

Sare sozial birtualak: kalean bezala sarean!

BARBERENA, Eneko
Txatxilipurdi elkarteko zuzendaria

Sarrera data: 2011-03-11

Onartze data: 2011-06-24

Hitz gakoak eginez laburbildu daiteke gaur egungo IKT-en erabilera eta sare sozial birtualen egungo egoera.

Multifuntzionalitatea: Gaur egungo gailu elektronikoei aukera asko ematen dituzte. Jada ez da soilik telefonoa. Jada ez da soilik telebista. Are gehiago dira, plataforma birtualak dira non hainbat zerbitzu biltzen diren eta hainbat helburu ase: entretenimendua, komunikazioa, informazioa jasotzea...

Hartu-emana: Gaur egungo sarea 2.0 da gehien-gehienean. Hartu eta eman. Erakutsi eta ikasi. Zuzendu eta hobetu. Hori da internetek erabiltzailei eskaintzen digun gauzarik ederenetakoa, beste hiritarrek (mundu osoko hiritarrek) hartu-emanerako aukera.

Sormena: Sare sozial birtualak eta internet sormena kitzikatzeko tresna paregabeak dira. Sagu kolpe batean, eskura ditugu beste sortzaile eta ekintzaile batzuen lan eta iradokizunak. Eta ez baldin badago... guk geuk sor dezakegu! Hortaz badakigu zerbait euskaldunok (hutsetik gauzak sortzeaz) eta horregatik ondo joan dakiguke sarearen anabasan.

- Aukera: teknologia berrien tren pasatzen utziko dugu euskaldunok ez gaudelako prestaturik? Zenbaten behin pasatzen da horrelako tren bat?
- Arrakasta: Gaztetxoengan izugarritzko arrakasta dute sare sozial birtualek, datuak hor daude. Eta saltsa non, euskalakaria han.
- Osagarritasuna: Ekin eta Jarrai, Egin eta Eragin. Euskaltzaindiaren eta AED elkartearen hastapenetako leloak. Ez al da osagarria kalean egiten duguna eta sarean egiten duguna?

Hitz-gakoak: Multifuntzionalitatea, hartu-emana, sormena, aukera, arrakasta, osagarritasuna.

Mediante unas pocas palabras clave se puede resumir la situación actual del uso de las nuevas tecnologías y las redes sociales virtuales:

Multifuncionalidad: Los aparatos electrónicos actuales dan un sin fin de oportunidades. No es sólo el teléfono o la televisión. Las plataformas digitales ofrecen multitud de servicios y cumplen varios objetivos: entretenimiento, comunicación, información.

Comunicación: Hoy en día la red es básicamente 2.0. Dar y recibir, enseñar y aprender, corregir y mejorar. Es de lo más positivo que nos ofrece Internet. Poder comunicarse con gente de todo el mundo.

Creación: Las redes sociales virtuales e Internet son una magnífica herramienta de creación. A un tic de ratón tenemos acceso al trabajo de otros creadores, a recibir posibles sugerencias, o a ser nosotros mismos creadores.

- Oportunidad: ¿vamos a dejar pasar los vascos el tren de las nuevas tecnologías? ¿Cuántas veces pasa un tren así?

- Éxito: Las redes sociales tienen gran éxito entre los más jóvenes.
- Complementariedad: El trabajo que llevamos a cabo en la red y en la calle deben ser complementarios. *Ekin eta jarrai, Egin eta eragin* lemas de Euskaltzaindia y Arrasate Euskaldundu Dezagun, son dos buenos ejemplos.

Palabras clave: Multifuncionalidad, comunicación, creación, oportunidad, éxito, complementariedad.

Grâce à quelques mots-clés on peut résumer ainsi la situation actuelle de l'usage des nouvelles technologies et des réseaux sociaux virtuels :

Multifonctionnalité : Les appareils électroniques actuels donnent des opportunités infinies. Il ne s'agit pas uniquement du téléphone ou de la télévision. Les plateformes numériques offrent une multitude de services et ont plusieurs objectifs : passe-temps, communication, information.

Communication : Aujourd'hui le réseau est en général 2.0. Donner et recevoir, enseigner et apprendre, corriger et améliorer. C'est que qu'Internet nous offre de plus positif. Pouvoir communiquer avec des gens du monde entier.

Création : Les réseaux sociaux virtuels et Internet représentent un magnifique outil de création. Par un clic de souris nous avons accès aux travaux d'autres créateurs, nous pouvons recevoir des suggestions, ou même être nous-mêmes des créateurs.

- Opportunité : nous les Basques allons-nous laisser passer le train des nouvelles technologies ? Combien de fois passe un tel train ?
- Succès : Les réseaux sociaux ont beaucoup de succès parmi les plus jeunes.
- Complémentarité : Le travail que nous menons sur la toile et celui que nous menons dans la rue doivent être complémentaires. *Ekin eta jarrai, Egin eta eragin* les devises d'Euskaltzaindia et de Arrasate Euskaldundu Dezagun, en sont deux bons exemples.

Mots-clés : Multifonctionnalité, communication, création, opportunité, succès, complémentarité.

Today's use of ICTs and current use of virtual social networks can be summarised using a set of key words.

Multifunctionality: Today's electronic equipment provides numerous opportunities. It isn't just the telephone any more. It isn't just the TV any more. There are even more, there are virtual platforms that include many services and fulfil many purposes: entertainment, communication, the providing of information, etc.

Relationship: Today the Internet is mostly 2.0. Give and receive. Teach and learn. Correct and improve. That is one of the most wonderful things we Internet users are offered, the chance to communicate with other people (with citizens throughout the world).

Creativity: Virtual social networks and the Internet are unrivalled tools for encouraging creativity. At the click of the mouse we have the work and suggestions of other creators and entrepreneurs at our fingertips. And if not, well, *we* can create it! We Basques know something about that (about creating things out of nothing), and that is why we could be successful in the chaos of the Internet.

- **Opportunity:** Are we Basques going to allow the train of the new technologies to pass us by because we are not prepared? How often does a train like that come our way?
- **Success:** Social networks are incredibly successful among young people, as confirmed by the data. And wherever something may be cooking.
- **Complementarity:** Start and Go on, Do and Exert your influence. The initial slogan of the Euskaltzaindia (Royal Academy of the Basque Language) and of the AED association (set up to promote Basque in Arrasate-Mondragon). And what we do in the street and what we do over the Internet, do they not complement each other?

