

#SuMayorInfluencer gida

Nola lagundu seme-alabei beren
bizitza digitalean



#SuMayorInfluencer

Sartu hemen:
www.unicef.es/su-mayor-influencer

Gurasoei inork ez digu irakasten gure seme-alabak hezten. Sen onez eta maitasun handiz sumatzen eta ikasten goaz nola hezi.



Adinean eta esperientzian aurrera egin ahala, ondoren gure seme-alabei transmititzen dizkiegun gai askoren inguruan ikasten dugu: harremanak, garapena, osasuna, autoestimua... Baina badago beraiek guk baino askoz ere hobeto ezagutzen duten kontu bat: Interneta.

Aldaketa teknologikoak oso azkar gertatzen dira, eta, askotan, gure seme-alaben hezkuntzan **erritmo horretara iritsi ezin garelako** sentsazioa izaten dugu, atzean geratzen garelako sentsazioa.



HIKTen (Harremanaren, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak) **erabilera osasungarria egiten laguntzeko** eta hezteko eginkizuna erronka bilakatu da, eta zalantza, frustrazio eta errakuntza ugari eragin ditzake.

Horren kontziente izanik, UNICEFen familiei lagundu nahi diegu ume eta nerabeak esperientzia digitalean hezten. **Gure eginkizuna haurrak babestea da**, eta ezin dugu ahaztu zer eremutan ematen duten denboraren erdia.

Horretarako, **Espainiako nerabeei galdetu diegu zein diren beren motibazio, interes, kezka eta arriskuak.** Haien erantzunen bidez, hobeto ezagut ditzakegu, eta hori lehen urratsa izango da beren bizitza digitalean lagundu ahal izateko.

Gida honetan, zure seme-alabentzat erreferente izateko **datuak, informazioa eta aholkuak** aurkituko dituzu. Gogoratu: **zu beti izango zara beren influencer nagusia.**



SARBIDE ZUZENAK →

Haurrak eta teknologia

Gaiari buruzko informazio guztia jasotzen duen UNICEFen espazioa.

Nerabeen eta Interneten azterlana

Gida honen datuen oinarri den azterlana, Espainia osoko ia 50.000 neska-mutilen erantzunak dituen.

017 - INCIBE

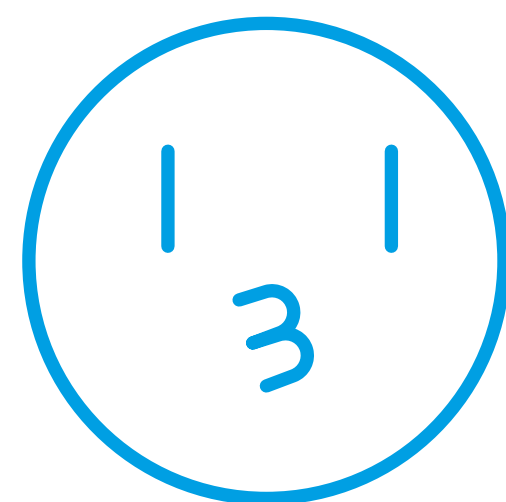
HIKTei buruzko laguntzarako linea ofiziala.

Interneteko terminoen itzultzailea

Teknologiarekin eta haurtzaroarekin zerikusia duten terminoen glosarioa.

1. MUGIKORRA ETXEAN SARTZEA

Zein adin da egokia lehen mugikorra oparitzeko?



Zer egin bere ikaskide guztiek mugikorra badute, baina nik mugikorra izateko prest ikusten ez badut?

- Espainian, lehen mugikorra 11 urterekin izaten ari dira, batez beste.
- % 29,1ek baino ez ditu HIKTen inguruko arauak.



Zer jakin behar dugu?

Umeeek gida ditzagun behar dute, beren bizitzako eremu guztietan erabakiak hartzeko.

Teknologiaren eremuan barne: **erabilera egokiak** etxean eta ikastetxean bizikidetzako **arazoak saihets ditzake**. Ikusi da, esaterako, mugikorrarekin lo egiteak eta goizaldean konektatzeak hirukoiztu egiten duela Interneteko arriskuen eraginpean eta ezezagunekin kontaktuan egotea.

