugu nola korporazio teknologiko handiek euren helburuak lortzen dituzten, mugikorraren menpeko bilakatuz eta aplikazioetan etengabe sartzea bultzatuz biztanleria.

Modu honetan garbi ikusten dugu korporazio teknologiko handiek **nola gugan eragiten** duten, biztanlegoa beraien nahiak asetzera bultzatuz. Pentsamendu kritikorik ez duten biztanlegoak nahi dituzte sortu, beraien helburuak betetzea bideratutako jendartea garatuz.

Korporazio teknologiko hauen inguruko funtzionamenduan aditu bezala Tristan Harris dugu. Bera Googleko diseinatzaile etikoa izan zen, horrela, jendearen pentsamendua modu etikoan nola kontrolatu zitekeen ikertzen zuen. Tristan Harrisek (2017) TEDeko bere aurkezpen bideoan garbi azaltzen du konpainia hauek gugan nola eragiten duten, horretarako adibide simple bat aipatuz:

Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.

Adibide simple honekin garbi geratzen da zein asmorekin lan egiten duten korporazio teknologikoez, eta nola gure pentsamoldeak kontrolatzen eta moldatzen saiatzen diren, kasu gehienetan helburua lortuz, aurretik ikusi dugun bezala. Rachel Metz-ek (2017) idatzitako artikulu batean garbi azaltzen du Tristan Harrisek industria teknologiko horiek inoiz eraiki diren pertsuasio sozialerako makina boteretsuenak direla, eta aipatzen du kezkatuta dagoela industria horiek gu erabiltzeko edo guri eragiteko duten botereaz. Hala ere, Harrisek garbi du hau guztia aldatu daitekela eta jendartearentzat onak diren gauzetara ere bideratu gaitzaketela aplikazio teknologiko hauek, nahiz eta oraintxe bertan ez izan hori euren helburua.

Aplikazio hauek gugan nola eragiten duten erakusteko ez dugu oso atzera joan beharrik, hor baititugu Joseba Elolak (2018) bere artikuluan aipatu bezala Brexiteko eta Donald Trumpen aukeraketaren kasuak, non sare sozialek berebiziko garrantzia izan zuten jendea alde batera edo bestera konbentzitzeko garaian. *Noticias basura* deritzon terminoak eragina izan zuen kasu hauetan, Estatu Batuetako kasuan ustez Errusiak agente batzuk erabili baitzituen Clintonen aurkako albisteak sare sozialetan zabaltzeko, Trumpi mesede egiteko asmoarekin.

Baina hau ez da guztia, sare sozialek ia dena dakitelako guri buruz. Artikulu horretan bertan azaltzen da nola Facebookek algoritmo batzuk erabiltzen dituen gure gustuen arabera publikitateak eta albisteak bidaltzeko. Horrela, Facebookek gurekiko duen ikuspegiaren arabera, mota bateko edo besteko albistea emango digu, beti ere gure pentsamenduarekin eta ideologiarekin zerikusia dutenak. Beraz, gertaera baten inguruko ikuspegi bakar bat bakarrik erakusten digute, gure profileraren hoberen egokitzen dena, eta horrek ideia baten inguruan erradikalizatzen gaitu. Jendeak irakurtzen duena manipulatzeko dute, gure ideologiaren bidea markatuz. Hala ere, kontutan izan behar da hau ez dela Facebooken arazoa bakarrik, hau plataforma guztiekin gertatzen dela.

Sare sozialek beraz, gure ideiekin zerikusia duten informazioa bidaltzen digute eta hauek gure ideiak indartzen ditu. Honek guztiak gure pentsamenduan zuzenean eragiten du, izan ere, ez dugu gure pentsamendu kritikoa indartzen gure ideiekin zerikusia duten albisteak bakarrik jasotzen baditugu. Ez dugu sakontasunean pentsatzeko gaitasunik lantzen, besteen "aholkuak" behar izaten ditugulako gai baten inguruan zer pentsatu behar dugun jakiteko. Cialdinik George Anders-i (2015) eginiko elkarrizketan garbi azaltzen du ongi joango zaigula jendartearen babesa jarraitzen dugun bitartean, baina arazoa da pentsatu gabe jarraituko dugula, besteen iritzien arabera erreakzionatuz egoera baten aurrean. Pentsatzeko gaitasuna izatea da Cialdinik babesten duena, bestela jendarte ahul bat izaten jarraituko dugu, babesgabe izanez.

Tristan Harrisek (2017) hiru aldaketa proposatzen ditu teknologian eta jendartearen egoera guzti honi aurre egiteko. Batetik, limurtzaile garelako onartu beharra dugu. Behin gure burua kontrolatua izan daitekeela onartuta dugula hura babesteko esfortzua egin beharko genuke Harrisen arabera. Bigarren aldaketa ardura eredu eta sistema berriak behar ditugula konturatzean datza. Sistema hau zalantzan jartzen dutenekin mundua denboran hobetzen eta limurtzaileago bihurtzen den neurrian, kontrol-gela horretako pertsonak arduratsua eta gardenago ere bihurtuko dira, publikitate negozioa zalantzan jarriz horrela. Bukatzeko, diseinuaren berpizkundera proposatzen du, korporazio teknologiko handiak gizateriaren diseinu mimetikoaren menpe gera ez daitezen. Honekin lortu nahi dena da, gure arreta benetan nahi dugun horretara itzultzea, gure denbora-lerroaren kontrola berreskuratuz.

Sare sozialek aurkezten duten beste arazoa **pribatutasunaren** gaia da, non askotan gure bizitza pribatuko datuak agerian uzten ditugun edonorren eskura. Rodriguezek eta Magdalenak (2016) euren ikerketan azaltzen duten bezala, gazte

asko ez dira kontziente izaten pribatutasunak dituen ondorioetan. Sare sozial batean erregistratzen direnean edota sareko edozein orrialdetan izena ematen dutenean, egiten duten lehen gauza beraien datu pertsonalak ematea izaten da, horrela, hasieratik, beraien menpeko bihurtzen dira gazte horiek. Gainera, sare sozialetako pribatutasunaren konfigurazioa ez moldatzeak ezagutzen ez dugun jendea gure profilean sartzea ahalbideratzen dute, gure datu eta argazkiak eskuratzeko ate guztiak zabalduz.

Autore horien hitzetan, gazteak ez dira kontziente izaten izaera pertsonaleko informazioa mundu birtual horretan proportzionatzeak eta errazteak izan ditzakeen ondorioez. Informazio hori hertsatzeko edota xantaia egiteko erabili dezakete beste erabiltzaileek.

Daniel Ortegak (2011) Hezkuntza, Kultura eta Kirolaren ministerioari eginiko artikuluan garbi azaltzen du jende askok, exhibizionismoarengatik, bere datuak agerian uzten dituela, baita bere geolokalizazioa ere. Horren aurrean, artikulua horretan bertan, hainbat sare sozialetan pribatutasunaren konfigurazioak nola funtzionatzen duten azaltzen du, bakoitzean zein urrats jarraitu behar diren azalduz.

3.2.3.2. Sare sozialek eskaintzen dituzten aukerak:

Kontutan izan behar dugu, baita ere, sare sozialek eskaintzen duten guztiak ez duela txarra izan beharrik edo eragin negatiboa duenik, modu egokian erabiliz gero aukera egokiak eskaintzen dituzte gure bizitzak hobetzeko asmoarekin, jarraian ikusiko dugun bezala.

Errebisatutako bibliografian antzeko argudioak erabiltzen dituzte sare sozialen onuren inguruan hitz egiterakoan. Molina eta Toledok (2014) garbi azaltzen dute sare sozialek edo mota honetako aplikazioek ekarri duten onura handiena pertsonekin mantendu dezakegun harremanarena dela. Aplikazio hauen bidez nahi dugun pertsonarekin edozein momentutan kontaktatu dezakegu inongo esfortzu ekonomiko edo materialik egin gabe. Aspalditik ikusten ez genituen familiar edo lagunekin hitz egiteko aukera eskaintzen digu, harremanik ez galtzeko aukera eskainiz. Esan daiteke beraz, alde positibo bat pertsona ezagunekin **kontakturik ez galtzearena** dela.

Ilido beretik doaz Castro eta Hernandezen (2019) hitzak, baina beraiek aplikazio hauek duten zabalkundea ere nabarmentzen dute. Munduko **edozein lekutara iristeko** aukera ematen digute korporazio teknologiko hauen aplikazioek, gure beharrak eta nahiak asetzeko baliabideak eskainiz. Modu honetan, edozeinekin

kontaktua mantendu dezakegu, bai harremanak sortzeko edota interes profesionalekin zerikusia duten aukerak lortzeko, baita informazioa eta jakintzak partekatzeko ere besteak beste. Gainera, autore hauek nabarmentzen duten bezala, teknologiek eskaintzen dituzten baliabideei esker, kontaktu guzti hauek zuzenekoak izan daitezke, denbora errealean eginak.

Bukatzeko, de Harok (2010) **sare sozialak hezkuntza munduan** nola txertatu daitezkeen azaltzen du bere artikuluan, eta bide berdina jarraitzen du Buxarris-ek (2016) bere artikuluan. Bere hitzetan, sare sozialak hezkuntzan txertatzeak onurak ekar ditzake 5 arrazoiengatik: Lehenengo, jakintzen transmisioa eta pertsonen arteko kolaborazioa ahalbideratzen du, beharrezko konpetentzia digitalak garatzearekin batera; bigarrenik, taldean lan egiteko gaitasunak eta jarrerak lantzeko aukera eskaintzen dute, kolaborazioak duen garrantzia azpimarratuz; hirugarrenik, ikasgaiarekin zerikusia duten edukia lantzeko motibatzen ditu ikasleak, beraien parte-hartze aktiboa ahalbideratzen dutelako; laugarrenik, ikasleen lan autonomia bultzatzen da lan egiteko informazioaren bilaketari eta aukeraketari dagokionez. Azkenik, ikas-irakaskuntza prozesurako erreminta interaktibo eta eraginkorrean bilakatzen dira, partaidetza eta elkarriketa bideratuz.

3.3. APLIKAZIO TEKNOLOGIKOEN AUKERAKETA:

Atal teoriko guzti hau landu ondoren, oinarritzat hartuko ditugun aplikazio teknologikoak zeintzuk izan diren azalduko dugu. Gazteen artean asko dira erabiltzen dituzten aplikazio teknologikoak, eta Bebea, Franco, Padilla eta Soriak (2018) beraien lanean egin bezala, guk ere aplikazio teknologiko jakin batzuk hartu ditugu oinarri bezala ikerketa honetan. Lan honetan, beraz, gazteen artean zabalduen dauden aplikazio teknologiko desberdinak aukeratu ditugu, beti ere gehien erabiltzen dituztenak zeintzuk diren identifikatuz eta ondoren ikasleei beste aplikazio batzuk gehitzeko aukera eskainiz. Horrela, gure asmoa gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den 11 egunetan zehar ikertzea eta neurtzea izanik, ondorengo aplikazioak hartuko ditugu kontutan, beti ere gazteen erabilpenaren baitan besteren bat gehitzeko aukera utziz:

Instagram:

Aplikazio hau 2010ean sortu zen argazkiak editatzeko eta elkarbanatzeko helburua zuen sare sozial bezala. 2012an Facebookek Instagram erosi zuen 1000 milioi dolarren truke. 2013an irabaziak lortzeko asmoarekin Instagramek publizitatea

eta marketing tresnak txertatu zituen aplikazioan. 2016ean negozio profilak zabaldu zituen eta datu-analitikak txertatu zituen erabiltzaileentzat, bistaratzeak eta *likes* (gogokoak) deritzonak neurtu eta erakusteko. Aplikazio honek 900 milioi erabiltzaile aktibo inguru ditu gaur egun³.

Facebook:

Facebook 2004an sortu zen gizarte-sare zerbitzu bat da. Harvard Unibertsitateko ikasleentzat sortu zen, baina orain mundu guztiari irekita dagoen sare bat da. 2012an burtsara egin zuen salto 104 mila milioi dolarreko balorazioa lortuz. 2012ean Instagram erosi zuen aurretik aipatu bezala eta 2014ean Whatsapp ere erosi zuen 16.000 milioi dolarren truke. 2018an Cambridge Analytica Facebookeko erabiltzaileen datuak eskuratu izana akusatu zuten, hauek iragarki politikoak sortzeko asmoa zutela leporatuz. Facebookek 2.200 milioi erabiltzaile aktibo inguru ditu.⁴

Youtube:

Interneten bidez bideo digitalak partekatzeko aukera ematen duen webgunea da Youtube. Gune hau 2005ean sortu zen, eta 2006az geroztik Googleren esku dago 1.650 milioi dolarren truke erosi eta gero. Youtubek 24 herrialde desberdinen blokeoa jasan izan du, bakoitza arrazoi desberdinengatik. Horien artean Saudi Arabia, Bangladesh, Txina, Pakistan eta Turkia aipa ditzakegu, baita Alemania ere 2009an, autore eskubideekin arazoak izan ondoren.⁵

TikTok/Musical.ly

Musical.ly bideoak sortzeko eta zuzeneko emankizunak erakusteko aplikazioa zen, 2014ean sortua. Aplikazioaren bitartez, erabiltzaileek bideo laburrak sor ditzakete, gehienez minutu bateko iraupena dutenak, eta atzetik musika sartu, ondoren bideoaren abiadura editatzeko aukera izanik modu errazean. 200 milioi erabiltzaile izatera iritsi zen 2017an. Hala ere, urte horretan bertan, Bytedance Technology-k Musical.ly erosi zuen 1.000 milioi dolarren truke, TikToken jabea ere bazena, horrela, 2018an biak integratu zituen eta TikTok izena bakarrik mantendu zuten. Orain 500 milioi erabiltzaile ditu aplikazio honek.⁶

Whatsapp:

³ Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram#cite_note-3 (kontsulta: 2019/4/28)

⁴ Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook> (kontsulta: 2019/4/28).

⁵ Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/YouTube> (kontsulta: 2019/4/28).

⁶ Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/TikTok> (kontsulta: 2019/4/28).

Whatsapp berehalako mezularitzarako aplikazioa da, mezuak bidali eta jasotzen dituen Interneten bidez; 2009an sortu zen. 2014ean Facebookek erosi zuen 16.000 milioi dolarren truke. Aplikazio honek 1.500 milioi erabiltzaile inguru ditu dagoeneko.⁷

Netflix:

Netflix entretenimendura zuzenduta dagoen enpresa komertzial bat da, hileroko harpidetza baten truke eduki multimediak partekatzen dituen, pelikulak, serieak eta dokumentalak gehienbat. Enpresa hau 1997an sortu zen eta 2009rako 10 milioi harpidedun zituen. 2011ean 26 milioi izatera iritsi zen, 2015ean 60 milioi eta 2016rako 89 milioi zituen jada. Gaur egun 140 milioi harpidedun ditu gutxi gorabehera.⁸

Fortnite:

On-line aritzeko bideojoko bat da 2017an sortu zena. Jokalarien artean zabalkunde handiena lortu duen bertsioa Battle Royale da, doakoa. Gaur egun, Fortnite hiru bertsio eskaintzen ditu: Fortnite Save the world izenekoa, gehienez lau jokalaria zonbi moduko izakien aurka borrokatzen eta jokalariek eraikitako gotorlekuekin objektuak defendatzen jartzen dituen; Fortnite Battle Royale izenekoa, gehienez ehun jokalaria hartzen dituen, bizirik irauten duen azken pertsona izateko borrokatzen dutena; eta Fortnite Creative, jokalariei munduak eta jokalekuak sortzeko erabateko askatasuna ematen diena. Lehen bi bertsioak 2017an plazaratu ziren, aurretiko sarbideko titulutzat; eta Creative bertsioa 2018an.⁹

⁷ Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> (kontsulta: 2019/4/28).