Keywords: Multifunctionality, relationships, creativity, opportunity, success, complementarity.

Sarrera

Sare sozialek protagonismo handia hartu dute azken urteotan, bereziki nerabe eta gazteen adin tartean. Zitzu bizian doaz informatika eta ziber-mundua eta gizartean badago kezka eta egonezin bat etengabe teknologia berrietan eguneraturik egoteko.

Izan ere, noiztik ari gara honetaz hitz egiten? Hiru urte, lau urte? Noizkoa da «Google»? Eta «Youtube»? Galdera hauen erantzunak garamatza konturatzerara nolako arrapaladan ari diren bizkortzen informazio eta komunikazio teknologietan berrikuntzak.

Edozein gizartetan tamainako erronka da sare sozialen fenomenoaren ezagutu eta bertan era osasuntsu batean murgiltzea. Baina euskal hiztunon kasuan, hizkuntza minorizatu bateko hiztunak izaki erronka honek beste dimentsio bat hartzen du. «Google» hizkuntzez hitz egiten den garaioan, euskal hiztunon esku dago gure hizkuntzak sarean presentzia izatea. Izan ere, kalean bezala sarean, lan egin behar dugu euskararen erabilera bultzatzeko.

Txatxilipurdik barne erabilerarako egin zuen ikerketa lana sare sozial birtualen inguruan, Amagoia Aristegi ikerlari Bergararraren eskutik. Jakin nahi genuen Euskal Herriko nerabeek nola erabiltzen dituzten sare sozial birtualak eta horretarako hainbat inkesta egin ditugu 11 herri eta hiritan. Lan hau berriz, haur eta nerabeekin lan egiteko dokumentu gisa erabili nahi dugu Txatxilipurdin. Dokumentu horretan oinarrituta dago ondorengo lana non aisialdi birtualaren ibilbide oso bat egiten den sare sozialetaraino iristeko.

1. Aisialdi birtuala

1.1. Definizioa

Aisialdi birtuala simulazioan oinarritutako aisia modua da, ikutezina eta funtzio ezberdinak batera integratzen dituena.

Edozein jarduera birtuala izan dadin, gorputza eta objektuaren artean distantzia egon behar da eta bi elementuen arteko distantziak ziberespazioa bezain zabala izan behar du.

Guzti honegatik **aisialdi birtualaren ezaugarri orokorrak** laburbildu ditugu:

- Simulazioan oinarritzen da nahiz eta batzuetan, irudi errealak integrazten dituen (telebistaren kasua).
- Ikutezina denez, entzumena eta ikusmenaren bitartez hautematen da.
- Funtzio ezberdinak betetzen ditu: Komunikazioa, informazioa, dibertsioa...

Aisialdi birtualak bilakaera nabarmena izan du XX. mende bukaeran eta XXI. Mende hasieran. Halere, bere hastapenak XIX. mende bukaeran kokatu ditzakegu iratiaren agerpenarekin (1890. urte inguruan). Ordukoak dira, besteak beste, familia osoa egongelan iratiaren inguruan biltzen zireneko eszenak. Hirurogei urte beranduago telebistak hartuko zuen arrakastaz irati uhinen lekukoa. Bigarren Mundu Gerrak bere hedatzea atzeratu bazuen ere, arrakasta handikoa eta hegemonikoa izan da mundu osoan zehar. Euskal Herrian ere, egun, bakanak dira telebistarik gabeko etxeak. Bideojokoek eta kontsolek 1980. urtean ekin zioten ibilbideari gutxi gorabehera eta haur eta gaztetxoengan izan dute arrakasta handiena, nahiz eta azken belaunaldiko jokoen kasuan adin espektroa zabalagoa izan. Hamar urte beranduago, 1990. urtean hasi zen ezaguna egiten internet eta 1991 da world wide web kontzeptua (munduko sare globalaren kontzepturako oso garrantzitsua). Sakeleko telefonoak 1995etik aurrera egin dira ezagunak gure artean eta urte gutxian eboluzio nabarmena izan dute komunikazio tresna izatetik jolasteko aparatua, interneterako terminala, agenda elektronikoa... bilakatu delarik. Amaitzeko, mende berriko lehen hamarkadaren erdialdean sortzen dira sare sozial birtualak (ez dago data zehatzik, baina proposamen lez har dezagun 2004a Facebook sare ezagunena sortu zen urtea delako).

Aisialdi birtualaren ezaugarri bat aipatu dugu garapen abiadura dela, berrikuntza teknologikoak ziztu bizian ari direlako ematen. Baina beste ezaugarria da teknologia hauen etxekotze azkarra munduko zona batzuetan

behintzat (teknologikoki garatuak diren herrietan behinik behin). Euskal Herrian, Eustaten datuen arabera, 2010. urtean EAEko biztanleriaren %99,1ak erabili zuen interneta. Esan beharra dago, abiada honek banakoari prestakuntza eta inbertsio ekonomiko handia eskatzen diola.

Baina ez da izan soilik etxeratzean nabaritu aisialdi birtualaren erabilera, horretarako berariazko espazioak ere sortu dira. Laurogeigarren eta laurogeita hamargarren hamarkadan joko aretoak izan ziren bideojokoetan jolasteko, hauen ostean ziber-txokoak eta «KZguneak» ere etorri zirelarik. Gaur egun, amaitzeko, egun osoan zehar aukera izan dezakegu aisialdi birtualaz gozatzeko sakeleko telefonoen eta ordenagailu eramangarri zein «tablet»en eskutik.