Teknologiarekin lehen harremana dutenetik, umeeek **guk gidatzea behar dute**, gure laguntza eta aholkularitza, egoki erabiltzen ikas dezaten. Funtsezkoa da erabiltzeko ohiturak eta ordutegiak hasieratik ezartzea.

Zer egin dezakegu?



Has gaitezen lehen mugikorra noiz emango diegun planifikatzen.

Horretarako, honako hauek har ditzakegu kontuan:

- Umearen **adina eta heldutasun-maila**.
- **Hitz egin** Interneti eta sare sozialei buruz.
- Ezarri erosoan sentiaraziko gaituzten mugak eta arauak **etxean mugikorra erabiltzeari dagokionez**.
- Ezarri ordutegiak mugikorra erabiltzeko, **atsedena eta deskonexio digitala** kontuan hartuta.
- Ezagutu beren intereseko edukiak, aplikazioak eta jokoak, eta **probatu** elkarrekin.

Txikitatik komunikazio-bideak zabalik izateak beren buruarengan konfiantza izaten eta behar dutenean laguntza eskatzen laguntzen diete.

PROBA EGIN:

Badakizu zenbat nerabek egiten duten lo mugikorrarekin, egunero?

% 58k mugikorrarekin egiten du lo logelan.

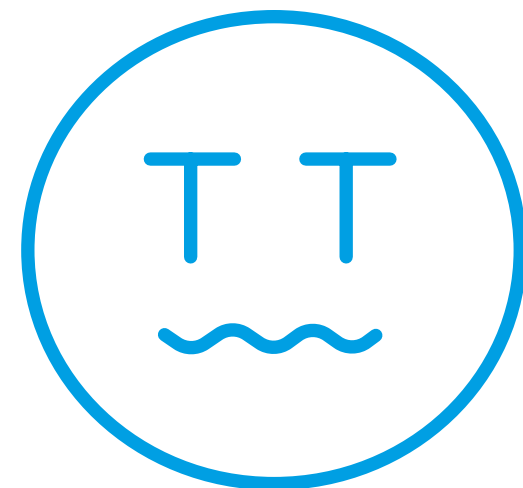
5etik 1ek Gaueko 12etatik aurrera erabiltzen du.

Jardunbide horrek hirukoiztu egiten ditu sexting, ziberjazarpen, ezezagunekiko harreman edo online apustuen tasak.



2. SARE SOZIALAK ETA ADISKIDETASUN DIGITALAK

Seme-alabak jarraitu behar ditut sare sozialetan?



Berrikus ditzaket haien elkarrizketak?

- 3 nerabetik ia 2k profil bat baino gehiago dute sare sozial berean, bat familiarentzat, eta beste bat, adiskideentzat.
- 10 nerabetik 4 bakarrik ez sentitzeko konektatzen dira.

Zer jakin behar dugu?

Internetek eta sare sozialek gure seme-alabei sozializatzen eta bakarrik ez sentiarazten lagundu diezaiekete.

Gida honek teknologiaren **erabilera osasungarriak** dituen alderdi positiboen inguruan **hausnartzeko** aukera bat eskaintzen du. Hasi **arrisku** batzuen gainean hausnartzen. Kontuan izan Interneteko argazkiek eta profilek geure burua ikusi nahi dugun bezala aurkezteko aukera ematen digutela, eta beti ez dutela **errealitatea** erakusten. **Sexu-izaerako argazki edo bideo pertsonalak bidaltzeak edo sare sozial batean ezezagunak onartzeak, berez arriskutsua izateaz** gainera, eskola-jazarpena eta ziberjazarpena jasateko aukera areagotzen dute.

Etxean autoestimua sendotzen badugu, zentzu kritikoa eta autokontrola garatzen laguntzen dugu eta, hala, beste pertsona batzuekiko komunikazio- eta harreman-arazoak saihesten ditugu.

Zer egin dezakegu?