⁸ Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Netflix> (kontsulta: 2019/4/28).

⁹ Wikipedia: <https://eu.wikipedia.org/wiki/Fortnite> (kontsulta: 2019/4/28).

4.KAPITULUA

4. Azterketaren xehetasunak

Ondorengo lerroetan ikerketaren diseinuan burutu diren aspektu esanguratsuenak azalduko dira. Honekin batera, azterketa honen jomugak zeintzuk diren aurkeztuko dira modu argi eta zehatzean, lan hau egiteko erabilertako metodologia azaltzearekin batera. Hau egin eta gero, gazteen mugikorren erabileratik jasotako emaitzak interpretatuko ditugu eta, bukatzeko, lanaren ondorioak emango dira gomendioekin batera.

4.1. METODOLOGIA:

Jendarte zientzietan bi aukera metodologiko bereizten dira ikerketa objektua aztertzerantz iristeko gaur egun. Bat kuantitatiboa eta bestea kualitatiboa. Bi aukera hauekiko bat aukeratzeko orduan beharrezko ikusten da metodologia kualitatibo batez eta metodologia kuantitatibo batez hitz egiten ari garenean zertaz ari garen jakitea.

Esan beharra dago, biak errealitate sozial bat hautemateko formak direla, baina, hala ere, desberdintasun nabarmen batzuk dituzte:

Metodo kuantitatiboak: "ikasitako egoeraren aurretiko-ezagutza ahalbideratzen du eta, honek, hipotesien formulazioa, kontzeptuen erreferente enpirikoak mugatzen eta informazioaren bilketa estrategia diseinatzen errazten laguntzen du". (Bonilla eta Rodriguez, 2005: 105).

Metodo kualitatiboa bestetik, esango digu Sandin-ek:

Hezkuntza eta jendarte fenomenoek sakoneko ulermenera bideratutako, praktiken eta egoera sozio-hezitzaileen eraldaketara, erabaki hartzeetara eta ezagutzaren garapen eta aurkikuntzara bideratutako ekintza sistematikoa da. (Aipatuta; Bisquerra, 2012: 276).

Gure lana aurrera eramateko bi metodologia hauek uztartzea egokia iruditu zaigu bi metodoek guk nahi ditugun ñabardurak bilatzeko aukera ematen digutelako. Taylor eta Bogdan-ek (1987) aipatzen duten bezala, metodologia kualitatiboak errealitatea modu holistiko batean ulertzen laguntzen du, errealitatea modu naturalean ikusiz eta ikuspegi desberdin guztiak kontutan hartuz. Massot-ek bere aldetik, ikerketako partaideak horren parte aktibo bilakatzearen garrantzia nabarmentzen du, modu honetan, ikerketan parte hartzen dutenek, balioa ematen diote egindako lanari beraien iritzia kontutan hartzen dela ikusten dutelako. Ikerketa kualitatiboaren funtsa beraz, pertsonen mundu subjektiboan murgiltzea eta hau azalratzea da. Finean, metodologia kualitatibo baten bidez protagonisten pertzepzio, sinesmen eta esanahietatik interpretazio, ulermen edo eraldaketa bat bilatu nahi da (Aipatuta; Bisquerra, 2012). Metodologia hau erabili dugu adibidez azken ebaluazioa egiterako orduan, aurrerago azalduko duguna.

Bestetik, metodologia kuantitatiboak errealitatearen ikuspegi objektibo, positibista eta egiaztagarria ahalbideratzen du, gainera, lagin adierazgarri batetik abiatuta emaitzen orokortzea bilatzen du. Azken finean, metodologia kuantitatiboaren asmoa errealitatea zein den ulertzea eta ezagutzea da, teoria desberdinetatik abiatuta (Latorre, Del Rincón eta Arnal, 2003). Metodologia hau erabili dugu adibidez hasierako galdetegiaren eta ondoren partaideek bete behar izan duten taularen azterketa egiteko, aurrerago azalduko duguna.

4.1.1. Datuen bilketa eta interpretaziorako tresnak:

Gure kasuan, helburu nagusia gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den neurtzea izanik, lagin esanguratsu bezala adin bereko 14 gazte hartu dira kontutan. Informatzaileen hautapena ahalik eta nabarmenena izan zedin ezaugarri desberdin batzuk hartu ditugu kontutan, adibidez gazteen generoarena bezala. Modu honetan, neska eta mutilen arteko kopurua antzekoa izaten saiatu gara, adin berdineko gazteak aukeratzearekin batera, aurretik esan bezala, 15-16 urte dituzten gazteak hartuz. Pentsatu dugu adin-tarte honetan dela aproposena azterketa burutzea, oraindik gaztetxoak izanik, askatasuna izan ohi dutelako mugikorra erabiltzerako orduan, gainera, garapen prozesuan egonda, askotan ez dira kontziente izaten mugikorreko aplikazioen erabilpenaz.

Partaide guzti hauengandik informazioa jasotzeko metodo desberdinak baliatu ditugu. Hasieran, galdetegi egituratu bat pasa diegu partaide guztiei ikerketa prozesuari sarrera emateko eta gazteek aplikazioen erabilpenaren inguruan duten

iritzia zein den gertutik ezagutzeko, baita guk finkatutako helburuak lortzeko asmoarekin (ikusi eranskina I). Galdetegi hau atal desberdinez banatu dugu eta 5 galderez osatu dugu, horietatik 3 galdera itxiak dira eta 2 galdera irekiak.

Ondoren, gure asmo nagusia 11 egunetan zehar gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den aztertzea izanik, galdetegiarekin batera taula bat pasa diegu gazteei (ikus eranskina II), bertan 11 egunetan zehar, egunean aplikazio bakoitzean igarotzen duten denbora zenbatekoa den apuntatu behar izan dute. Hau egiteko, galdetegian, mugikorreko aplikazio bat deskargatzeko eskatu diegu, QualityTime deiturikoa. Baliabide honek aplikazio bakoitzean zenbat denbora igarotzen dugun adierazten du, beraz, bertan agertutako denbora guztiak taula horretan apuntatu behar izan dituzte egunero 11 egunetan zehar. Lan honen bidez, aplikazio bakoitzean egunean zenbat denbora igarotzen duten ikusi ahal izango dugu, mugikorrean egun bakoitzean zenbat denbora pasatzen duten ikustearekin batera, edota zein aplikazio den gehien erabiltzen dutena.

Bukatzeko, prozesu guzti hau egin ondoren, ebaluazio bat egin dugu partaideekin 11 egun horietako esperientzia nolakoa izan den gertutik ezagutzeko. Ebaluazio honetarako 6 galderez osatutako txantilo bat (ikus eranskina III) erabili dugu, kontutan izanda gure asmoa gazteen iritzien berri ematea izan dela ebaluazio honen bidez. Taldeko balorazioa egiteko, lehenik eta behin bi talde handi bereizi ditugu partaide guztien artean zozketa bidez eta denbora bat eman zaie galderen inguruan eztabaidatzeko. Ondoren, bi talde nagusi hauek hiru talde txikitan banatu ditugu, eta berriz ere galderen inguruan hausnartzeko eskatu zaie 10-15 minutuz. Talde txiki bakoitzeko bozeramaile bat izendatu behar izan dute, hitz egindako guztia beste kideei azaldu ahal izateko ahots altuan. Hau guztia egin eta gero, talde handiko hausnarketa bideratu dugu, aplikazio teknologikoen inguruko errealitateari buruz duten iritzia eta jakintza zein den ezagutzeko asmoarekin.

Datu guztiak biltzeko estrategia desberdinak erabili dira. Batetik, hasierako galdetegitik jasotako datuak eta iritziak eta azken ebaluaziotik jasotakoak bildu egin ditugu. Hauengandik jasotako informazioa sailkatzeko kategorizazioaren estrategia baliatu dugu, hau da, galdetegiko emaitzetatik eta ebaluazioko emaitzetatik ateratako datu komunak multzokatzea, bakoitza modu independentean (galdetegiko emaitzak alde batetik eta ebaluaziokoak bestetik). Fase honetan, jasotako datuak multzokatu egin dira antzekoak diren patroiak identifikatzeko (Bisquerra, 2012). Kategoriak izan daitezke: iritziak, jarrerak, sentimenduak, prozesuak, jokaerak, lekuak, uneak,

pertsonen ezaugarriak etab. Kategorizazioa informazioa klase edo kategoria kopuru txikiago batera ekartzea da beraz (Gil eta Perera, 2001).

Bestetik, taula bidez jasotako datuak ere bildu egin ditugu jarraian egin beharreko emaitzen interpretazioa errazteko asmoarekin.

Bukatzeko, azterketa osatu dugu dokumentuen analisia eginez. Del Rincón, Latorre, Arnal eta Sans-ek (1995: 342) dioten moduan: “Dokumentuen analisia egoera jakin baten inguruko, fenomeno baten edo programa zehatz baten inguruko atzera begirako eta erreferentziazko informazioa jasotzeko iturri garrantzitsua da, eta erabilera handikoa”. Bereziki azterketa bibliografikoaren azterketan zentratu gara.

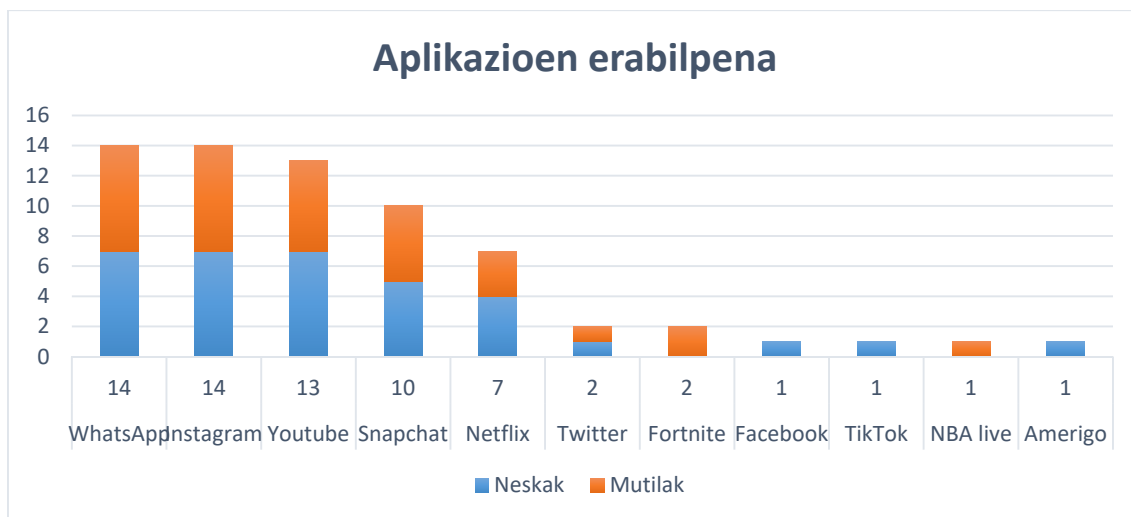
4.2.2. Emaitzak:

Atal honetan, gazteengandik jasotako datuak zeintzuk izan diren irudikatuko ditugu. Honetarako, atal desberdinak bereiziko ditugu, datuak jasotzeko erabili dugun baliabide edo metodoaren arabera. Horrela, lehenik eta behin, hasierako galdetegitik jasotako datuen inguruko emaitzak azalduko ditugu, bigarrenik, gazteek eguneroko taulan apuntatu dituzten datuen inguruko emaitzak analizatuko ditugu eta bukatzeko azken ebaluazioan gazteek aipatu dituzten ideiak plazaratuko ditugu.

- **Hasierako galdetegitik jasotako emaitzak:**

Metodologian azaldu bezala, hasieran gazteei pasatako galdetegia bost galderez dago osatuta, horietatik lehen hiru galderak itxiak dira eta bi irekiak.

Lehen galderarekin gazteek gehien erabiltzen dituzten aplikazio teknologikoak zeintzuk diren ezagutu nahi genuen. Honetarako, zerrenda bat ipini genien aplikazio desberdinez osatuta eta, beraiek, erabiltzen dituzten aplikazioak zeintzuk diren markatu behar zituzten, aukera bat baino gehiago aukeratzeko posibilitatearekin. Ikusi dugun bezala, bertan adierazi genituen batzuk gazte guztien artean oso zabalduak daude beste batzuekin alderatuta, taulan ikus daitekeen bezala.



4.1. grafikoa: Aplikazioen erabilpena

Modu honetan, ikusi dugunaren arabera, gazte guztiak erabiltzen dituzte Instagram eta WhatsApp aplikazio teknologikoak, eta YouTube ere oso zabalduta dagoen aplikazio bat da, gazte batek bakarrik adierazi duela ez duela erabiltzen, beste guztiak baietz erabiltzen dutela adierazi duten bitartean.

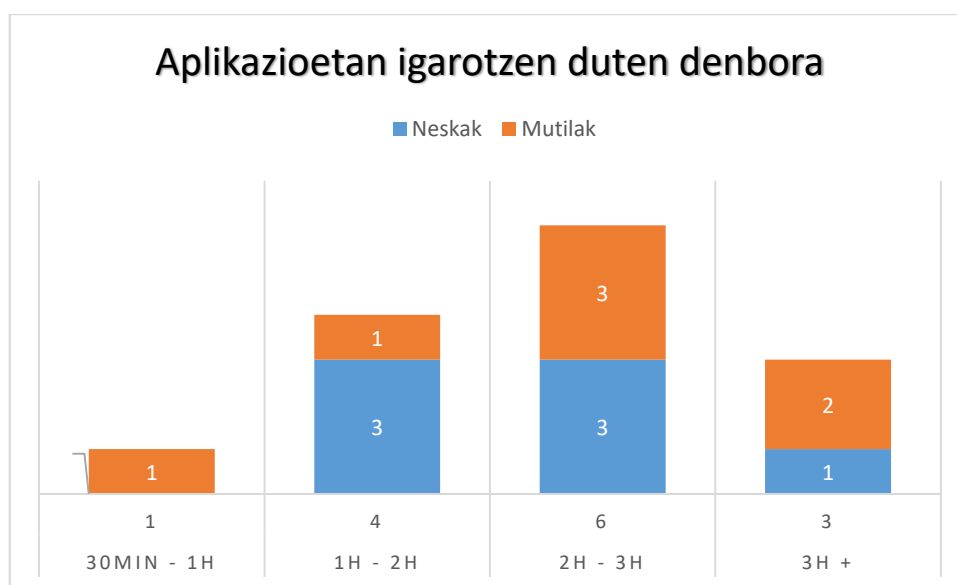
Zabalduta dagoen beste aplikazio bat Snapchat da. Hasieran, aplikazio hau ez genuen ipinia galdetegian, baina gazte asko izan dira aukera hau idatzi dutena beste aplikazioen artean. 10 gaztek erabiltzen dute Snapchat gainera nahiko oreka handia ikusten da generoen arteko erabilpenean, 5 neskek eta 5 mutilek esan dutelako erabiltzen dutela aplikazio hau.