1.2. Aisialdi birtualaren funtzioa

Aisialdi birtualean kokatzen ditugun teknologiek hiru funtzio nagusi betetzen dituzte: Informatu, komunikatu eta jolastearena. Hurrengo taulan jaso ditugu aipagarrienak edo erabilienak direnak, eta egun betetzen duten funtzio nagusia:

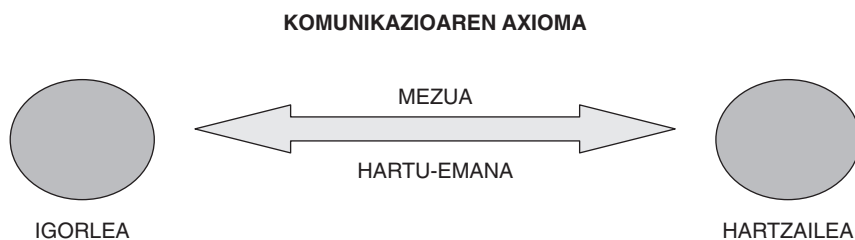
A. taula. Teknologia motak eta bakoitzaren funtzioak

Teknologia berriak	Funtzioak		
	Informatu	Komunikatu	Jolastu
Irratia	X	X	
Telebista	X		
Kontsolak			X
Sakelakoa		X	
Ordenagailua/Internet	X	X	X
Sare sozial birtualak	X	X	X

Betetzen dituzten funtzioez gain garrantzitsua da funtzio hori betetzeko eskaintzen dituzten parte hartze aukeretan erreparatzea. Teknologia batzuk

besteak baino parte hartze maila aktiboagoa sustatzen dute erabiltzailearengan. Parte hartzearen gaiari heldu aurretik, hala ere, komunikazioaren axiomaz mintzatuko gara. Komunikazio prozesuaren muina ulertu ostean errazagoa baita esan nahi duguna azaltzea.

B. taula. Komunikazioaren axioma



Komunikazioa eman dadin **beharrezkoa da igorle eta hartzailearen artean hartu-emanezko harremana bermatzea**. Mezua jaso duenak, nolabait adierazi egiten du hartu duela mezua. Hartzailearen adierazpen horrek eragina du igorlearengan.

Igorlea dena, beraz, hartzaile bihurtzen da eta hartzailea igorle. Harremerako erabiltzen den kodea era askotakoa izan daiteke: ahozkoa, idatzizkoa, gorputz adierazpenetan oinarritua, kode informatikoetan oinarritua edo kode ezberdinek osatutakoa. Garrantzitsuena igorle eta hartzailearen artean hartu emana ziurtatzea da, **harremanik egon ezean ez dago komunikaziorik**.

Taulan azaldu diren aisialdi birtualari dagozkion teknologia berrietan erreparatzen badugu, aldea aurkituko dugu taulan aipatutako batzuen eta besteen artean. Telebistaren kasuan, adibidez, ez da komunikaziorik ematen. Hartzailearen jarrera pasiboa da, telebistak igortzen duena ikusleak kontsumitzen du eta ez da mezurik itzultzen, alde bakarreko mezua da. Ordenagailuak, eta berarekin internetek, ekarpen azpimarragarria dakar berarekin: **hartu-emana**. Harreman mota birtuala izan arren, erabiltzailearen aldetik **parte hartze aktiboagoa** ematen da.

Komunikazioaren esparruan sortu den beste aukera bat telefono mugikorra da. Telefono arruntak duen funtzio berberarekin sortu zen, baina egun, ordenagailuaren funtzioak bereganatzen hasia da. Sakelako telefonoak internet, jokoak, eta era guztietako artxiboak garraiatzeko balio du, eta ordenagailua baino txikiagoa denez, eta haririk behar ez duenez, etorkizuneko makina protagonista izan daiteke. Formatua eta prezioa eskuragarria dituenez, arrakasta handia du jendartean.

Jolasaren esparruan, funtzio ludikoari erantzunez bideo jokoen hedapena eman da. 70.eko taberna eta jolas lekuetako «makiniten» bertsio modernoak dira. Jokoen formatua txikia da eta kontsolan zen ordenagailuan txertatu daitezke. Urte gutxitan protagonismo ikaragarria lortu dute kritikatuak eta baloratuak izan dira.

2. **Ikt-ak**

Ikt internetera lotutako informatikari buruzko termino bezala ezagutzen da, bereziki hauen ikuspegi soziala aintzat hartzen duelarik.

Teknologikoki, Ikt-ak konputagailu eta informatikaren tresnak dira, informazioa modu desberdinetan prozesatu, gorde, laburtu, erreuperatu, eta aurkezten dutenak. Informazioa lortzeko eta honen tratamendurako tresna, euskarri eta kanalen multzoa. Hauen adibide batzuk, arbel digitala (ordenagailu pertsonala + multimedia proiektorea), blogak, podcast eta webak dira.

Hezkuntzako ezarpenetarako Ikt-ak bitartekoak dira, ikaskuntza errazten duten eraikuntzarako tresna eta materialak, eta ez helburuak.

2.1. **Ikt-aren ezaugarriak**

Informazio eta komunikazioaren teknologiaren ezaugarri nagusienak ondorengoak dira:

- Komunikazio molde berriei sarrera ematen dietenez, izaera berritzaile eta sormenezkoak dira.

- Hezkuntzari onura asko ekarri dizkio, hezkuntza eskuragarriagoa eta dinamikoago bihurtzen baitu.
- Giza zientzietako soziologia, antolakuntza teoria edota kudeaketari eragiten dio.
- Teknologia berri garrantzitsuenak hauek dira:
 - Internet
 - Robotika
 - Helburu zehazterako konputagailuak
 - Diru elektronikoa

3. WEB 2.0

3.1. Definizioa

Internet 20 urte hauetan aldatzen eta garatzen joan dela argia da. Hasi-
ra batean zientzialari gutxi batzuk erabiltzen bazuten eta gehienbat irakur-
tzeko eta idazteko balio zuen tresna izanik, gaur egun milioika erabiltzaile
dituen eta **edukiak sortu eta elkarbanatzeko tresna** izatera pasa da.

Web 2.0 erabiltzaileek sortutako eta elkarbanatutako edukietan oinarri-
tzen diren web orrien belaunaldi berria da. **Erabiltzaileen parte-hartzea eta
informazioaren elkartrukea** esan nahi du. Interneten garapenaren bigarren
aroa bezala definitua izan da eta «*webgune sozial*» ere deitu izan zaio.