- Hitz egin seme-alabekin Interneteko eta sare sozialetako **bizikidetzako** neurriei buruz. Adeitsua izateak, parte hartzeak eta beste batzuei laguntzeak online ingurune positiboa sortzen laguntzen dute.
- Txikiak direnetik, irakatsi harremanetan zeinekin dauden identifikatzen eta **pertsona horiek** Internetetik kanpora ere ezagutzen dituzten egiaztatzen.
- Azaldu Interneteko eta sare sozialetako harremanek ere, ingurune digitaletik kanpokoek bezala, **komunikazio egokia eta errespetua** behar dituztela.

PROBA EGIN:

Zer emozio bizi izaten dituzte nerabeek Internet bidez konektatzen direnean?

Internetek, funtsean, emozio positiboak eragiten ditu nerabeengan.

% 96,9
poztasuna
edo alaitasuna
Sarean

% 81,6
lasaitasuna

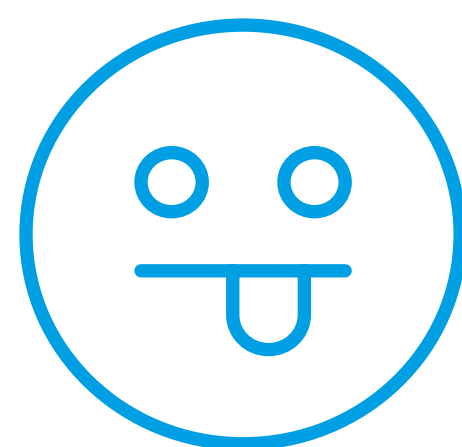
% 78,9
plazera/
dibertsioa

% 71,6
laguntza/elkar
ulertzea

Erkaketa eginda, nerabeak sentiberagoak dira emozio negatiboekin.

3. INFORMAZIOA ETA DESINFORMAZIOA

Ona da web-orri batzuetara sartzeko aukera debekatzea?



Interneten hainbeste denbora emateak ez du suspenditzea ekarriko?

- Sareko 4 erabilera ohikoenek harreman- edo aisia-xedeekin zerikusia dute. Informazioa bilatzea zazpigarren lekuan dago.
- Nerabeen % 4,7 dark web-era sartu da inoiz (batik bat mutilak), eta % 44,4k dio badakiela zer den.

Zer jakin behar dugu?

HIK Tek eduki eta informazio asko eta asko duen munduan sartzeko aukera eskaintzen digute.

Eduki horien bidez, umeei eta nerabeek **beren interesetan esploratu**, gai akademikoen ezagutzan sakondu eta beren jakin-mina ase dezakete. Sarearen erabilera globalizaturako, **kontuan izan behar ditugun** arrisku batzuk dakartza. Internetek eta sare sozialek abantaila bat dute, "anonimoak" direla, eta horrek aukera ematen du iritziak askatasunez emateko, baina ezezagunekin harremanetan egoteko bide ere ematen du.

Hezkuntza digital ona izanez gero, saihestu egingo dugu umeei beren adinerako eta heldutasun-mailarako desegokiak diren edukietara goizegi sartzeari, ezezagunekin harremanetan goizegi hastea eta irudia gehiegi azaltzea.

HIKTen erabilera orekatuak aukera emango diete eskola-lanetarako, beste aisia-jarduera batzuetarako eta pantailen barruan eta haietatik kanpo harremanetan jarduteko ematen duten denbora antolatzeko.

Zer egin dezakegu?

- Azaldu Internetek eta sare sozialek nola funtzionatzen duten. Hala, aurki dezaketen informazioa hautatzeko eta aprobetxatzeko **prest egongo dira**.
- Hitz egin seme-alabekin **iturri fidagarriez**, eta informazioa egiazta dezaten gomendatu.
- **Entzun** eta saiatu haien interesak eta **kezkak** ulertzen. Hala, kontsumitzen dituzten edukiak ezagutu eta haien esperientzia digitalean **gidatu** ahalko ditugu.
- Haien **pribatutasuna** zure egitekoa ere bada. Egiaztatu zer kanal erabiltzen duten, eta ziurtatu ulertzen dutela nork ikusiko dituen **argitaratzen dituzten edukiak**.

PROBA EGIN:

Zenbat nerabek (ehunekotan) erabiltzen dute Internet eskolako lanak egiteko?



Nerabeen % 90,1ek Internet erabiltzen dute eskolako lanak egiteko

Teknologiak haien prestakuntzaren eta ikaskuntzaren funtsezko zati dira.