Bestetik, ikusi dugu gazteen artean nahiko zabalduta dagoen beste aplikazio teknologiko bat Netflix dela. Galdetegian guztira 5 gaztek adierazi dute aplikazio hau erabiltzen dutela, hala ere, eguneroko taulan ikusi dugu 7 direla guztira Netflix erabiltzen dutenak, hau da, parte hartzaileen erdiak. Genero arteko bereizketa egiten badugu Netflixen erabilpenaren inguruan ikusten dugu nahiko orekatua dela, 4 neskek erabiltzen dutelako eta mutilen artean 3k.

Lehen galdera honekin bukatzeko, gutxiago erabiltzen dituzten beste aplikazio batzuk agertu dira ere. Horrela, 2 gaztek esan dute erabiltzen dutela Twitter, beste 2 gaztek erabiltzen dutela Fortnite, batek Facebook erabiltzen duela, beste batek TikTok, beste batek NBA live eta azken batek erabiltzen duela Amerigo. Gainera, azkenik, ikusi dezakegu orokorrean aplikazioen erabilpenaren inguruan oreka handia dagoela generoen artean, desberdintasun nabariena Fortniten erabilpenean ikusten delarik, bi mutilek erabiltzen dutelako eta nesken artean inork ez.

Bigarren galderari dagokionez, aplikazio horietan zenbat denbora igarotzen duten ezagutu nahi genuen, kontutuan izanda galdetegi hau azterketa egiten hasi aurretik egin dutela, hau da, 11 egunetan zehar beraien erabilpena zein den ezagutu gabe. Modu honetan, ikusi dugu kasu batzuetan aplikazio horien erabilpenaren inguruan duten pertzepzioa oso baxua dela.

Galdera honetan bost aukera ematen genizkien eta horietatik bat aukeratu behar zuten. Aukerak hauek ziren: ordu erdi baino gutxiago erabiltzen dituztela aplikazio horiek, ordu erdi eta 1h artean, 1h eta 2h artean, 2h eta 3h artean edo 3h baino gehiago erabiltzen dituztela.

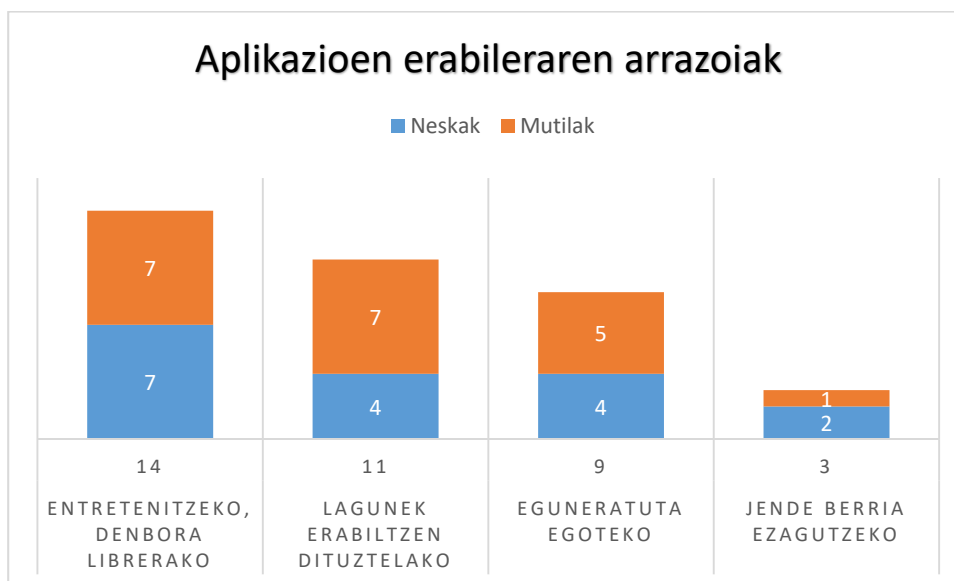


4.2. grafikoa: Aplikazioan igarotzen duten denbora

Taulan garbi azaltzen den moduan, ikusten dugu gazte batek adierazi duela aplikazio horietan ordu erdi eta 1h artean pasatzen duela, aurrerago ikusiko dugun bezala motz xamar geratzen da aukera hau. Bestetik, 4 gaztek adierazi dute 1h eta 2h artean erabiltzen dituztela aplikazio hauek, 6 gaztek 2h eta 3h artean erabiltzen dituztela eta 3 gaztek adierazi dute 3 ordu baino gehiago igarotzen dutela aplikazio horietan. Nesken eta mutilen arteko bereizketa egiten badugu ikusten dugu, orokorrean nahiko orekatuta dagoela denboren banaketa, nahiz eta neskek adierazi ordu batetik gora erabiltzen dituztela aplikazio hauek eta mutil batek bakarrik adierazi 30 minutu eta ordu bete tartean erabiltzen duela. Modu honetan ikus daiteke aplikazio horietan igarotzen duten denboraren inguruko pertzepzioa kasu batzuetan ez dela zuzena, eta uste dutena baino denbora gehiago igarotzen dutela.

Hirugarren galderaren bidez aplikazio horiek zergatik erabiltzen dituzten ezagutu nahi genuen, eta taulan ikusten den bezala, antzeko erantzunak eman

dizkigute parte-hartzaile guztiek. Kasu honetan, aukera bat baino gehiago aukeratu zezaketen partaideek.



4.3. grafikoa: Aplikazioen erabileraren arrazoiak

Esan bezala, nahiko erantzun antzekoak eman dizkigute bai neskek baita mutilek ere aplikazioak erabiltzearen inguruko arrazoiari dagokienez. Batetik, parte-hartzaile guztiek adierazi dute aplikazio teknologiko horiek entretenitzeko edo denbora libre betetzeko erabiltzen dutela, hau da, aplikazio horiek erabiltzen dituzte entretenituak egoteko, baita ezer egiteko ez dutenean ere. Azkenean, dena loturik dago, gehien erabiltzen dituzten aplikazioak Instagram eta WhatsApp direlako, ikusi dugun bezala, eta hauek erabiltzeko “behar” edo “arrazoi” bat behar izaten da, kasu hauetan mezu bat jaso edo gustuko bat jaso duzunaren inguruko notifikazio bat. Horrela, notifikazio bat jaso baduzu horri erantzuten saiatuko zara, eta horri erantzunez beste batek jasoko du notifikazioa, amaierarik ez duen kate bat sortuz.

Bigarren arrazoi nagusia lagunek ere erabiltzen dutelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko da, kasu honetan 7 mutilek (denek) adierazi dute arrazoi hau eta 4 neskek. Nesken artean, beraz, 3 dira arrazoi hau adierazi ez dutenak, kontutan izanda denek erabiltzen dutela besteak beste WhatsApp, kontaktua mantentzeko aukera eskaintzen duen aplikazio bat.

Bestetik, 9 partaidek adierazi dute aplikazio teknologiko hauek egondako albiste eta ekitaldietan eguneratuta egoteko erabiltzen dituztela, kasu honetan ere neska eta mutilen arteko oreka mantenduz. Bukatzeko, 14 pertsonetatik 3 pertsonak adierazi dute jende berria ezagutzeko erabiltzen dituztela aplikazioak.

Ondoren galdetu genien galderak zera zioen: Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio teknologiko horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik? Galdera honen bidez aztertu nahi genuen gazteak ea kontziente izaten diren aplikazio teknologikoek duten botereaz beraiek eragiteko, beti ere aplikazioek asmo ekonomikoak kontutan izanda.

Erantzun gehienak bat datoz adierazten produktu desberdinak kontsumitzeko gure gogoan eragiten dutela aplikazio teknologikoek, esaten dutenez produktu desberdinen iragarkiak jartzen dituzte, eta horrek, produktu horiek kontsumitu nahi izatea eragiten omen digu. Hau da, partaide gehienek ikusten dute aplikazio hauek publizitatez gainezka egon ohi izaten direla, normalean interesatzen zaizkien gauzen ingurukoa, eta horrek bultzatzen duela produktuak erosi nahi izatera. Hona hemen erantzun batzuk:

Bai. Era batera edo bestera beti jartzen dituzte zuri interesatzen zaizkizun iragarkiak edozein aplikazioetan. (ikusi 91. orrialdean)

Bai, Instagramen adibidez erosteko gauza pila daude. (79. orrialdean)

Bai, iragarkiak daudelako. (81, 85, 87. orrialdeetan)

Bai, “modan” dagoena erakusten duelako. (77. orrialdean)

Bai, aplikazio horietan produktu desberdinen iragarkiak eta iritzi desberdinak jasotzen ditugulako eta horrek produktu horiek kontsumitzea edo kontsumitu nahi izatea eragiten duelako. (73. orrialdean)

Hala ere, badira horrela pentsatzen ez duten bi pertsona, biak neskak. Gazte hauen iritziak, beraiek erabakitzen dute zer kontsumitu, aplikazioek ez omen dute inongo eraginik gauza bat edo beste kontsumitzerako garaian.

Ez, azkenean nik erabakitzen det zer kontsumitu edo zer ez, aplikazioak ez dute zer ikusirik. (75. orrialdean)

Erantzun hauetan ikusten dugu, beraz, gazte gehienek bai uste dutela aplikazioek guran eragiten dutela bertatik publizitate asko jasotzen dutelako, produktu horiek kontsumitzeko euren gogoan eraginez. Hala ere, ikusi dugun bezala, badira horrela pentsatzen ez duten bi gazte, nahi dituzten produktuak kontsumitzen dituztela ikusten dutelako, erabaki horretan aplikazioek esku-hartzen ez dutela pentsatuz.

Galdetegiko azken galderan Tristan Harrisek (2017) bere aurkezpen bideoan aurkeztu duen egoera planteatu genien, kontrol-gelarena alegia (ikusi lan honen 18. orrialdean). Esaldi horrekiko zein iritzi duten ezagutu nahi genuen galdera honen bidez,

eta baita aplikazioek horrela funtzionatzen duten uste al duten eta kontrolpean bizi garen uste duten.

Jasotako emaitzetatik ikus daiteke ia gehienek uste dutela hau gertatzen dela eta gaizki iruditzen zaiela egoera hau gertatzea, hau da, kontrolatuta egotea. Uste dute, baita ere, honetan eragina duela aplikazio hauei gure datuak ematea.

Gaizki iruditzen zait hori egitea. Bai, horrela funtzionatzen dutela uste dut. Kontrolpean bizi gara, momenturo eskuan dugun trastoak non gauden kontrolatzen gaitzalako. (ikusi 71. orrialdean)

Gaur egungo aplikazioen errealitatea da, izan ere, aplikazioei gure datuak errazten dizkiegu, eta hortaz, gure dena dakite momentu oro. (65. orrialdean)

Ez zait ondo iruditzen aplikazio batek pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzea. Baina, kontrolpean bizi garela uste dut, eta kontrolatzen digutela ere. (77. orrialdean)

Batzuk adikzioaren kontua ere aipatzen dute, jende asko omen dagoela mugikorrik gabe ezin duena bizi, eta beraz, guztiz kontrolpean daude aplikazio hauekiko.

Nire ustez aplikazioek ez dituzte bilioika pertsonen pentsamendu eta sentimenduak moldatzen era esageratu batean, baina pixka bat bai. Bestalde, badago jendea, mobilaren kontrolpean bizi dena eta ezin duena 2 minutu egon mobila gabe. (91. orrialdean)

Bestetik, hausnarketa interesgarriak atera dira ere erantzun honetan, asko hurbiltzen direnak aplikazio teknologikoen funtzionamendura. Gazte baten iritziz aplikazioek beharrak sortzen dizkie gazteei bertan sartzeko, aplikazioentzat ezinbestekoa baita bezeroak aplikazio horiek etengabe erabiltzea. Beste gazte batek dioenaren arabera, aplikazio teknologiko hauek gure datuak saltzen egiten dute lan, beraz, bezeroak behar omen dituzte bizirauteko, %100 kontrolatuak biziz.

Nire iritzia esaldi horrekiko gizartean eragin negatiboa duela da, izan ere, jendeari aplikazio horietan sartzeko beharra sortzen die. Bai, aurretik aipatutako aplikazioek horrela funtzionatzen dutela pentsatzen dut. Modu librean jarduten dugula pentsatu arren, kontrolpean bizi garela esango nuke, ezinbestekoa delako aplikazio hauentzat gure erabilpena eta beraz notifikazioak bidaltzen dizkigute. (73. orrialdean)

Zoritxarrez, kontrolpean bizi garela uste dut, eta gustatuko litzaidake hala ez dela esatea. Baina enpresa handi horiek (Google, Facebook...) gure datuak saltzen lan egiten dute. Hau kontutan izanik %100 kontrolatuak bizi garela uste dut. (89. orrialdean)

Bukatzeko, gazte batek uste du, alde batetik, aplikazioek bai funtzionatzen dutela horrela, hau da, botere handia dutela gure pentsamendu zein sentimenduetan eragiteko. Baina, bestalde, uste du modu librean jarduten dutela gazteek, nahiz eta kontrol handia egon.

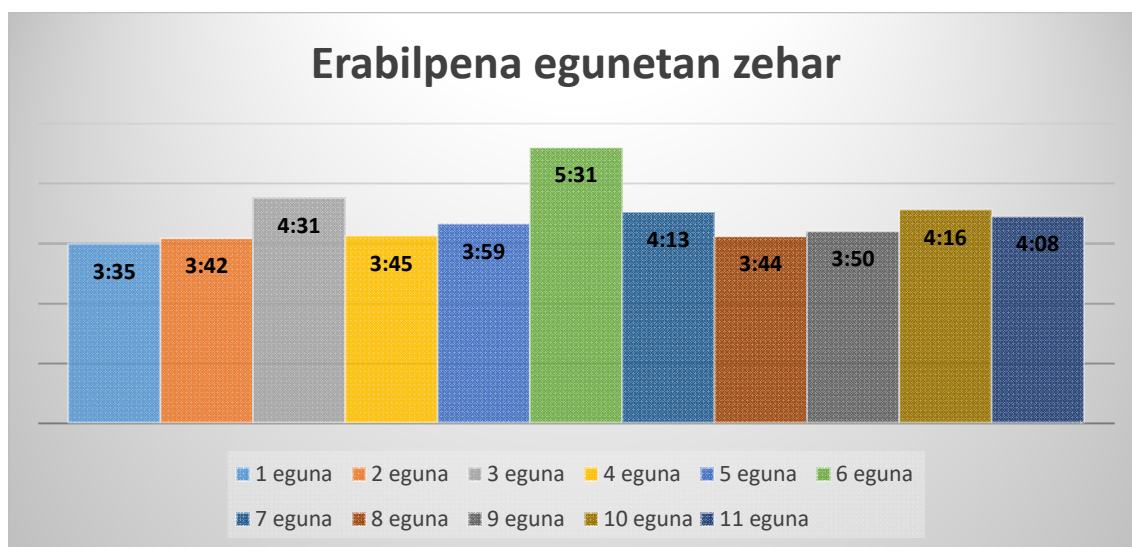
Uste det egia dela, bilioika pertsonen pentsamenduak, sentimenduak eta egiten dituzten ariketak sare sozialetan daude, eta edozeinek ikusi dezake egunero pertsonak egiten dituzten gauzak. Nik uste det modu librean jarduten dugula baina baita ere jende askok kontrolatzen gaituela. (75. orrialdean)

Jasotako erantzun hauekin ikusten dugu, beraz, gazteak orokorki kontziente izan daitezkeela aplikazioen funtzionatzeko moduan, eta ez zaiela batere ongi iruditzen kontrolpean bizitzea. Finean, kontrolatuak bizi direla uste dute, eta kontziente dira aplikazio teknologikoek duten botereaz. Modu honetan, aplikazio horietan denbora asko igarotzen dute modu inkontziente batean, aurrerago ikusiko dugun bezala.