Gaur egunean horrenbeste entzun eta erabiltzen ditugun sare sozialak, Wiki-
pedia, EuskalTube, Del.icio.us... Web
2.0 osatzen duten elementuak dira. Bai-
na Web 2.0 Web 1.0 ren garapenetik
etorritako bertsio berri eta hobetua da.
Web 1.0en editoreak zuen protagonismo
osoa, edukiak eta informazioa sortu os-
tean, **erabiltzaileak** orri edo gune hau
bisitatzen zuen **informazioaren kon-
tsumitzaile soil bat** izanaz. Web 2.0 an

berriz, bai eduki aldetik, eta baita aurkezteko moduan ere, aldaketak egin daitezke. Eredu honek milioika pertsonari sarean informazioa argitaratzeko plataforma eta tresnak eskaintzen dizkio. Gaur egun edozeinek dauka blog bat sortzeko, iritzi artikulua, argazkiak, bideoak... argitaratzeko, eta hau beste erabiltzaile batzuekin elkarbanatzeko aukera. Hala ere, argi izan behar dugu elkarreraginerako tresna bat dela. Wiki bat sortuta inork erabiltzen ez badu, ez du ezertarako balioko. Honetaz gain, beste zalantza bat ere sortzen da; tresna hauek elkarlanean aritzeko tresnak izanik, off-line bizimoduan modu honetan lan egiten ez badakigu, nola lortuko da hau on-line bizimoduan? Lehenik eta behin **tresna hauek erabiltzen ikasi behar dugu, tresna hauek hor egonagatik ez baitute elkarreragiteko, partekatzeke, edota elkarlanean aritzeko filosofia bere horretan transmititzen**. Filosofia hau tresna hauek erabiltzearen ondorioz sortzen da. Web 2.0ren adibide nagusia aurrerago ikusiko dugun Wikipedia da.

3.2. Web 2.0 tresnak

Mundu osoan Web 2.0ko tresna ugari daude, euskal komunitatea informatika arloan ere ekimentsua eta potentzial handikoa denez, munduan zehar aurkitu daitezkeen tresnen baliokideak sortzen eta garatzen dituzte hemen ere. Aurretik dauden tresna batzuk euskaratuz eta beste batzuk sortuz. Beheko taulan aurkezten dira tresna orokorrak eta euskarazko tresna baliokideak.

C. taula. Tresna orokorrak eta euskal baliokideak

Tresna orokorra	Euskal Baliokideak
Blogger	Blogak.com, mundua.com, blogari.com, nireblog.com
Bloglines.com, Google Reader	Alesti.com
Del.icio.us, Mr Wong, Netvibes	Bildu.net
Digg.com	Zabaldu.com
Facebook.com	GeraGaitezen.com
Flickr	Argazkiak.org
Fotolog.com	Nirudia.com
Freevlog.com	NireTV.com
Google	Elebila.eu, aurki.com, euskara.org, jalgi.com, kaixo.com
Platias.com	Tagzania.com
Slashdot	Sustatu.com, zuzeu.com, marrapuntu.org
TeacherTube.com	Ikastube.com, ikasvlogak.blogspot.com, eduvlog.org
Tuenti.com	Zugaz.com, Zulozale.com
Wikipedia.org	Eu.wikipedia.org
WordPress.org	Eu.WordPress.org
YouTube.com	EuskalTube.com

4. Internet

4.1. Definizioa eta datuak

Internet ezagutzen edota erabiltzen ez duten gutxi izango dira teknologia ezinbesteko bihurtu dugun gizarte honetan. EAE-n Eustatek (<http://www.eustat.es>) 2009. urtean egindako inkestaren arabera **15 urte baino gehiagoko erabiltzaileak % 51,7** gara. Gutako askok gure egunerokoan erabiltzen dugu; lanerako, astebururako iragarritako eguraldia edo eskaintza kulturala ikusteko, lagunekin komunikatzeko, jolasteko, ikasteko, etab luze bat.

Historia apur bat eginaz, Interneten aurrekaria Arpanet izeneko sarea zen (AEBko militarrek sortua unibertsitate ezberdinen laguntzarekin (lau ordenagailu konektatu zituzten aldi berean). 1991. urtean garatu zen *world wide web* kontzeptua, munduko sare globala sortzeko ezinbesteko urratsa. Hiru urte beranduago, 1994. urtean eman zen komertzializazioa eta nola-baiteko orokortzea/irekidura. Google moduko enpresa bat, 1997. urtean sortu zen (oso enpresa gaztea da beraz, nahiz eta interneteko aroa ikusirik beteranoa izan).

1994.urtean komertzializatu zenetik, 15 urteetan izandako arrakasta ikeragarria izan da. 2006ko urtarrilaren 3an internetek 1000 milioi erabiltzaile izatea lortu zuen. Gaur egun, beheko taulan ikusten dugun bezala, 1.668.870.408 erabiltzaile ditu, munduko populazioaren % 24,7, hain zuzen ere. 2016.urterako sareko erabiltzaileen kopurua 2.000 milioitara igoko dela aurreikusten da.

Beheko taulan interneteko erabiltzaileak herrialdeka sailkatuta ikusten ditugu. Bertan, Ipar Amerika izango litzateke internet erabiltzaile gehien dituen herrialdea, Ozeania eta Australiak jarraituta. Azkeneko postuan berriaz Afrika egongo litzateke, bertako biztanleen %6,7ak besterik ez baitu internet erabiltzen. Hemen kontutan hartu beharko genuke kontinente honetako zenbatek izango duen amarauna erabiltzeko aukera.