4. BIDEO-JOKOAK

Zer da garrantzitsuagoa, bideo-jokoen edukia edo haiek erabiltzen ematen duten denbora?

Isolatu egingo da bideo-jokoen ondorioz?

- Mugikorra da bideo-jokoetara jolasteko gailurik ohikoena (% 59,2).
- 5 nerabetik 1ek dagoeneko nolabaiteko "mendekotasuna" izan lezake bideo-jokoekin.

Zer jakin behar dugu?

Bideo-jokoen erabilera belaunaldi berrien aisiarako kanal nagusietako bat da.

Gure seme-alabak ulertzeko, gurasook **bideo-jokoen inguruan dugun irudia eguneratu behar dugu:** gehienak, dagoeneko, ez dira aisia-iturri bakartiak, baizik eta beste pertsona batzuekin konektatuak. Dagoeneko jokatzeko gehien erabiltzen den gailua ez da kontsola, mugikorra baizik, eta bideo-joko guztiek ez garamatzate eduki desegokiekiko esposizio-maila berera (indarkeria, sexua, mintzaira erasotzailea...).

Haien bizitza digitalean laguntzeak zertan jokatzeko duten eta jokatzeko zenbat denbora dauden ikuskatzea ere esan nahi du. **Bideo-jokoak** entretenitzeko, sozializatzeko eta ikasteko iturri izan daitezke, baina haiek gehiegi erabiltzeak eragina izan dezake haien osasun mentalean eta bizikidetzan-mailan.

Zer egin dezakegu?

- **Partekatu** entretenitzeko jarduerak gure seme-alabekin, Interneten barruan eta kanpoan. Horrela, haiekin **enpatizatuko** dugu eta astialdia erabiltzeko alternatibak emango dizkiegu.
- Probatu erabiltzen hasiko diren jokoak beraiekin. Aukera ugari aurkituko dugu eta haiekin denbora eta **esperientziak partekatuko ditugu teknologia erabiltzen ari garen bitartean.**
- Berrikusi adinaren sailkapena **PEGI** sailkapenaren bidez. Urrats horien bidez, gure seme-alabei bideo-jokoen erabileran pixkanaka sartzen lagunduko diegu.

PROBA EGIN:

Zenbat gurasok (ehunekotan) kontsultatzen dute seme-alaben jokoen adinaren araberako sailkapena?

% 23,3k
kontsultatzen dute seme-alaben jokoen PEGI sailkapena

% 54,7k
haien adinerako gomendatzen ez diren bideo-jokoekin jokatzen dute

% 66,5k
mutilen kasuan

5. ONLINE JOKOA ETA APUSTUAK

Nola lortzen dute apustu egitea, adingabeak direla kontuan hartuta, legez kontrakoa bada?



Gaia aipatzen badiot, probatzera bultzatuko dut?

- DBHko 70.000 ikaslek baino gehiagok Interneten bidez inoiz dirua jokatu dutela zenbatesten da.
- % 43,1ek uste du dirua irabaz daitekeela online apustuen bidez.

Zer jakin behar dugu?

Espanian debekatuta daude online jokoa eta apustuak adingabeen kasuan, baina Internetek aukera ematen die arauketa hausteko.

Bideo-jokoen eta online apustuen arteko erabilera eta motibazio aldetiko desberdintasuna ulertu behar dugu. Azken horietan, nerabeen **motibazio nagusia dirua irabaztea** da (% 44,3). Online jokalariaren ohiko irudia ez bezala, erdiak baino gehiagok bere lagunekin jokatzen du.

Gure rola izan behar du Interneten dirua jokatzea motibatzen duten **mitoak gezurtatzea**: % 43,1ek uste du aukera dagoela edo aukera handia dagoela online jokoaren bidez dirua irabazteko.

Zer egin dezakegu?