- **Aplikazioen eguneroko erabilpena:**

Oraingo honetan, lanaren funtsaren inguruko emaitzak azalduko ditugu, hau da, 11 egunetan zehar gazteek apuntatu dituzten datuak zeintzuk izan diren azalduko dugu, aplikazio desberdinetan emandako denbora zenbatekoa izan den adieraziz.

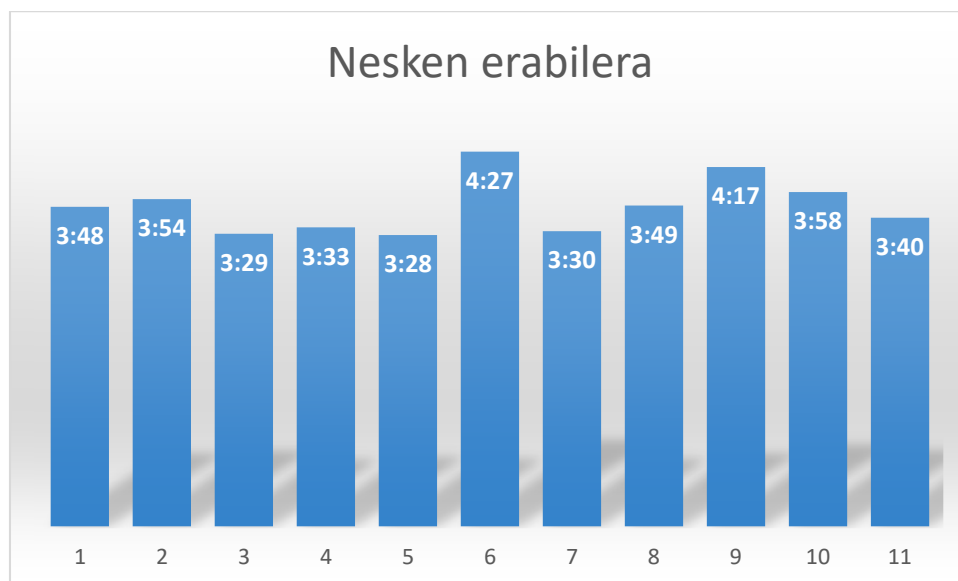
Jasotako datu guztietatik begi-bistara etortzen zaigun lehen gauza egunean aplikazio horietan guztira zenbat denbora pasatzen duten ikustea da. Modu honetan, datu guztiak aztertu ondoren, ikusi dugu guztira 4 ordu eta 7 minutu pasatzen dutela egunean batzaz beste mugikorrean azterketan partehartu duten gazteek. Hala ere, jarraian ikusiko dugun grafikoaren arabera, ikusten da erabilpena desberdina izan dela egunaren arabera.



4.4. grafikoa: Erabilpena egunetan zehar (orduak eta minutuak)

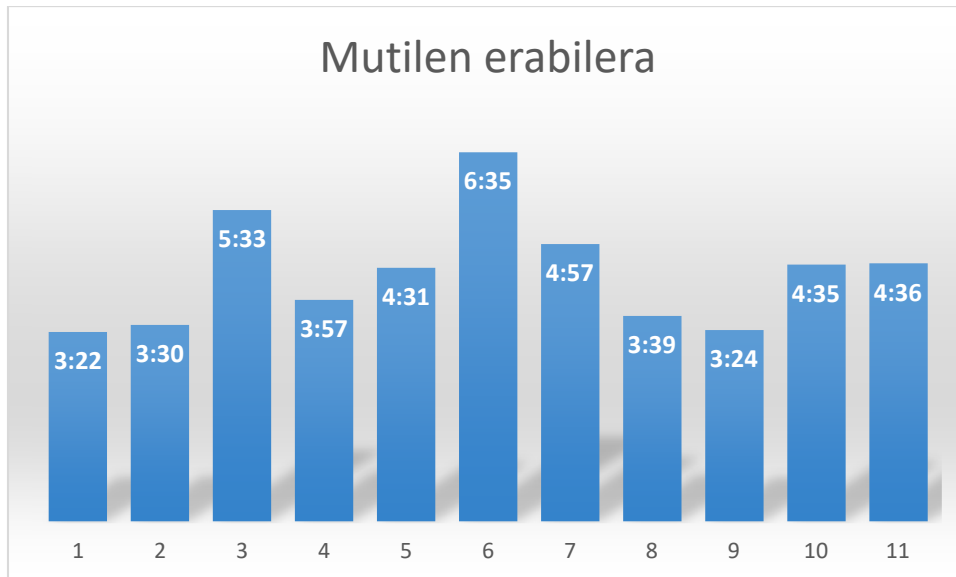
Ikusten den bezala, erabilera nahiko homogenea izan da 11 egun horietan zehar, piko baxuena lehen egunean harrapatuz (3h eta 35min) eta altuena seigarren egunean (5h eta 31min). Piko altu hori asteburuko egunekin harrapatu du, gazteek mugikorra erabiltzeko denbora gehien dutenean alegia. Hala ere, esan bezala, ikusten da nahiko modu erregularrean erabili dituztela aplikazio hauek denbora aldetik, ez da beheranzko edo goranzko joera nabarmenik nabaritzen 11 egun horietan zehar. Neska eta mutilen arteko bereizketa egiten badugu desberdintasun txiki bat aurki dezakegu, izan ere, neskek 3h eta 52 minutu igaro dituzte egunean bataz beste aplikazio teknologiko desberdinetan 11 egunetan zehar eta mutilek, aldiz, 4h eta 23 minutu. Nahiz eta, ikusiko dugun bezala, aplikazio gehienetan antzeko denbora igarotzen duten, aplikazio batzuetan desberdintasun handiak ikusi dira erabilpen aldetik, batez ere Youtubeko erabilpenean.

Ondorengo grafikoan nesken erabilpena 11 egun horietan zenbatekoa izan den ikus daiteke.



4.5. grafikoa: *Nesken erabilera (orduak eta minutuak)*

Aurreko grafikoan ikusi bezala erabilera nahiko homogenea mantendu da egun guztietan zehar, eta hemen ere ez da beheranzko edo goranzko joerarik nabarmentzen. Piko altuena asteburuko egunarekin kointziditzen duela hartu behar da kontutan, kasu honetan 4h eta 27 minutukoa izanik. Esan bezala, nesken bataz besteko erabilera 3h eta 52 minutukoa da egunean.

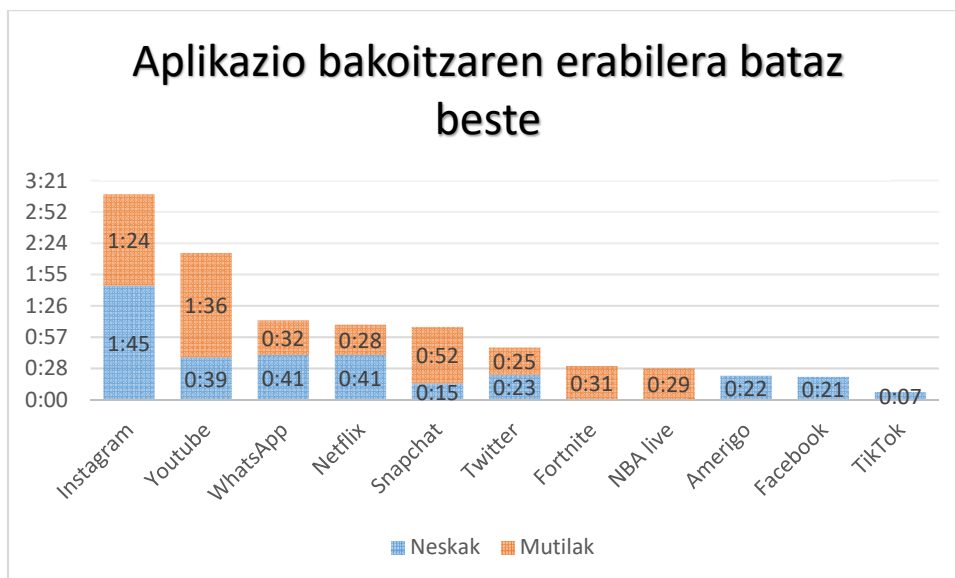


4.6. grafikoa: *Mutilen erabilera (orduak eta minutuak)*

Mutilen kasuan ere ez da beheranzko edo goranzko joerarik nabari, baina kasu honetan salto handiak ikusten dira egun batetik bestera. Izan ere, datu baxuenaren (3h eta 22min) eta altuenaren (6h eta 35min) artean 3 ordu eta 13 minutuko desberdintasuna dago, nesken kasuan ordu bete eskaseko aldea besterik ez dagoenean gailur altuena eta baxuenaren artean. Pentsatzen dugu asteburutako denbora asko eskaintzen diotela mutilek, aste barruan denbora gutxiago dedikatuz aplikazio teknologikoetan.

Beraz, ikusten denaren arabera, neskek nahiko maila antzekoan erabiltzen dituzte aplikazio hauek, egunen artean bereizketa handirik egin gabe. Mutilen kasuan, aldiz, ikusi dugu ez dela hain homogenea erabilpen hau, eta egun batetik bestera asko aldatzen dela aplikazio desberdinen erabilpena.

Aplikazio desberdinen erabilpenaren inguruko desberdintasunak egiten baditugu, ikusten da Instagramen igarotzen dutela denbora gehien gazteek.



4.7. grafikoa: Aplikazioen erabilera batz beste (orduak eta minutuak)

Instagramen guztira (mutilen eta nesken batz beste) 3h eta 9 minutu igarotzen dituzte gure gazteek, batz beste, 11 egun horietan zehar, 1h eta 34 minutu igaroz. Grafiko horretako datuetan ikusten dugun bezala neskek (1h eta 45min) mutilek (1h eta 24min) baino denbora gehiago igarotzen dute aplikazio horretan, zehazki 21 minutu gehiago. Hala ere, hemen ere datu oso desberdinak aurki ditzakegu, izan ere, mutiletako batek egun batean 7h eta 19 minutu igaro zituen Instagramen. Beste aldean, mutiletako beste batek 5 minutu bakarrik egin zituen aplikazio horretan datuak jasotzen hasi zen lehen egunean. Orokorrean, beraz, ikus dezakegu neskek gehiago erabiltzen dutela aplikazio hau, nahiz eta bi generoen artean zabaldua egon erabilpena.

Youtuberi dagokionez, ikusten dugu desberdintasuna nabari dela mutilen eta nesken artean. Lehenik eta behin, esan behar da batz beste 1h eta 7 minutu igaro dutela aplikazio horretan egunean gazteek, neskek 39 minutu besterik ez eta mutilek 1h eta 36 minutu. Ez dakigu zein izan daitekeen desberdintasun honen arrazoi zehatza, baina kalkuluan egon daiteke arazoa. Izan ere, Youtube asko erabiltzen da ordenagailuan, eta beraz zaila izan daiteke denbora zehatza zein den kalkulatzeko, mugikorrean QualityTimek bere erabilpenaren kalkulu zehatza egiten duen bitartean. Mutilen artean Youtuben batz beste denbora gehien igarotzen duenak 2h eta 44 minutu igarotzen du. Hala ere, 3 dira aplikazio horretan batz beste 2 ordutik gora egon diren gazteak 11 egunetan zehar. Nesken artean, berriz, Youtuben batz beste denbora gehien igaro duenak 2h eta 27 minutu igaro ditu aplikazioan, denbora gehien igaro duen bigarren neskek 37 minutu igaro dituen bitartean; salto handia ikusten da beraz nesken artean.

WhatsApp da gehien erabili duten hirugarren aplikazioa, aurreko bi aplikazioetatik nahiko urrun, batz best 36 minutu egon direlako bertan egun guztietan zehar (neskak 41 minutu eta mutilak 32 minutu). Ikusten dugu nahiko erabilera antzekoa ematen diotela aplikazio honi bai mutilek bai neskek, 9 minutu eskaseko tartea bakarrik dago bien artean. Gaur egun, eta gazteen hitzak jasota, denetarako erabili daiteke Instagram, baita mezularitza zuzenerako ere eta, beraz, bertan pasatzen dute denbora gehien lagunekin kontaktua mantenduz. Kasu honetan bi gaztek bakarrik igaro dute aplikazio honetan batz best ordu betetik gora, 1h eta 8 minutu eta 1h eta 4 minutu hurrenez hurren (neska eta mutil bana).

Jarraian, Netflix aurkitzen dugu, baina kasu honetan, aurrekoetan ez bezala, aplikazio hau ez dute gazte guztiek erabiltzen, guztira 6 partaidek neurtu dute aplikazio honetako erabilera, 3 neskek eta 3 mutilek. Gazteen artean aplikazio honen erabilpena zabaldua ez egotea ordainpekoa delako izan daiteke. Horrela, batz best 34 minutu igaro dute aplikazio honetan 11 egunetan, 41 minutu neskek eta 28 minutu mutilek. Kasu honetan, egunaren arabera erabilera oso desberdina izan da, horrela 66 egunetatik 25etan bakarrik neurtu da aplikazio honen erabilera, batz best 2,64 egunetan.

Snapchat ere ez dute gazte guztiek erabiltzen, zehazki 9k neurtu dute honen erabilera, 4 neskek eta 5 mutilek. Batz best 33 minutu igarotzen dituzte aplikazio honetan egunean, 52 minutu mutilek eta 15 minutu besterik ez neskek. Hemen ere, Youtuben bezala alde handia ikus daiteke mutilen alde, zehazki 37 minutuko aldea. Jasotako datuen arabera, bi mutil aurkitzen dira aplikazio horretan ordu batetik gora egon direnak 11 egun horietan zehar, 1h eta 13 minutu eta 1h eta 22 minutu hain zuzen ere, beste hirugarren batek 57 minutu igaro dituelarik. Beste bi mutilek 30 minutu baino gutxiago igaro dute. Nesketan, berriz, aplikazio horretan gehien igaro duenak 35 minutu pasa ditu batz best, nahiko desberdintasun handia mutilekin alderatuz.