MUNDUKO INTERNET ERABILTZAILIEN ESTADISTIKA

D. taula. Internet erabiltzaileak kontinenteka

Herrialdea	Biztanleria	% Mundu biztanleri	Erabiltza	% Biztanl	Hazkundera (2000-09)	% Munduko erabil
Afrika	991.002.342	%14,7	65.903.900	%6,7	%1.359,9	%3,9
Asia	3.808.070.503	%56,3	704.213.930	%18,5	%516,1	%42,2
Europa	803.850.858	%11,9	402.380.474	%50,1	%282,9	%24,1
Ekialde Hurbila	202.687.005	%3,0	47.964.146	%23,7	%1.360,2	%2,9
Ipar Amerika	340.831.831	%5,0	251.735.500	%73,9	%132,9	%15,1
Latinoamerika/ Karibea	586.662.468	%8,7	175.834.439	%30,0	%873,1	%10,5
Ozeania/ Australia	34.700.201	%0,5	20.838.019	%60,1	%173,4	%1,2
Munduan guztira	6.767.805.208	%100,0	1.668.870.408	%24,7	%362,3	%100,0

2009ko ekaineko datuak Iturria: <http://www.exitoelexportador.com/stats.htm>

EUSKAL AUTONOMI ERKIDEGOKO ESTADISTIKA

E. taula. EAEko internet erabiltzaileen estatistika

	Lurraldea				Sexua		Adina			
	Euskal a.e	Araba	Bizkaia	Gipuzk	Emak	Gizon	15-24	25-34	35-44	45 urte baino gehia
2009	51,7	51,2	51,8	51,7	47,7	56,0	91,7	80,0	71,5	28,6

2009ko Maiatzaren 15a.

Iturria: EUSTAT. Informazioaren Gizarteari buruzko Inkesta –IGIF (<http://www.eustat.es>).

Baina, zer da internet? Zein da bere definizio zehatza? Era simple batean azaltzeko, internet munduan telekomunikazio azpiegitura zabal batean bi-dez konektatuta dagoen ordenagailuen sarea da.

Eta konektatuta egote honek hamaika aukera eskaintzen dizkio erabiltzaileari: musika entzun, erosketak egin, sozializatu, bidaiak antolatu... Oinezkoen bizimoduaren ispilua dela esan dezakegu, off-line egiten dena online egin daitekeelako.

4.2. Internet genero ikuspegitik:

- Emakumeak teknologia berrietatik hurbil daude Euskal Herrian bederen, baina badaude hainbat oztopo oraindik (publizitatea gizonezkoei dedikatzen zaie bakarrik, emakumeen inbisibilizazio handia dago).
- Nahiz eta goi ikasketatan emakumeak gehiengoa izan, ikasketa teknikoetan gutxiengo izaten jarraitzen dute. Nahiz eta ogibide guztiek gero eta lotura hertsiago estuagoa izan internetekin, nabarmena da ingenieritza informatiko eta telekomunikazioetan emakumeen presentzia urria dela.
- Haurtzaroko bideo-joko gehienek estereotipo maskulinoak zabaltzen dituzte (neskentzat mezu goxoak, mutilentzat abentura eta emozioak).
- Emakumeentzat eduki gutxiago dago interneten gizonezkoentzat baino, informazio eredu oso androzentrikoa da. Interneten, irudi aldetik bederen, oso lotua dago emakumea estereotipo tradizionaleri eta pornografia/erotismoari.

4.3. Internet hizkuntza ikuspegitik:

Internetek kultura desberdinak ezagutzea ahalbideratzen digu, baina honek ere badauzka bere **arriskuak**. Informazioa beti leku berdin edota antzerakoetatik etorri gero, ohitura, hizkuntza, bizi eredu eta azken finean **kultura bat ezartzeko arriskua ekar** baitezake. Kultura eta herrialde batek bere baloreak galdu ditzake, bere hizkuntza, historia, musika, dantza, nortasuna ...

Hizkuntzaren erabileraren inguruko datuei erreparatuta, ingelesa da gehien erabiltzen den hizkuntza, 464 milioi erabiltzailearekin, ondoren txinera

daukagu eta hirugarrenik gaztelania. Munduan 5.000 tik 6.000ra hizkuntza erabiltzen direla aintzat hartzen badugu, honek ez du islada handiegirik interneten (hizkuntza indartsuak ageri dira soilik eta hor euskarak badu presentzia, beste hizkuntza minorizatu batzuek ez ordea).

Hona hemen euskararen sustapenerako egin daitezkeen hainbat gauza:

- Ziber euskara (terminologia adib.) sortu eta sustatzeko beharra dago.
- Eleaniztasun testuinguru batean, asmatu beharko dugu euskarari zentralitatea ematen.
- Euskarazko edukiak sortzeko beharra dago etengabe.
- Produktu informatiko-digital euskaldunak zabaltzeko beharra dago.
- Ingurune kultural hurbileko behar kultural-sozialak erantzuteko estrategiak behar dira.
- Sorkuntza eta itzulpengintza profesionala bultzatu behar dira.

4.4. Internetek eskaintzen dituen aukerak:

- Zerbitzu ugari eskaintzen ditu (eposta, bilatzaileak, txat-a...).
- Informazio aukera alimalekoa (galbahe gabe askotan halere).
- Komunikazioa: gailu azkar eta boteretsua, komunikazio erreala osagarritzen duena.
- Globalizazioaren testuinguruan hitzun talde minorizatuentzat aukera eta mehatxu da aldi berean. Hizkuntzaren prestigioa sakontzeko, Patxi Juaristik dioen moduan, hizkuntza gutxituen presentzia ezinbestekoa da.

4.5. Interneten mehatxuak:

- Gehiegizko kontsumoa izan liteke gizartean alarma gehien sortzen duen interneteko aspektua. Dena den, ez dago alde gehiegirik orduei dagokionean telebista kontsumoari dagokionean. Honek ez du internet santifikatzen, baina ikus-entzunezkoen gehiegizko kontsumoen tradizioa internet bera baino zaharragoa da.

- Ordenagailuko funtzionamenduari eta datuen segurtasunari kalteak: spam-a, birusak, hoax-ak, pop-up leihoak...

5. Sare sozial birtualak

5.1. Definizioa

Gaur egungo mundu globalizatuan mundu osoko pertsonen arteko harremanak gero eta estuagoak dira. Duncan Watts soziologoak esana du, Frygies Karinthy idazlearen ideia harturik, munduko ezein pertsonarengana iris gaitzkeela sei urratsetan.

Numerologian jarraituz, sareen indarraz hitz egiterakoan aipatzen da pertsona bakoitzak bataz beste ehun lagun inguru ezagutzen dituela. Horrek esan nahi du, mezua bat bakoitzak bere kontaktu denei igorritz gero mezua-
ren proiektzioa ikaragarria izan litekeela. Hasieran ehun, gero mila, gero hamar mila, gero milioia...).