- Azaldu txikiak direnetik **ausazko jokoa** zer den, bai pantaila barruan bai kanpoan. Beti ez da irabazten!
- Sortu harreman osasungarriak eta egonkorrak sustatuko dituzten **aisia-aukerak**. Familiaren eta lagunaren laguntza izateak **ongizate eta egonkortasun emozional** handiagoa ematen du.
- Jarraitu laguntzen bere **zentzu kritikoa** eraikitzen, oso baliagarria baita ulertzeko jokoa noiz erabiltzen den ondo pasatzeko eta noiz mugatzen eta eragiten ari den beren bizitzaren eta harremanen beste eremu batzuetan.



PROBA EGIN:

**Nola iristen dira
online jokora
nerabeak?**

% 58,9

lagun eta senideen bidez

% 38,1

Interneten bidez

% 23,5

publizitatearen bidez

Horrek erakusten du zer normalizatuta dauden gizartean.

6. ERABILERA ARDURATSUAREN EREDU IZATEA

Arreta jartzen dute zenbat erabiltzen dugun guk, gurasook, mugikorra?

Nola mugatuko diegu erabiltzeko denbora, guk beti egon behar badugu gurera konektatuta?

- 4 nerabetik 1ek eztabaidak ditu etxean teknologiaren erabileragatik, gutxienez astean behin.
- % 36,8k dio beren gurasoek mugikorra erabiltzen dutela jatorduetan.

Zer jakin behar dugu?

Familia-inguruneko ohiturek baldintzatu egiten dute umeei eta nerabeek teknologiaren inguruan egiten duten erabilera.

Aitak eta amak **erreferenteak** gara gure seme-alabentzat. Zenbat, non eta nola erabiltzen dugun teknologia, horrek adieraziko die zer den "normala" eta onargarria: mugikorraren erabilera normalizatu nahi dugu jatorduetan, atsedeen hartzeko uneetan eta familia-aisiako uneetan?

Etxean teknologiaren erabileraren inguruan elkarrenganako **errespetu- eta gardentasun-giroa** lortu behar dugu. Mugikorraren inguruan arau batzuk ezartzeak, familiako bizikidetzaren hobetzeaz gainera, **online arrisku-jokaerak murrizten** dituela egiaztatzen da.

Zer egin dezakegu?

- Ezarri **muga** batzuk erabiltzeko denboran, beren burua **erregulatzen** ikasten has daitezzen. Haien bizitza digitalaren inguruko interesa erakusten badugu, haien **higiene digitalaren** erreferente bilaka gaitezke eta dauzkaten zalantzak argitu.
- Izan **behar beste elkarrizketa** HIKTen erabileren eta erabilera-ohituren inguruan (hezkuntzako, aisiako eta laneko jardueretarako). Eraiki pantailen barruan eta kanpoan sustatu nahi ditugun **harremanak**.



PROBA EGIN:

Zenbat gurasok (ehunekotan) mugatzen diete seme-alabei Internet erabiltzeko ordu kopurua?

% 29k

arauak jartzen dizkiete HIKTen erabileraren inguruan

% 24k

mugatu egiten dute Internet erabiltzeko ordu kopurua de Internet

% 13,2k

mugatu egiten dituzte eskuragarri dituzten edukiak

Ume eta nerabeei ematen zaien laguntza-maila baxua da; oraindik asko dago egiteko, HIKTen erabilera arduratsua, errespetuzkoa eta positiboa motibatzeko.

ITZULTZAILEA, INTERNETEKO HIZKUNTZATIK AITA ETA AMEN HIZKUNTZARA

ESKOLA-JAZARPENA EDO BULLYINGA



“Ekintza erasokorra eta nahita min ematekoa; normalean denboran errepikatzen da eta adingabe batek edo gehiagok egiten dute, erraz defendatu ezin den beste baten aurka”.

Eskola-indarkeria edo “school bullying”-a haurtzaroko eta nerabezaroko biktimizazio modu ohikoenetako bat da, eta mundu osoko umeen heren batengan du eragina. OMEren datuen arabera, ondorio larriak eragiten ditu osasunean.

ZIBERJAZARPENA EDO ZIBERBULLYINGA

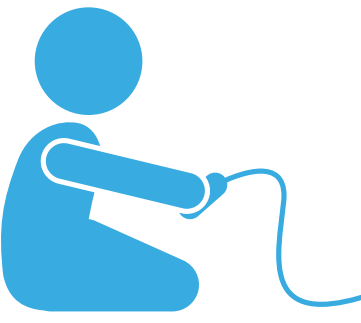
“Nahita egindako erasoak, errepikakorra, talde batek edo gizabanako batek erraz defendatu ezin den beste baten aurka eginikoa, harremanetarako bide elektronikoak erabiliz”.