Twitterri dagokionez, eta nahiz eta nahiko media altua atera (egunean 24 minutuko erabilera izanez) parte-hartzaile guztien artean bik bakarrik egiten dute aplikazio honen erabilpena. Neskaren kasuan egunean 23 minutuko erabilpena egiten du, eta mutilaren kasuan, berriz, 25 minutukoa, biak nahiko erabilera antzekoa izanda. Bi kasu hauetan, eguneroko erabilpena egiten dute Twitterren, erabilera handieneko egunean 52 minutu eginez aplikazioan eta, erabilera baxuenean, aldiz, 5 minututako erabilera eginez besterik ez (bi kasu hauek neskaren taulan jaso dira).

Fortniten kasuan, bildutako datuak, mutilen taulan bakarrik jaso dira, azterketan parte-hartu duten neskek ez dute aplikazio honen erabilpenik egin 11 egun horietan zehar. Hala ere, bi mutilek bakarrik jaso dituzte aplikazio honen erabilera, egunean bataz beste 31 minutu eginez. Bietako mutil batek 4 egunez egin du aplikazio honen erabilpena eta besteak 3 egunetan zehar erabili du Fortnite. Edozein kasutan ere, erregistratutako 7 egun horietan egindako erabilpena bataz beste 1h eta 41 minutukoa izan da, horrela ikusten dugu Fortnite erabiltzen duten egun gutxi horietan denbora nahiko sartzen dutela, erabilera baxuena 30 minutukoa izanik eta altuena 3h eta 42 minutukoa. Honek erakusten digu aplikazio honek gazteak harrapatzeko duen boterea zenbatekoa den.

Mutilek bakarrik jaso duten beste aplikazio baten erabilera NBA live da, mutil bakar batek bakarrik erabili duena. Bere kasuan, bataz beste 29 minutu egin ditu aplikazio horretan 11 egunetan zehar, erabilera altueneko egunean 2 ordu pasaz eta gutxieneko egunean, berriz, 2 minutu besterik ez. Edonola ere, bi egunetan ez du aplikazio honen erabilerarik egin.

Jarraian, eta bukatzeko, neskek bakarrik erregistratu dituzten hiru aplikazio teknologiko ditugu, Amerigo, Facebook eta TikTok. Facebooken kasuan, neska batek bakarrik bildu ditu datu hauek, bere eguneko bataz besteko erabilera 21 minutu eskasekoa izanik. Neska honen kasuan, egunero bildu ditu aplikazio honen datuak, eta eguneko erabilera 6 minutu eta 42 minuturen artean kokatu da. Azkenik, Amerigo eta TikTokena datuak neska berdina bildu ditu, lehenengo aplikazioaren kasuan 22 minutuko erabilera eginez eta bigarrenaren kasuan 7 minutukoa besterik ez. Amerigori dagokionez 9 egunetan erregistratu ditu datuak, erabilera altueneko egunean 45 minutu igaroz eta gutxienekoan 3 minutu besterik ez. TikToken kasuan, 8 egunetan erregistratu ditu datuak, eta eguneko erabilera 3 minutu eta 15 minuturen artean kokatu da.

Bukatzeko, ikusi dugu aplikazio desberdinen artean egiten den erabilera ez dela berdina eta aplikazio batzuk beste batzuk baino gehiago erabiltzen dituztela, Instagrameko erabilera gehien nabarmenduz. Hala eta guztiz ere, Fortniten erabilera ere kontutan hartzekoa da, nahiz eta jende gutxik erabili, bertan denbora asko pasatzen dutelako aplikazioa erabiltzen dutenek. Bestetik, ikusi dugu generoen arteko erabilera nahiko antzekoa dela aplikazio guztietan, desberdintasun handienak Youtuben eta Snapchaten identifikatuz mutilen partetik. Beste kasu batzuetan, erabilera nesketan edo mutiletan bakarrik erregistratu dira, azken aplikazioetan ikusi dugun bezala.

- **Azken galdetegitik jasotako erantzunak:**

Emaitzen atalarekin amaitzeko bukaeran gazteekin egindako ebaluazioaren inguruko emaitzak zeintzuk izan diren azalduko ditugu, bertan egondako hausnarketak plazaratuz. Ebaluazio honetan 6 galdera planteatu genizkien partaideei, gure asmoa 11 egun horietan zehar izandako bizipenak gertutik ezagutzea izanik, aplikazioen teknologikoen inguruko gogoeta bideratzearekin batera. Metodologiaren atalean azaldu bezala, ebaluazio hau taldeka egin dugu, hasiera batean talde handia bitan banatuz galderen inguruan hasierako hausnarketak egiten has zitezten. Ondoren, talde txikiagotan, hitz egindakoa paperean bildu zuten ondoren ahots altuan besteei azaltzeko eta gogoeta bideratzeko.

Horrela, lehenengo galderan, 11 egun horietan zehar nola sentitu ziren galdetzen zitzaien, orokorrean antzeko erantzunak jasoz. Denek aipatu dute normal sentitu direla, ez direla desberdin ikusi, nahiz eta talde batek adierazi normal sentitu arren, aplikazioetan uste baino denbora gehiago pasatzen dutela ikusi dutela (92 eta 93.orrialdeetan).

Bigarren galderan beraien buruan aldaketarik ikusi duten galdetu genien, aplikazioen erabilpenaren baitan. Denek aipatu dute baietz ikusi dutela aldaketa, orain kontziente omen direlako denbora asko pasatzen dutela zenbait aplikazioetan edo mugikorrean, orokorrean. Talde batek dion moduan, konturatu dira aplikazio batzuk gehiegi erabiltzen dituztela eta hori gutxitzen saiatuko direla etorkizun batean (93. orrialdean).

Hirugarren galderan galdetzen genien ea aplikazio horietan egiten duten erabilera handia edo txikia den eta kontziente diren erabilera horrekiko. Talde guztiak bat datoz esaten erabilera handia egiten dutela aplikazio desberdinetan, bereziki bi aplikazioetan, talde batek nabarmentzen duen bezala. Gainera, denak bat datoz esaten ez direla kontziente izaten momentuan erabilera handi horrekiko, nahiz eta aurreko galderan aipatu bezala orain bai ikusten dutela zein egoeran dauden (92 eta 93. orrialdeetan).

Hurrengo galderan zera galdetzen genien: Uste duzue aplikazio horiek euren helburua lortzen dutela, hau da, erabiltzaileak aplikazioetan ahalik eta denbora gehien pasatzea bultzatzea? Denak daude ados honekin, hau da, uste dute aplikazio horiek lortzen dutela horietan denbora asko igarotzea, inkontziente bada ere. Beraien hitzen arabera, mugikorra beharrezko zerbait bezala ikusten dute eta etengabe erabiltzen dute, aplikazio horien helburuak betez. Azken gogoetan aipatu duten bezala, orain konturatu dira notifikazioek aplikazio horietan sartzea bultzatzen diela konturatu gabe,

edota Youtubeko eta Netflixeko bideoak bakarrik erreproduzitzen direla, bertan hasieran nahi zutena baino denbora gehiago igarotzera “behartuz” euren buruak.

Bostgarren galderan aplikazio baten erabilera konkretu bat nabarmenduko luketen galdetzen zitzaien, onerako edo txarrerako. Denek nabarmentzen dute, guztien gaintik, aplikazio baten erabilera txarrerako, Instagramena. Esaten dute bertan behar dutena baino denbora gehiago pasatzen dutela (92. orrialdean), aplikazio horretako historien erabilera nabarmenduz. Beraien hitzetan asko “engantxatzen” die aplikazio horrek (92. orrialdean), Instragrametikiko menpekoak bihurtuz, bertan sartzeko nahia etengabe sorraraziz.

Azken galderan galdetzen genien zein balorazio egiten duten orokorrean lanaren inguruan, eta denek esaten dute konturatu direla mugikorra gehiegi erabiltzen dutela. Talde batek nabarmentzen du aplikazioek menpekotasun handia sortzen diela eta geroz eta erabilera handiagoa ematen diela (92. orrialdean). Beste talde batek aipatzen du kontrolik gabe ikusten direla mugikorra gehiegi erabiltzen dutela ikusten dutelako. Esaten dutenaren arabera, beraien burua ez dute gai ikusten aplikazio horiek gabe egoteko “egun bat ere ez” (92. orrialdean). Hala ere, beste talde batek esan duen moduan, egoera hau aldatzen saiatu behar dira (93. orrialdean).

Talde balorazio honen bidez ikusi dugu ariketa honek balio izan diela ikusteko denbora asko pasatzen dutela mugikorreko aplikazio desberdinetan eta lehen ez zutela erabilera horrekiko kontzientziarik. Orain kontzienteago ikusten dute beraien burua mugikorraren erabilerarekiko. Bestetik, denek nabarmendu dute Instagram txarrerako ikusten dutela, bertan denbora asko pasatzen dutela eta menpekoak direla aplikazio horrekiko. Esan daiteke beraz, beraiak esandakotik abiatuta, baliagarria izan zaiela lan hau egoera zein den ezagutzeko eta horri buelta ematen saiatzeko.

5. Ondorioak:

Behin parte-hartzaileengandik lortutako emaitzak aztertuta, ondorioak lotzeko ordua dugu. Lanaren helburuak kontuan hartuta, atal ezberdinetan antolatu ditugu ateratako ondorioak.

Oro har, esan dezakegu, gure azterketaren helburuak bete ditugula neurri handi batean. Gazteen datuetatik abiatuz sakondu dugu aplikazio desberdinetan igarotzen duten denboraren inguruan, denbora horren kontzientziaren inguruan, gehien erabiltzen dituzten aplikazio teknologikoen inguruan eta teknologien erabilera inguruko generoen arteko desberdintasunean.

- **Gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora eta kontzientzia maila**

Lehen atal honekin hasteko esan beharra dugu finkatutako lehen helburua bete dugula, hau da, gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den ikertu eta neurtu dugu 11 egunetan zehar. Horrela, gazteengandik jasotako emaitzetatik ikusi dugu denbora nahikotxo pasatzen dutela aplikazio teknologiko horietan, erreferentzia bezala Baraniuk-ek (2017) artikulu batean Psychological Science-k diona hartzen badugu. Bertan aipatzen denaren arabera, mugikorra gehienez 1h eta 57 minutu erabiltzea gomendatzen da eta, emaitzetan ikusi dugunaren arabera, gure gazteek gomendio horren bikoitza baino gehiago erabiltzen dute mugikorra (4h eta 7 minutu). Gainera, emaitzetan jaso ditugun erantzunen arabera, egunean erabiltzen duten kopuru hori ez da murrizten joan egunak aurrera joan ahala, mantendu egin baita. Gure beste helburu espezifiko bat gazteen datuek zein nolako eboluzioa zuten ikustea zen eta ikusi dugu, aipatu bezala, mantendu egin dela, ez dela goranzko edo beheranzko joera nabarmenik ikusi datuetan.

Ikusi dugu, hala ere, gazteak kontziente direla mugikorra gehiegi erabiltzen dutela, kasu batzuetan aipatuz saiatuko direla erabilera hau murrizten. Joera hau, ordea, ez dugu 11 egun horietan zehar ikusi, aipatu bezala. Beraiek aipatu bezala, gazte asko ikusten dituzte ezin dutenak mugikor gabe egun bakar bat ere egon.

Gure lanaren beste helburu nagusia korporazio teknologiko handiek, gazte horiekin, euren helburua lortzen duten ikustea zen, hau da, aplikazioetan denbora asko igarotzen duten ikustea. Horrela ikusi dugu baietz lortzen dutela euren helburua, denbora asko pasatzen baitute aplikazio desberdinetan. Baina aplikazio teknologiko horiek gazteengan eta gugan orokorrean nola eragiten dute? Jasotako emaitzen arabera esan daiteke gazte gehienek uste dutela publizitatearen bidez eragiten dutela gugan, aplikazioetatik asko jasotzen dituztelako, produktu desberdinak kontsumitzeko euren gogoan eraginez. Hala ere, ikusi dugun bezala, badira horrela pentsatzen ez duten gazteak ere, nahi dituzten produktuak kontsumitzen dituztela ikusten dutelako, erabaki horretan aplikazioek esku-hartzen ez dutela pentsatuz. Horrela, esan daiteke publizitatearen bonbardaketak eragiten duela baita ere aplikazioetan denbora gehiago igarotzeak, bertan egotea behartzen dituelako modu esplizitu batean erabiltzaileak.

Bestetik, esan daiteke beraz, korporazio teknologiko handien kulturak gazteengan transmititzen direla, gure gazte hauek kontsumitzaile hutsak bihurtzen dituztelako korporazio hauek, publizitatearen bidez beraiek nahi dituzten produktuak kontsumitzea bultzatzen dituztelako hein handi batean.

Gazteak orokorki esan daiteke, beraz, kontziente izan daitezkeela aplikazioen funtzionatzeko moduan, eta ez zaiela batere ongi iruditzen kontrolpean bizitzea, nahiz eta aplikazio horien tranpan erori. Finean, kontrolatuak bizi direla uste dute, eta kontziente dira aplikazio teknologikoek duten botereaz.

- **Gehien erabiltzen dituzten aplikazio teknologikoak**

Jasotako emaitza guztiekin batera hasieran finkatutako beste helburu espezifiko bat neurtzea lortu dugu, izan ere, gazteek zein aplikazio teknologiko erabiltzen duten gehien aztertzea lortu dugu eta horietan zenbat denbora igarotzen duten neurtu, horiek erabiltzeko arrazoiak zeintzuk diren identifikatuz.

Horrela, gehien erabiltzen duten aplikazio teknologikoa Instagram dela ikusi dugu, nahiko aldearekin gainera beste aplikazioekin alderatuz. Gaur egun, eta gazteen hitzak jasota, **denetarako erabili daiteke Instagram**, baita mezularitza zuzenerako ere eta, beraz, bertan pasatzen dute denbora gehien lagunekin kontaktua mantenduz. Gainera, gazte guztiek erabiltzen duten aplikazio bat da hau, asko erakartzen baitie hau erabiltzea. “Lab-etan entzuten diren teknologiaren ahotsak” ikerketan garbi azaltzen da zein estrategiak erabiltzen dituzten jendea erakartzeko, azterketa honetan bertan azaldu dugun bezala eta Nir Eyal-ek (2015) aipatzen duen bezala. Atal teorikoan ikusi bezala satisfakzio ikaragarria sorrarazten digu besteen oniritzia jasotzeak. Besteen mezuak jasotzen baditugu, norbaitek jarraitzen bagaitu, norbaitek

txio bat idazten badigu edota *like* bat jasotzen badugu momentuko plazer bat sentitzen dugu. Sentitzen dugun plazer horrek aplikazio horietan behin eta berriro sartzea bultzatzen gaituzte, gustatu egiten zaigulako sentsazio hori bizitzea, inportante sentitzea, eta horrela, korporazio handiek euren helburua betetzen dute, denbora asko aplikazioetan pasatzea. Gainera, aplikazioek duten funtzionatzeko moduagatik, erabiltzaileok produktoreak gara ere, edukiak etengabe sortzen ditugulako, gure produktorik gabe aplikazioa hutsik egongo litzateke (Bebea, Franco, Padilla eta Soria, 2018). Funtzio guzti hauek Instagramen aurki ditzakegu eta gazte asko bertan harrapatuak daudela esan genezake.