Baina zer dira sare sozial birtualak? Lehen definizio bat emateko, esan dezakegu sare sozial birtualak elkarrekintza sozialeko moduak direla, talde edo erakundeen artean testuinguru konplexu batean gertatzen diren truke dinamikoak.

Baina horrez gain, zer eskaintzen dute sare sozial birtualek? Bigarren definizio bat ere eman daiteke, edukiak aintzat harturik: web bidezko plataformak dira sare sozialak, zerbitzu ugari eskaintzen dituztenak eta harpidetuak bere profila egiten du informazio pertsonalaz lagunek etab. bisitatu dezaketena.

Iban Arantzabal Goienako kide eta blogariak dio, definizioa osatzeko, etengabe eraikitzen ari direla sare sozial birtualak eta dinamikotasuna dela beraien ezaugarrietako bat.

Iratxe Esnaola informatikariak eta Deustuko Unibertsitateko irakasleak dio sistema irekiak direla sare sozialak, elkartruke dinamikoak eta elkarrekintza sozialerako metodoak.

Izan ere, hirugarren definizio bat ere egin dezakegu sare sozial birtualen inguruan aurreko bien osagarri: sare sozial birtual bat profil ezberdinen lotura da, egitura sozial bat lortzeraino.

5.2. Sare sozial birtualen zerbitzuak

Sare sozialek zerbitzu ezberdin ugari eskaintzen dituzte era dinamiko batean. Honela zerbitzu ez arrakastatsuak kentzen dira, zerbitzu berriak sartzen dira... Hona hemen sare sozial birtualetan eskaintzen diren ohiko zerbitzu garrantzitsuenak:

- Argazkiak, bideoak, musika, estekak... elkarbanatu, jendeari informazioa eskaini edo gertakari baterako interpelatu etiketazioaren bidez.
- Helbide agenda automatikoki eguneratzea.
- Jokoak, bakarrik edo beste erabiltzaile batzuekin batera jolasteko.
- Eguneroko pertsonal bat egiteko aukera.
- Forotan parte hartzeko aukera.
- Txat-a.
- Eposta bidez mezuak bidali eta jasotzeko aukra.
- Pertsonak ezagutu edota gomendatzea eta lagunei interesatzen zaizkigun pertsonak aurkeztu edota gomendatzea.

5.3. «Lagun» kontzeptuari buruzko ñabardura bat

Txatxilipurdin komenigarri ikusten dugu haur eta nerabeekin kontzeptu hau lantzea, bereziki argi utziz ez dela gauza bera sare sozialeko lagun izatea eta bizitza errealeko lagun. Hor bereizketa bat egitea komenigarri ikusten dugu.

Dena den, esan beharra dago sare sozial birtualei esker jada badiren harremanak sendotzen direla. Hots, ez direla erabiltzen jende ezezaguna ezagutzeko salbuespenak salbuespen. Beste era batean esateko, aurretiaz ezagutzen dugun jendea dela lagun egiten duguna.

Amaitzeko, ohartu nahi genuke ere badela arriskua popularitate dematan hasteko sare sozialetan. Izan ere, oso era grafikoan ikusten da bakoitzak zenbat «lagun» dituen. Lehen puntuarekin lotuz, gure iritziz nerabearekin hitz egin beharra dago laguntasunaz gutxiagotasun-konplexurik sor ez dadin.

5.4. Hainbat datu interesgarri sare sozialez

Sare sozial birtualen fenomenoaren hedadura handia ulertzeko, hona hemen hainbat datu:

- Facebook-en 380 milioi profil daude sortuak, bataz beste munduko biztanleen %5a litzateke hori.
- Espainiar Estatuko internet erabiltzaileen %55a egunero sartzen da sare sozialetan, astean behin %80a (Sare Sozialen Behatokiko datuak dira).
- Facebook da lehen sarea Espainiar Estatuko erabiltzaileen %64arentzat, Tuenti %33arentzat. Gainontzeko %3a beste sareen artean banatzen da.
- Emakumeak dira gehiengo sareen %84an, baina Facebook eta Twitterren parekotasuna dago.

5.5. Sare sozial birtualen historia laburra

Sare sozial birtualak fenomeno oso gazteak dira eta 90. hamarkadaren bigarren amaieran kokatzen dira beraien hastapenak:

- *Sixdegrees* izan zen lehen sarea, 1997an sortua (paradoxikoki porrot egin eta 2000. urtean itxi zen).
- Ondoren *Livejournal.com*, zeinak barnebiltzen zituen bloga, eguneroko pribatua... Interes enpresarial eta publizitarioen bultzadaz sortu zen.
- *Ryce.com* izan zen munduko lehen sare sozial birtual espezializatua. 2001. urtean sortua, negozio mundurantz bideratu zen.
- 2002an sortu zen *Friendster*. Bere baitan zituen on-line zerbitzu ezberdinak, gustuen arabera antolatzeko aukera ematen zuen...

- 2003an sortu ziren *Myspace* eta *Fotolog*. Lehenak musika munduan izan du garapen handiena (musika taldeek promozionatzeko eta kantak konpartitzeko erabiltzen dute) eta bigarrenak arrakasta handia izan bazuen ere hasiera batean orain erresiduala da erabileraz.
- 2004an *Flickr* eta *Facebook* sortu ziren. Lehenak argazkiak igo eta konpartitzeko funtzioa du eta bigarrena berriz mundu mailako fenomeno bihurtu da (eragin kultural nabarmena izan du, pelikulak egin dira berari buruz...).
- 2005. urtean *Yahoo 360* eta *Bebo* sortu ziren.
- 2006. urtean *Tuenti* eta *Twitter*. Lehenak nerabeen artean arrakasta handia du Hego Euskal Herrian eta Espainiar Estatuan eta bigarrenak iraultza bat suposatu du kazetaritzan.

5.6. Euskal sare sozial birtualen historia laburra

Sare sozial birtualen olatua ere euskaldunongana iritsi da eta gurean ere nahikoa garaiz egon da alor honi heldu dionik.