Teknologiaren erabilera gero eta hedatuago dagoenez, areagotu egin dira jazarpen-jokaerak ingurune digitaletan; fenomeno horri ziberjazarpen edo “ziberbullying” esaten zaio.

ONLINE ARRISKU-JOKAERAK

Nazio- eta nazioarte-mailako txostenek sarritan nabarmendu dute nolako jokaerak izaten diren Sarean, zenbait mailatan arrisku garrantzitsuak eragin ditzaketanak. Esate baterako: sexting-a, sextortsioa, grooming-a, ziberjazarpena, eduki pornografikoetara jotzeko aukera edo ezezagunekin online harremanetan egoteko aukera.

GURASOEN KONTROLA ETA IKUSKAPENA



Gurasoen kontrolak, oro har, erreferentzia egiten die gurasoek Sarearen erabilera desegokiak prebenitzeko hartzen dituzten neurri guztiei. Kontrol hori egiteko, zenbait estrategia balia daitezke, dela murrizketa (mugak ezartzea erabiltzeko denboran, ikusteko edukietan eta jardueretan, etab.) dela ikuskapena (online jarduera aztertzea, sare sozialetan profilak berrikustea...).

DEEP WEB

Internetek nabigazio-maila sakonagoak eta edozein internautarentzako arriskutsuagoak ditu ezkutuan, zenbait izenekin ezagutzen direnak: Dark net, Deep web edo Dark web. Nabigazio-maila horiek bereziki arriskutsuak dira nerabezaroan; izan ere, etapa horretan, jakin-mina eta arrisku-jokaerak saritu egiten dira gizartean. Nabigazio-maila horiek honako hauen ingurukoak dira: ohiko bilaketa-kanalen (Google, Bing edo Yahoo) atzean ez dagoen Interneteko puska, non bilatzaile berezien bidez baino ezin da sartu.

Haren izaera anonimoari esker, beste sare edo maila horiek informazioa lapurtzeko, drogak edo armak trafikatzeko eta terrorismorako edo pederastiarako kanal egoki bilakatu dira, eta, askotan, haien erabiltzaileak ikusezinak dira polizia-zerbitzuentzat.

FREE TO PLAY - PAY TO WIN

Edukira sartzeko aukera ematen duten bideo-jokoen mota bat (edo zati handi batera), inolako ordainketarik egin gabe (Free to play), baina jokoa hobetzeko edo hartan aurrera egiteko kopuru jakin batzuk ordaintzeko eskatzen dutenak (Pay to win).

Beste modu batera esanda, jokatzeko doakoa da, baina irabazteko, aurrera egiteko edo abantaila lehiakor bat lortzeko ordaindu egin behar da, eta



jokorako denbora edo trebetasuna mikroordainketen ordeztu eman daitezke.

Negozio-eredu berria da eta, adituen hitzetan, mendekotasun handia eragin dezake. Herrialde batzuetan, Belgikan, esaterako, legeria berezia garatu da, hura arautzeko, eta Europako Batzordeari haren ereduari jarraitzeko eskatu zaio.

GROOMING-A

Interneti eta sare sozialei lotutako pederastia modu berria da. Helduek Interneten adingabeen konfiantza irabazteko egiten dituzten jardunbide batzuk direla esan daiteke; horretarako, empatia erakusten dute, eta adingabeen hizkerara egokitzen dira, sexu-xedeekin. Kasurik ohikoena honako honetan datza: sare sozial batean edo bideo-jokoen aplikazio batean profil faltsua sortzea, beren burua adingabetzat aurkeztea, denbora laburrean haien konfiantza lortu eta sexu-harremana izateko.

Jardunbide horrek delitu mota berria dakar, eta Zigor Kodearen 183. artikuluan jasota dago. Azterketek nabarmentzen dute adingabeen erdiak, gutxi gorabehera, onartu duela sare sozial batean, inoiz, inondik ere ezagutzen ez zuten pertsonaren bat, eta, kasu askotan, pertsona horiekin hitzordu bat ere izan dutela, fisikoki.