Gazte guztiek erabiltzen duten beste aplikazio bat WhatsApp da, nahiz eta denbora aldetik Instagram-en baino dezente denbora gutxiago igaro. Gazte hauek Instagram-ek eskaintzen dien mezularitza zuzenerako baliabidea aprobeztatzen dute beraien lagunekin zuzenean komunikatzeko. Beraiek aipatu bezala, honek, WhatsApp gutxiago erabiltzea eragiten die.

Gazteen artean, erabilera aldetik, zabaldua dagoen beste aplikazio bat Youtube da. Hemen ikusi dugu mutilek denbora gehiago igaro dutela 11 egun horietan zehar neskekin alderatuta, horrela, bigarren aplikazio erabiliena izan dela ikusi dugu. Kasu honetan, gazteak konturatu dira bertan denbora nahikotxo pasatzen dutela. Youtubek aukera eskaintzen dielako nahi dituzten bideo guztiak ikustea etenik gabe bideoak automatikoki erreproduzitzen dizkielako aplikazioak.

Hala eta guztiz ere, Fortniten erabilera ere kontutan hartzekoa da, nahiz eta jende gutxik erabiltzen duen aplikazio bat izan, bertan denbora asko pasatzen dutelako Fortnite erabiltzen duten gazteek.

- **Generoen arteko desberdintasunak teknologien erabilerarekiko**

Azterketa honen bidez ikertu nahi izan dugun beste aspektu bat generoen artean teknologien erabilpen mailarekiko desberdintasunik dagoen ikertzea izan da. Ikusi dugunaren arabera bi genero hauen arteko desberdintasuna ez da hain handia izan, kasu honetan, mutilek denbora gehiago igarotzen dute aplikazio teknologiko hauetan egunean, 4h eta 23 minutu hain zuzen ere. Neskek, bestalde, mutilek baino 31 minutu gutxiago erabili dituzte aplikazio hauek egunean.

Hala ere, grafikoetan ikusi ahal izan dugun bezala, aplikazio gehienetan antzeko denbora igarotzen dute bai neskek eta baita mutilek ere, nahiz eta beste aplikazio batzuetan desberdintasun handiak ikusi diren erabilpen aldetik mutilen eta nesken artean. Desberdintasun handienak Youtuben eta Snapchaten identifikatu

ditugu, bi kasutan mutilen alde. Beste kasu batzuetan, nesketan identifikatu dira erabilpen maila altuagoak mutilekin alderatuz, Instagram, WhatsApp eta Netflix-ekin ikusi dugun bezala, nahiz eta egoera hauetan bien arteko desberdintasunak ez izan oso handiak. Gehien nabarmendu diren aplikazio hauek antzeko funtzioak dituzte euren artean. Batetik, Instagram, Snapchat-ek eta WhatsApp antzeko funtzionatzen dute, batez ere lehenengo bi kasutan. Esan genezake, Instagramek beste bi aplikazio horiek uztartzen dituela, bi aplikazio horien funtzio desberdinak barneratzen dituelako: irudiak partekatzea *Story*en bidez eta mezularitza. Bestalde, Youtube eta Netflix ditugu, biak bideoarekin zerikusia duten aplikazioak. Bi kasu hauetan bideoak bakarrik erreproduzitzen zaizkie erabiltzaileei, aplikazioetan denbora gehiago egotera bultzatuz.

Beste kasu batzuetan, aplikazio desberdinen erabilera nesketan edo mutiletan bakarrik erregistratu direla ikusi dugu. Nesken kasuan Amerigo, Facebook eta TikTok erabili dituzte eta mutilen kasuan Fortnite eta NBA live.

Bestetik, eguneroko erabilpenaren eboluzioari dagokionez, eta ikusten denaren arabera, neskek nahiko maila antzekoan erabili dituzte aplikazio hauek 11 egun horietan zehar, egunen arteko desberdintasuna txikia izanik. Mutilen kasuan, aldiz, ikusi dugu ez dela hain homogeneoa izan erabilpen hau, egun batetik bestera salto handiak ikusi ditugulako, hau da, ikusi dugu asko aldatu dela aplikazio desberdinen erabilpena egun desberdinetan zehar.

Hala ere, hasieran esan dugun bezala, genero hauen artean ez ditugu desberdintasun nabarmenak edo esanguratsuak ikusi, nahiko erabilera antzekoa egiten dute teknologien erabilerari dagokionez.

5.1. HURRENGO URRATSAK:

Egindako lan guzti honen bidez gure asmoa gazteek aplikazio teknologiko desberdinetan zenbat denbora igarotzen zuten aztertzea zen, kontutan izanda korporazio teknologiko handiek euren helburuak lortzen dituztela, hau da, gazteak euren aplikazioen menpeko egitea. Beste azterketa bat mereziko luke ziurrenik, aplikazio horietan egiten duten erabilera espezifikoak, baina ez zen lan honen helburua.

Hasieratik, gure asmoa, ikerketa hau gazte talde handi batean egitea zen, lagin adierazgarri bat izan zitekeena, bertako emaitzak ahalik eta gehien orokortu aldera, baina ezinezkoa izan da. Hala ere, aukeratutako lan taldean aniztasuna izatea bilatu dugu horren ordez.

Orokorrean, gure asmoa bete dugula esan daiteke, antzeko adineko gazteen artean egin dugulako ikerketa, hau da, 15-16 urte inguruko gazteen artean egin dugu azterketa, baina ez dugu bigarren funtsa guk hasieratik nahi izan dugun bezala bete, 14 gazteen artean egin dugulako bakarrik azterketa hau. Murrizketa hau azken orduan egin behar izan dugu, hasiera bateko asmoa ikerketa hau Errenteriako ikastola bateko kurtso bereko ikasleen artean egitea zelako. Hala ere, ikasleek ikerketan parte-aktiboa hartzeko arazoak ikusten zituztenez gure eskaintza baztertzea erabaki zuten.

Beraz, etorkizunera begira, gure asmoa ikerketa hau ikasturte bereko ikasleen artean berriro egitea izango litzateke jarraian azalduko dugun prozesua jarraituz:

- Lehenik eta behin, kurtso bereko ikasle talde handi hori 3 taldetan banatuko genuke, gelen arabera.
- A gelako ikasleei, ikerketan aurkeztutako aplikazioaren bidez (QualityTime), 11 egunez euren aktibitatea zein izan den neurtu eta adierazteko eskatuko litzaieke modu indibidualean guk sortutako eguneroko jasoketa taulan.
- B gelako ikasleei ere neurketa berdina egiteko eskatuko litzaieke baina, kasu honetan, egun horietan zehar neurtutako aktibitatea modu publikoan adierazi beharko lukete gelan jarriko litzaieken eguneroko jasoketa taulan, ikasle bakoitzak bere datuak publikoan taula horretan adieraziz.
- C gelako ikasleei mugikorreko aplikazioa deskargatzeko eskatuko litzaieke, baina ez lukete aktibitatearen eguneroko jarraipenik egin beharko. Ikasle hauek, azken egunean (hamaikagarrenean), egun horietan zehar izandako aktibitatea adierazi beharko lukete.

Jarraipen hau lan honetarako finkatu ditugun helburu berdinak lortze aldera egingo genuke berdin-berdin. Baina kasu honetan, hiru talde handi bereizita daudenez

eta bakoitzak jarraipen mota desberdin bat egin behar duenez, talde bakoitzean emaitza desberdinak atera litezke, talde bakoitzeko 11 egunetako eboluzioa desberdina izanik. Interesgarria izango litzateke beraz, etorkizunean, talde bakoitzean atera litezkeen emaitza desberdin guzti horiek analizatzea. Horrekin gero, kontzientziario edo lanketa espezifikoak egin ahal izateko etorkizunean.

Bibliografía

- Adsuaara, B. (2017ko urtarrilak 25). ¿Existen los nativos digitales? *El País*. Hemendik berreskuratua: https://elpais.com/tecnologia/2017/01/24/actualidad/1485248153_300100.html (Kontsulta: 2019/6/18)
- Anders, G. (2015ko martxoak 24). No tenemos el lujo de pensar en profundidad, necesitamos las recomendaciones. *MIT Technology Review*. Hemendik berreskuratua: <https://www.technologyreview.es/s/4808/no-tenemos-el-lujo-de-pensar-en-profundidad-necesitamos-las-recomendaciones>. (kontsulta: 2019/04/26)
- Baraniuk, C. (2017ko urtarrilak 13). Moderate screen use 'boosts teen wellbeing'. *BBC News*. Hemendik berreskuratua: <https://www.bbc.com/news/technology-38611006>. (Kontsulta: 2019/06/03).
- Bebea, I., Franco, D., Padilla, M. eta Soria, E. (2018). Las voces de la tecnología que resuenan en los Labs. https://via.hypothes.is/https://caracolazul.espora.org/wp-content/uploads/2018/11/LAS_VOCES_ES_Alta.pdf (Kontsulta: 2019/02/20).
- Bernete, F. (2009). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 88, 97-114.
- Bisquerra, R. (koord.) (2012). Manuales de metodología de investigación educativa. Madrid: La Muralla.
- Bonilla- castro, E. eta Rodríguez Sehk, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en Ciencias Sociales*. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Boyd, M. eta Ellison, B. (2007). Journal of Computer-Mediated Communication. *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*, 13(1), 210-230.
- Buxarrais, M. R. (2016). Redes sociales y educación. *Education in the Knowledge Society*, 17 (2), 15-20. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554762002.pdf> (kontsulta: 2019/4/28).
- Carr, W. (1990). *Hacia una ciencia crítica de la educación*. Barcelona: Laertes. 145-160.
- Carr, W. (1996). ¿En qué consiste una práctica educativa? *Una teoría para la educación*. Madrid: Morata, 86-102.
- Castro, F. R. eta Hernandez-Valtiera, S. M. (2019). El impacto de las redes sociales en el aprendizaje y formación educacional de los jóvenes.caso de intervención psicológica en el área educativa. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica*, 9 (17). 72-82.
- De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación in Educar para la comunicación y la cooperación social. *Consejo audiovisual de Navarra*. 203-215 or.

- Del Rincón, D., Latorre, A., Arnal, J. eta Sans, A. (1995). *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Dykinson.
- Domínguez-Fernández, G., Jaén-Martínez, A. eta Ceballos-García, M. J. (2017). Educar la virtualidad. *Pixel-Bit. Revista de Medios Y Educación*, 50, 187-199.
- Elola, J. (2018ko otsailak 17). Rebelión contra las redes sociales. *El País*. Hemendik berreskuratua: https://elpais.com/tecnologia/2018/02/16/actualidad/1518803440_033920.html (kontsulta: 2019/4/26)
- Eyal, N. (2015). *Cómo lograr que los usuarios se vuelvan 'adictos' a las 'apps'*. Hemendik berreskuratua: <https://www.technologyreview.es/s/5298/como-lograr-que-los-usuarios-se-vuelvan-adictos-las-apps>. (kontsulta: 2019/4/26)
- García Galera, M. C. eta del Hoyo, M. (2013). Redes sociales, un medio para la movilización juvenil. *Revista de Estudios de Comunicación*, 18 (34), 111-125. <http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/10649/9887> (Kontsulta: 2019/04/24).
- Gil, J. eta Perera, V. H. (2001). *Análisis informatizado de datos cualitativos. Introducción al uso del programa Nud´ist-5*. Sevilla: Kronos.
- Gutiérrez, R. (2005). Cómo va siendo posible que otro mundo sea posible. *Revista Rebeldía*, 13. http://www.archivochile.com/Debate/debate_izq_latina/debatizqlatina0005.pdf (Kontsulta: 2019/04/22).
- INE. (2018). Población que usa Internet (en los últimos tres meses). Tipo de actividades realizadas por Internet. https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout (Kontsulta: 2019/04/24).
- Latorre, A., Del Rincón, D. eta Arnal, J. (2003). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Bartzelona: Ediciones Experiencia.
- Metz, R. (2017ko urriak 23). El hombre que intenta protegernos de la manipulación y la falta de ética de las redes sociales. *MIT Technology Review*. Hemendik berreskuratua: <https://www.technologyreview.es/s/9680/el-hombre-que-intenta-protecternos-de-la-manipulacion-y-la-falta-de-etica-de-las-redes> (kontsulta: 2019/4/26)
- Molina, G. L. eta Toledo, R. K. (2014). *Las redes sociales y su influencia en el comportamiento de los adolescentes, estudio a realizarse en cuatro colegios de la ciudad de cuenca con los alumnos de primer año de bachillerato* (Grado Amaierako Lana). Universidad del Azuay, Ecuador. Hemendik berreskuratua: <http://dSPACE.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3659/1/10335.PDF> (kontsulta: 2019/4/28).
- Monge, S. eta Olabarri, M. E. (2011). Los alumnos de la UPV/EHU frente a Tuenti y Facebook: usos y percepciones. *Revista Latina de Comunicación Social*, 66, 79-100.
- Ortega, D. (2011). *Privacidad y seguridad en Redes Sociales*. Hemendik berreskuratua:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/internet/recursos-online/1015-daniel-ortega-carrasco> (kontsulta: 2019/4/26)

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. NCB University Press, 9 (5). <http://www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20%20Digital%20Immigrants.pdf> (Kontsulta: 2019/4/24).

Rodríguez de Paz, A. (2013ko urtarrilak 4). Los jóvenes hacen un uso superficial de las nuevas tecnologías. *La Vanguardia*. Hemendik berreskuratua: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20130104/54358806590/jovenes-tienen-uso-superficial-nuevas-tecnologias.html> (Kontsulta: 2019/6/18).

Rodríguez García, L. eta Magdalena Benedito, J.R. (2016). Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales. *Icono 14* (14), 24-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5345626> (kontsulta: 2019/4/26)

RSPH, (2017). *Social media and young people mental health and wellbeing*. Hemendik berreskuratua: <https://www.rsph.org.uk/our-work/policy/social-media-and-young-people-s-mental-health-and-wellbeing.html> (kontsulta: 2019/04/25)

Salas, J. (2017ko maiatzak 5). Esta notificación te está robando un pedazo de vida. *El País*. Hemendik berreskuratua: https://elpais.com/elpais/2017/05/04/ciencia/1493890150_694485.html (kontsulta: 2019/4/26)

Schön, D.A. (1992). La enseñanza del arte a través de la reflexión en la acción. *La formación de profesionales reflexivos*. Madrid: Paidós/MEC, 33-48.

TED. (2017). How a handful of tech companies control billions of mind every day. Hemendik berreskuratua: https://www.ted.com/talks/tristan_harris_the_manipulative_tricks_tech_companies_use_to_capture_your_attention/transcript#t-704261 (kontsulta: 2019/02/25).

- **Irudiak:**

Arroyo, A. (2019). Hezkuntzarako tresna digitalen sailkapena. [Irudia]. Hemendik berreskuratua: <https://ikasgela-birtuala.ueu.eus/mod/resource/view.php?id=24502> (kontsulta: 2019/4/22).