1. 2008an helduontzako den *geragaitzen.com* sortu zen Goierriin,
2. Gaztezulok *zulozale.com* sortu 2008an baita, gazteei zuzendua.
3. Goienak *zugaz.com* sortu 2009an Debagoienan, haur-nerabeei begira.
4. 2010an *zutagu.net* sortu da ezagutza partekatzeke hezkuntzaren eremuan eta profesionalen arloan.

5.7. Sare sozial birtualen onurak

Sare sozial birtualen inguruan eztabaida eta kalapita sortu da, ezein aurrerakuntza teknologikorekin sortzen den legez. Panazea unibertsal bat ez diren arren, badituzte hainbat onura eta hona hemen horietako garrantzitsuenak Txatxilpurdiren ustez:

- orokorrean eragin positiboa dute, etorkizuneko lan tresnekin trebatzen direlako nerabe eta gazteak modu ludikoan eta harremanen sarea elikatzen dutelako sozializatuz!
- Sare sozial birtualetan aritzeak ondo sentiarazten die. Hor galdera da zeri kentzen dien denbora sare hauetan aritzeak: telebista ikusteari, eskolako lanei, lagunartean egoteari...
- Sare sozial birtualek norbere irudia talde baten baitan kokatu eta hau kudeatzeko beharra sortu dute (gait. sozialak landu, mundu fisikoaz bateragarria da...).
- Eskolako lagun/kideekin sinergia berriak sortzen dira.
- Anonimoa ezagutzera eman dezake, eta ezberdina berdintzen eta marginatua integratzen ahalegindu.

5.8. Sare sozial birtualen kalteak

Sare sozial birtualen kalteen artean pribatutasunaren galera jotzen dugu garrantzitsuentzat. Dena den, hona hemen sor litezkeen arrisku garrantzitsunetako batzuk:

1. Pribatutasuna:

Bizitza errealean ere gero eta zailagoa da garai hauetan pribatua gordeztea, izan ere, gure gero eta jarduera gehiago geratzen dira erregistraturik (ordenagailuetako IP zenbakiak, kreditu txartelaren mugimenduak...).

Sare sozial hauetan guk geuk igotzen dugu informazioa edo hirugarren batek igo dezake gurekin erlasionaturiko edozer. Gu bagara hirugarren baten informazioen bat igo behar dugunok, komeni da baimena eskatzea honi ezer egin aurretik.

Pribatutasun klausula nahasgarriak dituzte sare sozialen atzean dauden enpresa askok (adib. Facebook sareak) eta komeni da jabetzea kide zaren sareen ezaugarri garrantzitsuenez.

Amaitzeko, pribatutasuna ahalik eta ondoen gordetzeko hona hemen hainbat gomendio: kontuz ibiltzea sarean jartzen diren esaldiekin, pasahitz seguruak erabiltzearen komenientzia, ez ematea ez helbide ez telefono pertsonalik, sare sozial ezberdinetan pasahitz ezberdinak erabiltzea, profilean izen eta bi abizenak ez jartzea...

2. Argazki desegokiak igotzea:

Argazki desegokiak igotzea izan liteke sare sozialen beste kalteetako bat, batez ere argazki hauek izan dezaketen hedadura azkar eta handiagatik. Horrez gain, behin edukiak internetera igota, oso zaila da hauek guztiz ezabatzea. Horrenbestez, ez igo denbora batera damua sor dezakeen argazkirik...

Hirugarren baten argazkiak igotzeko, errespetu txarrekoa da honen baimenik gabe igotzea. Txatxilipurdin diogun moduan, herriko plaza nagusian jartzea bezain publikoa da argazkia sare sozial birtualetan eskegitzea.

3. Ziberbulling-a:

Bulling-ak azken urteotan sarean ere izan du bere ordaina. Argazkiak lortu ondoren berauekin xantaia egitea, mehatxuak, nortasun ordezteak, intimitateari erasoak... Adingabeen kasuan, gomendioa da horrelako egoeraren bat nozituz gero heldu bati abisua ematea.

4. Isolatzea:

Ordenagailuak tartean daudenean, heldu askoren kezka izan ohi da gazteak beraien logelan isolatzea. Honen aurrean, gure ustez osasuntsua da ondorengo galderei erantzuna aurkitzen ahalegintzea: zer da nerabe/gazteek nahi dutena? Sare sozialetan aritzen direnean gaitasun teknologiko eta sozialak lantzen dituzte? Ez al da kezkarriagoa sare sozial birtualetan ez egotea? Zeri kentzen dio denbora sare sozial birtualetan ez egoteak?

Gure ustez gakoa da jarduera hauei neurria hartzea eta kontuan hartzea gazte guztiak ezberdinak direla eta oreka bat ezinbestekoa dela kale eta sarearen artean. Beste era batean esateko, errespetua eta konfiantza izatea gaztearengan!

5. Adikzioa edota denbora neurrigabea sareetan nabigatzen:

Esan beharra dago sare sozialen erabiltzaileek, salbuespenak salbuespen, ez dituztela alboratzen kaleko lagunak (sareetako harremana harreman osagarria baita, ez nagusia). Gure ustez helburua interneteko denbora gazteekin adostea eta neurtzea izan behar da.

6. Asmo txarreko ezezagunekin komunikazioa:

Aspektu honi dagokionean, komeni da gaztetxoenei azpimarratzea kalean bezala jokatu behar dutela sarean. Ezezagunekin harremantzeko orduan arreta eduki behar dela, ez dela komeni interneten ezaguturiko ezezagunekin hitzorduak jartzea, webcama era seguruan erabili behar dela...

7. Pishing-a:

Arreta eduki beharra dago seguruak ez diren orriekin eta asmo txarrez eginiko web orri originalen suplantazioarekin.

6. Txatxilipurdiren ikerketa

Ikerketa hau 2009 eta 2010 urte artean egin zen, Amagoia Aristegi ikerlariaren eskutik. Bertan, Euskal Herriko aditu ezberdinekin elkarrizketak egin ziren (Iban Arantzabal, Maite Goñi, Patxi Gaztelumendi, Iratxe Esnaola...) eta horrez gain inkestak egin zitzaizkien 460 gaztetxori.