HIGIENE DIGITALA

Teknologiaren erabileraren arauak, urratsak eta jardunbideak dira. Higiene digital egokirako, arauketa bat behar da, arau batzuk ezarri behar dira eta ohitura osasungarri batzuk garatu, teknologiaren erabilera orekatua egin ahal izateko, garapen eta ongizate pertsonalerako garrantzitsuak diren beste alderdi batzuk alde batera utzi barik.

ONLINE JOKOA



Internet bidez eginiko ausazko jokoaren edo apustuaren edozein aldagai, non dirua edo baliozko beste objektu bat jokoan jartzen baita eta irabazteko aukera ausazkoa baita, eta ez soilik jokalariairen trebetasunaren arabera.

Formatu ohikoenak online kasinoak, kirol-apustuak eta online loteriak dira edo Sareko poker-plataformak. Egoerazko eta egiturazko berezko ezaugarri batzuk ditu (hala nola pribatutasuna, irisgarritasuna, eskuragarritasuna edo berehalakotasuna), eta haiek adikziorako ahalmen handiagoa ematen diete.

JOKO PATOLOGIKOA EDO JOKO PROBLEMATIKOA

Nahasmendu honen bereizgarria da apustu-jokoetan behin eta berriro parte hartzea, non kontrola galtzen baita, lehenetsi egiten baita beste jokabide batzuen aurrean eta iraun egiten baitu, ondorio kaltegarriak baditu ere. Nerabeen kasuan, "Joko problematiko" terminoa erabiltzea iradokitzen da; izan ere, oro har, ez da denbora nahikoa igarotzen, benetako nahasmendu diagnostikatu ahal izateko.

PEGI (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION)

Bideo-jokoen edukiaren Europako sailkapen-sistema; ISFE-k (Interactive Software Federation of Europe) garatu du, eta, 2003tik, 35 herrialde baino gehiagotan ezarri da. Helburu du kontsumitzaileak orientatzea, bereziki gurasoak, bideo-joko jakin bat erosteko erabakia hartzean. PEGI sailkapenak bideo-joko batera jokatzeko adin egokia ez du zailtasun-mailaren arabera ezartzen, edukiaren arabera baizik (indarkeria, drogak, sexu esplizitua...), (indarkeria, drogak, sexu esplizitua...), eta kontsumitzeko gutxieneko adina adierazten du (3, 7, 12, 16 eta 18 urte).

SEXTING-A



Gero eta jardunbide orokortuagoa da (bereziki nerabeen artean); baliabide digitalen bidez eduki pertsonal erotikoak edo sexualak (bidaltzaileak berak ekoitzitako argazkiak edo bideoak) bidaltzean datza. Sexting aktiboaren (bere buruaren bideoa edo irudia bidaltzen duen pertsona da) eta sexting pasiboaren (berak jasotzen du) artean bereizten da. Nahiz eta ez duten zertan jardunbide negatiboak izan, gatazkarako motibo bilaka daitezke, edukia hirugarrenei baimenik gabe bidaltzen zaienean eta delitu mota berria dakartenean (Zigor Kodearen 197. art.). Gainera, presioen, xantaia egiteko ahaleginen edo sextortsioaren eta ziberjazarpenaren oinarrian egon daitezke.

HIKT

HIKTak Harremanaren, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologiak dira; lehen teknologia berri izenez ezagutzen ziren. Sare sozialak iritsi izanak eta haiek harremanetan jarduteko dugun moduan izan duten eraginak ekarri dute siglak lehen IKT izatetik egun HIKT izatera igarotzea. Alegia:

Informazioa: teknologiaren inguruan datuak, ezagutza, albisteak eta edozein motatako informazioa lortzeko eta zabaltzeko tresna gisa egiten dugun erabilera.

Komunikazioa: teknologiak, komunikabide tradizionalekin batera, banakoen edo masen komunikaziorako eramaile gisa duen ahalmena.

Harremana: teknologiak harremanetan jarduteko dugun moduan nolako eragina izan duen eta zer erabilera eta gizarte-ohitura berri eragin dituen.