ERANSKINAK

ERANSKINA I: Hasierako galdetegia

“Teknologia berrien menpekotasuna: gazteengan duten eraginaren azterketa”

MATTIN SOLIS UITZI – Berezko Tituluko Proiektua

e-posta: msolisuitzi@gmail.com

Telefono zenbakia: 688 621094

Ikerketaren deskripzio laburra:

Udako Euskal Unibertsitatean (UEU) burutzen ari naizen “*IKTak eta kompetentzia digitalak hezkuntzan, etengabeko formakuntzan, eta hizkuntzen irakaskuntzan*” berezko tituluari amaiera emango dion ikerketa lana da hau. Lanaren helburua gure gazteek aplikazio desberdinetan igarotzen duten denbora zenbatekoa den ikertzea eta neurtzea izango da 11 egunetan zehar. Aplikazio bat deskargatzeko eskatuko dizugu, **QualityTime** eta 11 egunez mugikorreko aktibitatea (zenbat denbora igaro duzun aplikazio bakoitzean eta desblokeoak) zein izan den neurtu eta adierazteko eskatuko zaizu modu indibidualean, horretarako prestatuta dagoen eguneroko fitxan datuak jasoz.

Hau egiten hasi aurretik, galdetegi hau betetzeko eskatu nahiko genizuke teknologia berrien inguruan duzun erabilpena zein den ezagutzeko eta hauen baitan duzun iritzia zein den gertutik ezagutzeko.

Jasotako informazioa Proiektuko Lana burutzeko soilik erabiliko da, beti konfidentzialtasuna eta anonimatua bermatuz. Behin proiektua bukatuta dagoela, lana osorik nahi izanez gero, ikertzailearekin kontaktuan jartzea besterik ez duzu izango.

Beste edozein zalantza, galdera edota azalpen behar izanez gero, zuen esanetara gaude.

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Tik tok/Musical.ly
- Whatsapp
- Netflix
- Fortnite
- Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

- Ordu erdi baino gutxiago
- Ordu erdi – 1h bitartean
- 1h – 2h bitartean
- 2h – 3h bitartean
- 3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

- Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
- Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
- Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

.....
.....
.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ERANSKINA II: Jasoketa taula

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna										
2. eguna										
3. eguna										
4. eguna										
5. eguna										
6. eguna										
7. eguna										
8. eguna										
9. eguna										
10. eguna										
11. eguna										

TALDE BALORAZIOA

Taldeko balorazioa egiteko, lehenik eta behin bi talde handi bereiziko ditugu partaide guztien artean eta denbora bat emango zaie galderen inguruan eztabaidatzeko. Ondoren, bi talde nagusi hauek lau talde txikitik banatuko dira, eta jarraian azaltzen diren galderen inguruan berriz hausnartzeko eskatuko zaie 10-15 minutuz. Talde txiki bakoitzak bozeramaile bat izendatuko du, ondoren hitz egin dena besteei adierazteko. Hau egin eta gero, hausnartutakoa talde handian plazaratuko dute, talde handiko hausnarketa bideratuz.

1. Nola sentitu zarete 11 egun hauetan zehar?
2. Aldaketarik ikusi duzue zuen buruan aplikazioen erabilpenaren baitan?
3. Orokorrean, aplikazio teknologiko hauetan egin duzuen erabilpena handia edo txikia dela esango zenukete? Kontziente zarete erabilera horrekiko?
4. Uste duzue aplikazio horiek euren helburua lortzen dutela, hau da, erabiltzaileak aplikazioetan ahalik eta denbora gehien pasatzea bultzatzea?
5. Aplikazio baten erabilera konkretu bat nabarmenduko zenukete, onerako edo txarrerako?
6. Zer balorazio egiten duzue orokorrean?

ERANSKINA IV: Taulen emaitzak

Neskak:

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik S → 5 min A → 30 min	Guztira	Desblokeoak
1. eguna		2h	0 min	0 min	30min	7min	2h 25min	0 min	S → 5 min A → 45 min	6h 52min	118
2. eguna		3h	0 min	0 min	1h	12min	0 min	0 min	S → 15 min A → 35 min	5h 32min	135
3. eguna		1h 32min	12 min	0 min	25min	3 min	5min	0 min	S → 5 min A → 3 min	3h 50min	177
4. eguna		2h 20min	0 min	0 min	1h 10min	0 min	0 min	0 min	S → 13 min A → 10 min	4h 2min	180
5. eguna		2h 50min	0 min	0 min	35min	10min	0 min	0 min	S → 20 min A → 20 min	3h 40min	125
6. eguna		1h 30min	0 min	0 min	45min	0 min	2h 20min	0 min	S → 5 min A → 30 min	4h 30min	110
7. eguna		2h	10min	0 min	1h 5min	10min	0 min	0 min	S → 10 min A → 5 min	3h 50min	140
8. eguna		59min	1min	0 min	2h 3min	15min	49 min	0 min	S → 3 min A → 30 min	5h 31min	211
9. eguna		1h 6min	3min	0 min	2h 7min	11min	0 min	0 min	S → 6 min A → 20 min	4h 37min	113
10. eguna		2h 10min	0 min	0 min	1h 15min	10 min	0 min	0 min		3:35	
11. eguna		1h 20min	5 min	0 min	55 min	0 min	1h 10 min	0 min		3:30	

$20h 42m$ $31m 4$ $11h 50m$ $1h 17m$ $6h 59m$ $S \rightarrow 14 22m$ $9m 35$ $= 45h 55 min$ 1304
 $AB 1h 53m$ $2h 49s$ $1h 04m$ $7m 0s$ $37min 1s$ $A \rightarrow 3h 13m$ $22m$ $= 4:29$ $145,4$

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik S → 10 min	Guztira	Desblokeoak
1. eguna		1h 27min	42 min	-	15 min	-	-	-	S → 10 min	2h 34min	
2. eguna		1h 58min	1h	-	8min	-	-	-	S → 2 min	2h 8min	
3. eguna		1h 47min	30min	-	10min	-	52 min	-	S → 7 min	3h 24min	
4. eguna		2h 15min	17 min	-	7min	-	58 min	-	S → 4 min	3h 42min	
5. eguna		3h 02min	8min	-	10min	-	-	-	S → 10 min	3h 30min	
6. eguna		2h 56min	-	-	40min	-	28min	-	S → 6 min	4h 10min	
7. eguna		2h 25min	27min	-	38min	-	-	-	S → 8 min	3h 38min	
8. eguna		1h 32min	7 min	-	23min	-	-	-	S → 4 min	2h 06min	
9. eguna		1h 59min	42 min	-	11min	-	-	-	S → 6 min	2h 58min	
10. eguna		2h 18min	20min	-	20 min	-	-	-	S → 2 min	3h	
11. eguna		1h 50min	32 min	-	14 min	-	1h 4min	-	S → 8 min	3h 48min	

$23h 29m$ $4h 45m$ $3h 16m$ $3h 22m$ $1h 07$ $= 35h 59m$
 $2h 09m$ $26m$ $18min$ $18m$ $6m$ $= 3h 16m$

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik S/N/P A/B/C	Guztira	Desblokeoak
1. eguna		2h	0 min	0 min	30min	7min	2h 25min	0 min	S → 5 min A → 45 min	6h 52min	118
2. eguna		3h	0 min	0 min	1h	12 min	0 min	0 min	S → 15 min A → 35 min	5h 32 min	135
3. eguna		1h 32min	12 min	0 min	25min	3 min	5 min	0 min	S → 5 min A → 3 min	3h 50min	177
4. eguna		2h 20min	0 min	0 min	1h 10min	0 min	0 min	0 min	S → 13 min A → 10 min	4h 2min	180
5. eguna		2h 50min	0 min	0 min	35min	10 min	0 min	0 min	S → 20 min A → 20 min	3h 40min	125
6. eguna		1h 30min	0 min	0 min	45min	0 min	2h 20min	0 min	S → 5 min A → 30 min	4h 30min	110
7. eguna		2h	10 min	0 min	1h 5min	10 min	0 min	0 min	S → 10 min A → 5 min	3h 50min	140
8. eguna		59 min	1 min	0 min	2h 3 min	15 min	49 min	0 min	S → 3 min A → 30 min	5h 31 min	211
9. eguna		1h 6 min	3 min	0 min	2h 7 min	11 min	0 min	0 min	S → 6 min A → 20 min	4h 37 min	113
10. eguna		2h 10 min	0 min	0 min	1h 15 min	10 min	0 min	0 min		3:35	
11. eguna		1h 20 min	5 min	0 min	55 min	0 min	1h 10 min	0 min		3:30	

$S = 1422 \text{ min } 9 \text{ m } 75 \text{ s}$
 $A = 3413 \text{ min } 22 \text{ s}$
 $= 5455 \text{ min } 130 \text{ s}$
 $= 4:29$
 $145,4$

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30
2. eguna		2h	3h		1h					6h	30
3. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30
4. eguna		2h	3h		1h					6h	30
5. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30
6. eguna		2h	3h		1h					6h	30
7. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30
8. eguna		2h	3h		1h					6h	30
9. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30
10. eguna		2h	3h		1h					6h	30
11. eguna		2h 17m	2h		2m					4h 19m	30

$S = 5454 \text{ min}$
 $A = 509$

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	2h 35min	5min		40min				Snapchat 29min	3h 49min	
2. eguna	1h	28min		33min				Snapchat → 7min Google → 20min Snapchat → 12min	2h 28min	
3. eguna	1h 9min	40min		29min					2h 30min	
4. eguna	50min	53min		19min		1h			2h 2min	
5. eguna	53min	40min		42min		2h		Snapchat → 27min	4h 15min	
6. eguna	1h 37min			42min		3h			4h 19min	
7. eguna	55min			30min		1h		Snapchat → 18min	2h 38min	
8. eguna	1h 15min			43min		1h 30min		Snapchat → 10min	3h 38min	
9. eguna	56min	37min		40min				Snapchat → 15min	2h 28min	
10. eguna	1h 22min			32min		2h			3h 54min	
11. eguna	59min			43min		2h			3h 42min	
	13h 31 1h 43min	3h 23 17m 23s		6h 33 35min 17s		12h 30m 1h 02		1h 53m = 37#50 10m 6s	3h 27m	

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	2h	30min	/	1h	/		/	30min		
2. eguna	1h 10min	26min	/	55min	/		/	40min		
3. eguna	53min	/	/	43min	/		/	36min		
4. eguna	1h 30min	/	/	30min	/		/	13min		
5. eguna	2h 15min	34min	/	1h 10min	/		/	36min		
6. eguna	1h 26min	45min	/	1h	/		/	30min		
7. eguna	2h 37min	1h 13min	/	1h 20min	/		/	41min		
8. eguna	2h 11min	13min	/	56min	/		/	40min		
9. eguna	1h 45min	46min	/	46min	/		/	38min		
10. eguna	1h 20min	1h	/	30min	/		/	49min		
11. eguna	2h 05min	1h 52min	/	1h	/		/	20min		
	19h 36 1h 47m	6h 52m 37m		10h 30m 57m				6h 33 35m	4h 31 3h 53	

Mutilak:

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik NBA Live	Gutzira	Desblokeoak
1. eguna		40 min	45 min		20 min				0 min	1h 45 min	25
2. eguna		29 min	22 min		5 min				26 min	1h 12 min	9
3. eguna		1h 53 min	4h 24 min		12 min				88 min	6h 27 min	30
4. eguna		1h 7 min	2h 39 min		5 min				51 min	4h 24 min	33
5. eguna		18 min	26 min		1 min				23 min	1h 4 min	7
6. eguna		1h 22 min	3h 48 min		1h 6 min				2h	8h 6 min	29
7. eguna		45 min	3h		5 min				0 min	3h 50 min	23
8. eguna		1h 49 min	3h 5 min		10 min				13 min	5h 17 min	49
9. eguna		1h 42 min	3h 23 min		7 min				7 min	5h 21 min	58
10. eguna		1h 45 min	3h 40 min		15 min				41 min	6h 21 min	50
11. eguna		1h 16 min	4h 40 min		15 min				2 min	6h 13 min	31
		13H04m 1H11m	6H05m 2H44		2H44m 14min				5H21m 29m = 4H30m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Egunak	Aplikazioak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik NBA Live	Gutzira	Desblokeoak
1. eguna		35'			1h 25'		21'		5'	2h 28'	14
2. eguna		32'			1h 55'		48'		4'	3h 35'	128
3. eguna		1h 49'			1h 58'				1h 43'	5h 30'	38
4. eguna		15'			1h 38'				2h 14'	4h 7'	58
5. eguna		1h 25'			1h 36'		3h		2h 43'	8h 17'	68
6. eguna		1h 02'			34'			30'	1h	2h 35'	111
7. eguna		43'			1h 21'				3h 29'	5h 29'	134
8. eguna		1h 4'			26'		2h		1h 27'	4h	88
9. eguna		31'			43'		1h 20'	1h	51'	4h 24'	101
10. eguna		8'			40'		3h 1'		1h	5h 52'	76
11. eguna		25'			15'		1h 30'	1h 30'	39'	5h 19'	68
		8H28m 46m			12H 31m 1H 08m		12H 00 1H 05m	3H 00 16m	15H 10m 1H 22m = 4H 32m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik Sneak	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	2:15	1:13	0	0:20	0	0	0	0:30	4:27	145
2. eguna	2:30	1:00	0	0:23m	0	0	0	0:20	4:22	150
3. eguna	2:26	0:30	0	0:38	0	0	0	0:15	3:45	158
4. eguna	1:26	1:23	0	0:34	0	0	0	0:20	3:43	170
5. eguna	1:39	1:00	0	0:36	0	0	0	0:40	3:49	159
6. eguna	7:19	0:16	0	0:52	0	2:00	0	0	10:37	245
7. eguna	3:00	0:15	0	0:30	0	0	0	0:45	4:30	101
8. eguna	2:15	0:00	0	0:20	0	0	0	0:45	3:20	137
9. eguna	2:00	1:00	0	0:30	0	0	0	0	3:30	114
10. eguna	2:30	0:30	0	0:15	0	0	0	0	3:15	172
11. eguna	1:00	0:00	0	0:30	0	0	0	0	1:30	150
	4h 20 2h 34m	7h 07 38m		5h 28m 29m		2h 00 10m		3h 35m 19m = 4h 15m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIVIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	2h 55min	1h 51m	0	48m	0	0	1h 53m	57min	7h 35min	148
2. eguna	3h 4min	2h 19m	0	54m	0	0	3h 42m	9min	6h 22min	123
3. eguna	3h 50min	1h 3min	0	15min	0	1h 23min	1h 55min	55min	8h 11min	157
4. eguna	3h 57min	1min	0	19min	0	0	2h 12min	0	6h 36min	169
5. eguna	2h 42min	37min	0	3min	0	0	0	0	3h 50min	241
6. eguna	3h 45min	50min	0	28min	0	0	0	26min	5h 29min	235
7. eguna	4h 36min	2h 11min	0	20min	0	0	0	35min	7h 42min	196
8. eguna	2h 53min	43min	0	24min	0	0	0	41min	4h 44min	172
9. eguna	2h 18min	31min	0	12min	0	0	0	43min	3h 55min	256
10. eguna	2h 26min	22min	0	1h 25min	0	16min	0	24min	4h 56min	187
11. eguna	3h 12min	1h 21min	0	54min	0	0	0	46min	6h 13min	159
	10h 58m 3h 10m	11h 49m 1h 04m		6h 02 32m		1h 39m 09m	2h 47m 47m	5h 36m 30m = 5h 58m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	5 min	51 min	0 min	3 min	0 min	0 min	0 min	25 min	1h 24 min	
2. eguna	54 min	1h 50 min	0 min	24 min	0 min	0 min	0 min	30 min	3h 38 min	
3. eguna	52 min	2h 56 min	0 min	41 min	0 min	0 min	0 min	30 min	6h 44 min	
4. eguna	1h 5 min	1h 17 min	0 min	21 min	0 min	0 min	0 min	30 min	3h 34 min	
5. eguna	1h 15 min	3h 7 min	0 min	1h 14 min	0 min	0 min	0 min	43 min	7h 14 min	
6. eguna	1h 37 min	4h 43 min	0 min	1h 51 min	0 min	0 min	0 min	54 min	9h 38 min	
7. eguna	33 min	2h 30 min	0 min	33 min	0 min	0 min	0 min	2h 3 min	5h 30 min	
8. eguna	59 min	1h 20 min	0 min	32 min	0 min	0 min	0 min	1h 30 min	3h 35 min	
9. eguna	1h 29 min	1h 57 min	0 min	17 min	0 min	0 min	0 min	2h 2 min	4h 18 min	
10. eguna	28 min	1h 33 min	0 min	1h 10 min	0 min	0 min	0 min	1h 20 min	4h 36 min	
11. eguna	52 min	59 min	0 min	17 min	0 min	0 min	0 min	3h 1 min	4h 28 min	
	10h 09m	23h 03m		7h 23m				13:28		
	0h 55m	2h 05		40min				1:13 = 4h 53m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	30 min	45 min		35 min					1h 50 min	?
2. eguna	32 min	50 min		32 min					1h 54 min	102
3. eguna	53 min	40 min		30 min				1h 24 min	3h 26 min	108
4. eguna	10 min	2h 7 min		4 min				1h 20 min	3h 44 min	87
5. eguna	9 min	1h 33 min		11 min				1h 53 min	3h 44 min	68
6. eguna	1h 43 min	1h 35 min		56 min				2h 3 min	6h 17 min	222
7. eguna	1h 8 min	16 min		27 min				1h 1 min	2h 2 min	94
8. eguna	32 min	1h 17 min		24 min				43 min	2h 56 min	95
9. eguna	10 min	25 min		10 min				18 min	1h 3 min	81
10. eguna	33 min	49 min		9 min				1h 40 min	3h 9 min	84
11. eguna	33 min	1h 33 min		17 min				1h	3h 18 min	95
	6h 47m	11h 48		4h 15m				10h 30m		
	37min	1h 04m		83min				57min = 3h 01m		