6.1. Gaztetxoei eginiko inkestak

Lagina: 460 gaztetxori 11 galderatako galdetegi bat pasa zitzaien idatziz ikastetxeen bidez. Herri txikietan (Antzuola, Elgeta, Aramaio, Ugao), ertainetan (Arrasate, Bergara, Etxebarri eta Arrigorriaga) eta handietan (Bilbo, Basauri, Galdakao).

- 10/12 urtetakoak 187.
- 12/14 urtetakoak 167.
- 16/18 urtetakoak 107.

Ondorioak:

- 10/12 urte artekoentzat Messenger programa da nagusi (momentuko elkarrizketak dituztelarik gustuko).
- Tuenti da denentzat arrakastatsuen (12 urtetik gorakoentzat). Anekdotak moduan komeni da aipatzea Espainiar Estatuan sare sozialetan aritzeko adin minimoa 14 urtekoa da.
- Gehienbat komunikatzeko erabiltzen dira sare sozialak: koadrilekin kontaktua izateko, parrandak komentatzeko, lagunek sarean eskegitako azken argazkiak edota iruzkinak ikusteko... Beste erabilpen batzuk: ondo pasatzeko, kuxkuxeatzeko, ligatzeko, denbora pasa gisa...
- Gehien Tuenti sarea erabiltzen da Hego Euskal Herrian, batzuk honekin batera Myspace, Facebook, Fotolog... Debagoienan Zugaz ere erabiltzen da, Goiena Komunikazio Taldeak sortua.
- Sare sozialetan gazteen euskararen erabilera kalean dutenaren antzekoa da: aztertu ditugun herrien datu soziolinguistikoekin aldera liteke erabilera hori.
- Erabilera anitzak baliatzen dituzten, zuku dena ateratzen diete sareei: txateatu, argazkiak igo/ikusi/komentatu, mezuak bidali...
- Gehienbat asteburuetan ibiltzen dira, astean zehar arratseko zortzietatik aurrera (eskolaz kanpoko jarduerak amaitzean). Asteburuan patroirik ez, ohitura aniztasuna dago.
- Denborari dagokionean erantzun ezberdinak jaso ditugu, nahi bestetik 5 minutura. Gehienak 15 -60 minuturen artean eguneko.
- Nerabeek arriskua ezezagunetan ikusten dute, gurasoek aldiz birusetan.
- Panda enpresaren arabera gazteen %62^a egunero ibili sareetan, 18,5 min delarik batzuetan bestekoa egunero.

6.2. Adituei elkarrizketak

Aditu ezberdinei eginiko elkarrizketen laginak edo hausnarketak:

- Aisialdi aktiboa igo egin da, teknologiek in lotua dena. Egunero media 13 minutu eskaintzen dizkiete batz besterik ordenagailuei aisan.
- Iratxe Esnaola: Sare sozialak ez ditu gure harremanak ordezkatu, baina denbora gutxiago eskainiko diegu kaleko harremanei. Gure harremanak osatu dituz, komunikatuago gaudenaren sententzia emango duela.
- Maite Goñi: sare sozialak dira eta ez dira kaleko lagunak alde batera utzi. Batzuek isolatu, baina beste batzuek sozializatu harreman birtualak hezurramitza.

6.3. Txatxilipurdiren azken ondorioen laburpena

ARRISKUAK BAI, BAINA...

Kalean ez dago arriskurik? Umeekin kalera joatea ez da arriskutsua? Nerabeek kalean solte egotea ez da arriskutsua? Gure ustez urteetako esperientziaren ondorioz kaleko «arriskuak» kontrolaturik ditugu (kotxe trafikoa, haur eta gazteen joan-etorriak...) baina sarea hain da berria oraindik beldurra sortzen duela. Honek, halere, ez du esan nahi sarea arriskutsua denik behar den arreta edukitzea bada.

Debekua ez da irtenbidea: bizitza soziala egiten ari diren sare sozialetan ere eta gainera ez du ordezkatzeko eskolako patioa, osagarritu egiten du!

Obligaziorik ez: ez obligatu haur-nerabea bere borondatearen aurka sare sozialetan aritzea ez badu nahi..

Konfiantzako komunikazioa behar da gaztearekin, jarrera intrusiborik gabe hitz egin. Konfiantza ezinbestekoa da, kalean ere ez dakigu zertan ari diren nerabeek uneoro!

Ingo pausoa norbera informatzea. Guk azaldu behar diegu nola erabili, kalean nola jokatu erakusten diegun moduan.

Bibliografia eta lanean zehar egiten diren aipuak

ARANTZABAL, Iban: Komunikazioan aditu elgetarra eta Goiena taldeko kidea, lanerako oinarri gisa hartu dugu berarekin eginiko elkarrizketa 2009ko udazkenean. Ondorengo hedabidetan aurkitu daiteke bere lana: <http://www.arantzabal.com/> eta www.sustatu.com.

ESNAOLA, Iratxe: Deustuko unibertsitate irakasle zarauztarra, lanerako oinarri gisa hartu dugu berarekin eginiko elkarrizketa 2009ko udazkenean. Bere lanak *Gaur*8 aldizkarian edo www.guraso.com gunean argitaratzen ditu besteak beste. Azken webgune honetan bada bere artikulu interesgarri bat sare sozialen inguruan.

FERNANDEZ, Luistxo: Informatikari eibartarra eta Codesyntax enpresako kidea, lanerako oinarri gisa hartu dugu berarekin eginiko elkarrizketa 2009ko udazkenean. Hainbat hedabidetan kolaboratzen du (bereziki www.sustatu.com gunean) eta informatikaren eta sare sozial ezberdinen aspektu ugari lantzen ditu.

GOÑI, Maite: Ordiziako *Jakintza* ikastolako eta *Mondragon* Unibertsitateko irakaslea, IKT-en gaia hezkuntzan lantzen aditua. Bere webgunea www.maitego.com da, eta hainbat hedebideetan kolaboratu izan du. Berarekin 2009ko udezkenean eginiko elkarrizketen oinarritu gara.

WATTS, Duncan: Columbia Unibertsitateko irakaslea, 2003an argitaratu zuen «Six Degrees: The Science of a Connected Age» obra. Informazio gehiagorako gaztelaniaz dagoen http://es.wikipedia.org/wiki/Duncan_J._Watts artikulua.