EGUNEROKO JASOKETA FITXA INDIBIDUALA

Adieraz ezazu zenbat denbora pasa duzun egun bakoitzean aplikazio desberdinetan eta desblokeoak. Gogoratu garrantzitsua dela datuak egunean ipintzea.

Aplikazioak Egunak	Instagram	Youtube	Facebook	Whatsapp	TikTok	Netflix	Fortnite	Besterik Twitter	Guztira	Desblokeoak
1. eguna	23 min	160 min		23 min				46 min	252 min	70
2. eguna	44 min	115 min		15 min				32 min	206 min	65
3. eguna	51 min	180 min		31 min				29 min	291 min	73
4. eguna	28 min	63 min		17 min				12 min	117 min	61
5. eguna	46 min	123 min		33 min				19 min	221 min	62
6. eguna	41 min	138 min		16 min				27 min	222 min	68
7. eguna	77 min	200 min		28 min				31 min	336 min	67
8. eguna	17 min	50 min		21 min				18 min	106 min	56
9. eguna	7 min	41 min		19 min				14 min	81 min	45
10. eguna	25 min	173 min		20 min				19 min	237 min	58
11. eguna	48 min	210 min		23 min				36 min	317 min	98
	6444m 0:36m	23113m 2:106m		4106m 22m				4443m 25m = 3:29m		

ERANSKINAK V: Hasierako galdetegiko emaitzak

Neska:

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:
 - Instagram
 - Facebook
 - Youtube
 - Tik tok/Musical.ly
 - Whatsapp
 - Netflix
 - Fortnite
 - Beste bat (Aipatu zein)
.....Snapechat.....
.....
.....
.....
- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?
 - Ordu erdi baino gutxiago
 - Ordu erdi - 1h bitartean
 - 1h - 2h bitartean
 - 2h - 3h bitartean
 - 3 ordu baino gehiago
- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:
 - Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
 - Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
 - Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretenezko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, beste pertunekin... harenan... berarek
egiten eta duten gauak... ekarabeko gaita...
jartzen... zuzulako

.....
.....

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaitan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek biltoika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Gaur... erago... aplikazioen... errealitatea... da... izan
ere... aplikazioen... gure... datuak... erosten... di... t... ogu... eta
hortaz... gure... dena... dakite... momentu... oro...

.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Tik tok/Musical.ly
- Whatsapp
- Netflix
- Fortnite
- Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

- Ordu erdi baino gutxiago
- Ordu erdi – 1h bitartean
- 1h – 2h bitartean
- 2h – 3h bitartean
- 3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

- Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
- Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
- Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bac.....
.....
.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsoez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Uste dut eragina duela produktu desberdina kontsumitzeko
izen ere, sare sozialetan eta
beste aplikazioetan geroz eta publizitate gehiago
dago eta horrek erostera eta aplikazio desberdina
deskargatzen eragiten du.

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituena. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Nire ustes gaur egun hori gertatzen da eta bai uste dut
aplikazioek horrela funtzionatzen dutela, gaur egun kontrolpean
bizi gara.

.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

Twitter.....

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Ez, inkonstienteki egiten duten gauza bat da.
.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Garaxi iruditzen zait hori egiten. Bai, horrela funtzionatzen dutela esate del kontrolpean bizi gara momentoro eskuan dugun trastoak noren gauden kontrolatzen gaithalako.
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Tik tok/Musical.ly
- Whatsapp
- Netflix
- Fortnite
- Beste bat (Aipatu zein)

.Snapchat.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

- Ordu erdi baino gutxiago
- Ordu erdi – 1h bitartean
- 1h – 2h bitartean
- 2h – 3h bitartean
- 3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

- Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
- Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
- Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentitzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, aplikazio horietan produktu desberdinen iragarkiak eta iriti desberdinak jasotzen ditugulako eta horrek produktu horiek kontsumitzea edo kontsumitze nahi itatea eragiten dutelako.

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Nise iritzia esaldi horretan gizahean sargin neqabon
duela da, iten... ee, jandean... plitilo horietan sarteko betarra
sartzen die. Bai, aurreko aplikazioak aplikazioek horretan funtzionatu
dute... pentsatzen dit... Medu... liberean jarduten dugun... pentsan
aurrer, kontrolpean... bizi... gure... eleuzo... auzo, etimologian
duteko... aplikazio... haurrak... gure... erabilera eta beste
nabiziorik... bidualten... dirisigutade

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

Snapchat

Amerigo (musika)

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirengatik (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Ez, azkenean nik erabakitzen dut zer kontsumitu edo zerez, aplikazioak ez dute zer ikusirik.

.....
.....
.....

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendea betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaitan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituena. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Uste dut egia dela, bilioika pertsonen pentsamenduak, ~~es~~ sentimenduak eta egiten dituzten ariketak... sare sozialetan daude, eta edozeinek ikusi dezake egunero pertsonak egiten dituzten gauzak. Nik uste dut modu librean bizi jarduten dugula baina baita ere gende askok kontrolatzen gaituela.

.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

... Snapchat

.....

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretenezko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, "modari" dagoena erakusten duela...
.....
.....
.....

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiakin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsoez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Ez zait ondo iruditzen aplikazio batek pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzea.
Baina, kontrolpean bizi garela, uste dut, eta kontrolatzen dituela ere bai.
.....
.....
.....

Mutilak:

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Tik tok/Musical.ly
- Whatsapp
- Netflix
- Fortnite
- Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

- Ordu erdi baino gutxiago
- Ordu erdi – 1h bitartean
- 1h – 2h bitartean
- 2h – 3h bitartean
- 3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

- Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
- Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
- Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretenezko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, instagram adibidez erosteko gaitza erla daude.....

.....
.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirengatik (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, iragarriak daude baina...
.....
.....
.....
.....

- *‘Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiakin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbaite da.’*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Adas... nago... kontrolpean... gaur da...
.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

NBA Live.....

.....

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirentzat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai. Murgilduta gelditzen gareko aplikazioetan eta kanpoan geratzen denaz ez gara entzertzen.....

.....
.....

- "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Arrazoi guztiak duela nahiz eta tristes izan...
Ez osorik baina bai kontrolpean garte denbora guztian.....

.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

Sarean ebat

.....

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

..Bai.. Imaginiah daudelako.....
.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertonez lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Ados nago.
~~Es nago ados.~~ Bai. Bai.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Tik tok/Musical.ly
- Whatsapp
- Netflix
- Fortnite
- Beste bat (Aipatu zein)

Twitter

Twitch

.....

.....

.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?
 - Ordu erdi baino gutxiago
 - Ordu erdi – 1h bitartean
 - 1h – 2h bitartean
 - 2h – 3h bitartean
 - 3 ordu baino gehiago
- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:
 - Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.
 - Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.
 - Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretenezko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirenbat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, inazparrak daukelako

.....
.....
.....

- *“Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da.”*

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Ados nago, kontrolpean gaudu

.....
.....
.....
.....
.....

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi – 1h bitartean

1h – 2h bitartean

2h – 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirentzat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....
.....

- Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, izan ere, publizitatea sartzen dute produktu hauetan, eta nahi gabe ere bada publizitatea sartzen auzite

.....
.....

- "Imajina ezazuue gela batean sartzen zaretela. Jendez betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Zoritzarrez, kontrolpean bizi gara, uste dut, eta gustatuko litzaidake hala ez dela esatea. Baina enpresa handi horiek (Google, Facebook...) gure datua kontrolpean dute. Hain kontuan izanik %100 kontrolatuak bizi gara, uste dut.

GALDETEGIA

- Zeintzuk dira gehien erabiltzen dituzun aplikazio teknologikoak? Markatu X batez zure aukerak:

Instagram

Facebook

Youtube

Tik tok/Musical.ly

Whatsapp

Netflix

Fortnite

Beste bat (Aipatu zein)

~~Chrome~~ ~~Blog~~ ~~Other~~

Chrome

Snapchat

- Aplikazio horietan egunean zenbat denbora pasatzen duzula esango zenuke?

Ordu erdi baino gutxiago

Ordu erdi - 1h bitartean

1h - 2h bitartean

2h - 3h bitartean

3 ordu baino gehiago

- Zergatik esango zenuke erabiltzen dituzula aplikazio horiek? Aukera bat baino gehiago aukeratu daitezke:

Lagunek ere erabiltzen dituztelako eta beraiekin kontaktua mantentzeko.

Egondako albiste eta ekitaldietan eguneratua egoteko.

Jende berria ezagutzeko.

Denbora librea betetzeko/entretentzeko.

Taldetik kanpo ez geratzeko.

Beste arrazoirentzat (Aipatu zein)

.....
.....
.....
.....

• Uste al duzu erabiltzen dituzun aplikazio horiek produktu desberdinak kontsumitzeko zure gogoan eragiten dutela? Zergatik?

Bai, esan batean eta bestean, bizi jasaten
zuri interesatzen zaitelako frogarik ez dabil
aplikazioetan.....
.....

• "Imajina ezazue gela batean sartzen zaretela. Jendea betetako kontrol-gela batean; dial txikiekin idazmahaietan konkortuta dauden ehunka pertsonen lepo... eta kontrol-gela horrek bilioika pertsonen pentsamenduak eta sentimenduak moldatzen dituela. Zientzia-fikzioa ematen du honek, baina gaur egun benetan gertatzen den zerbait da."

Zein da zure iritzia esaldi horrekiko? Uste duzu aplikazioek horrela funtzionatzen dutela? Kontrolpean bizi gara edota modu librean jarduten dugu?

Nire ustea aplikazioek ez dituzte bilioika
pertsonek pentsamendu eta sentimenduak moldatzen
era esageratu batean, baina pixka bat
bai. Bestalok badago jendea mobilaren kontrolpean
bizi dena, eta ezin duena 2 minutu egon
mobila errebisatu gabe.....
.....

ERANSKINAK VI: Ebaluazioko erantzunak

1. Nola sentitu zarete 11 egun hauetan zehar?
2. Aldaketarik ikusi duzue zuen buruan aplikazioen erabilpenaren baitan?
3. Orokorrean, aplikazio teknologiko hauetan egin duzuen erabilpena handia edo txikia dela esango zenukete? Kontziente zarete erabilera horrekiko?
4. Uste duzu aplikazio horiek euren helburua lortzen dutela, hau da, erabiltzaileak aplikazioetan ahalik eta denbora gehien pasatzea bultzatzea?
5. Aplikazio baten erabilera konkretu bat nabarmenduko zenukete, onerako edo txarrerako?
6. Zer balorazio egiten duzue orokorrean?

~~1~~ Lelen bezala sentitu gara

~~2~~ Lelen baina konstanteago mobilan erabilerarekiko

~~3~~ biziaren handie eta beste batzuetan normalea, eta erabiltzearekiko ez gara kontziente zenbat eta erabilera ematen diegun.

~~4~~ Bai, inkonstanteki denbora asko pasatzen eragiten dugu.

5. Behar dena baino denbora gehiago erabiltzen ditugula aplikazioak, Instagram txarrerako

6. Azkeneko konturatu gara aplikazioak maitatzen handia sortzen ditugula eta geroz eta erabilera gehiago ematen diegu.

~~1~~ Normal

~~2~~ Bai

~~3~~ Handia, eta ez gara kontziente

~~4~~ Bai, erabat ados.

5. Bai. Instagrameko "lupita" eta uisteriak txarrerako, izan ere, asko eragartzen gaitu.

6. Geniegi erabiltzen dugula mobilan eta deskontrolatuta gaudela. Halaber, ez gara gai aplikazio horiek nabe egoteko ezer bat ere ez.

X Normal, baina konturatu gara aplikazioetan ustegenera baina denbora gehiago pasatzen dugula.

X konturatu gara aplikazio batzuk gehiegi erabiltzen ditugula eta hori gutxitzen saiatuko gara.

X Handia, ez gara ~~kontziente~~ kontziente.

4. Bai

5. Instagram, txarrerako

6. mugikorra gehiegi erabiltzen dugula eta hori aldatu saiatu behar garela.

Hausnarketan aipatutako puntuak:

1. Nola sentitu zarete 11 egun hauetan zehar?
2. Aldaketarik ikusi duzue zuen buruan aplikazioen erabilpenaren baitan?
3. Orokorrean, aplikazio teknologiko hauetan egin duzuen erabilpena handia edo txikia dela esango zenukete? Kontziente zarete erabilera horrekiko?
4. Uste duzu aplikazio horiek euren helburua lortzen dutela, hau da, erabiltzaileak aplikazioetan ahalik eta denbora gehien pasatzea bultzatzea?
5. Aplikazio baten erabilera konkretu bat nabarmenduko zenukete, onerako edo txarrerako?
6. Zer balorazio egiten duzue orokorrean?

Mobila leher bat

Es giren kontziente konturatu dira

Orain konturatu dira notifikazioek aplikazioetan sartzea bultzatzen dela

Youtubeko videoak bakarrik erreproduzitzen