

EUSKARAREN INGURUNE DIGITALA

Gomendioak
2021-2024



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

EUSKARAREN INGURUNE DIGITALA:

GOMENDIOAK 2021-2024



EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEA
INGURUNE DIGITALEAN EUSKARA
SUSTATZEKO BATZORDE-ATAL BEREZIA

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA
POLITIKA SAILA

DEPARTAMENTO DE CULTURA
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2021

Lan honen bibliografía-erregistroa Eusko Jaurlaritzako
Liburutegi Nagusiaren katalogoa aurki daiteke:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/cgi-bin_q81a/abnetclop?SUBC=VEJ/J0001>.

Argitaraldia: 1.a, 2021eko apirila

Ale-kopurua: 1.010 ale

Internet: www.euskadi.eus

Argitaratzailea: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
Donostia-San Sebastian, 1 - 01010 Vitoria-Gasteiz

Azala eta maketazioa: Concetta Probanza

Inprimatzailea: C.G. Ganboa, S.L.





ISBN: 978-84-457-3592-3

Legezko Gordailua: G 205-2021



Lan hau Creative Commons Aitortu-PartekatuBerdin 4.0 Nazioartekoa Baimen baten mende dago. Iturriaren aipamena horrela egingo da: Kultura eta Hizkuntza Politika Saila (Eusko Jaurlaritza)

AURKIBIDEA

EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEKO INGURUNE DIGITALEAN EUSKARA SUSTATZEKO BATZORDE-ATAL BEREZIA	7
HITZAURREA	9
SARRERA	13
HEZURDURA	18
LAN-LERRO ESTRATEGIKOAK	21
 EUSKARAZKO EDUKI DIGITALAK SUSTATU	
1. Aisialdirako ikus-entzunezkoen alorra sustatzea, bereziki gazteei begira	23
2. Arlo akademikorako eduki digitalak sustatzea, ikus-entzunezkoak barne, eta bereziki gazteei begira	35
3. Hedabide digitalen alorrean euskararen erabilera sustatzea	45
 EUSKARAZKO TRESNA, APLIKAZIO ETA BALIABIDE DIGITALAK SUSTATU	
4. Hizkuntza-teknologiak garatzen laguntzea	51
5. Mugikorrerako euskarazko aplikazioak sustatzea	64
6. Erabilera handiko plataformetan euskararen presentzia bermatzea	70
 EUSKARARI ETA EUSKARAZKO BALIABIDE DIGITALEI IKUSGARRITASUNA EMAN, ERABILERA AREAGOTZEKO	
7. IKTek euskaraz egitea	73
8. Euskarazko tresna eta baliabide digitalen zabalkundea bermatzea	84
 ZAINTZA TEKNOLOGIKOA ZIURTATU	
9. Ingurune digitalean euskararen zaintza teknologikorako egitura sustatzea	93
10. Ingurune digitalean euskararen kontsumoari buruzko datuak lortzea, politika eraginkorrak egin ahal izateko	97
BIBLIOGRAFIA	101



EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEKO INGURUNE DIGITALEAN EUSKARA SUSTATZEKO BATZORDE-ATAL BEREZIA

Euskararen Aholku Batzordeko Ingurune Digitalean Euskara Sustatzeko Batzorde-atal Bereziak egin du dokumentu hau, 2020an.

Kide hauek osatu dute aipatutako batzorde-atala 2016-2020 bitartean:

- Miren Dobaran Urrutia,
Hizkuntza Politikarako sailburuordea
- Maite Goñi Eizmendi,
Ingurune Digitalean Euskara Sustatzeko Batzorde-atal
Bereziko zuzendaria
- Josune Zabala Alberdi,
Batzorde-ataleko idazkaria

Adituak:

- Iurdana Acasuso Atutxa
- Iban Arantzabal Arrieta
- Xabier Arrieta Goiri
- Joseba Arruti Lafuente
- Lourdes Auzmendi Aierbe
- Luistxo Fernandez Ostolaza
- Gorka Julio Hurtado
- Igor Leturia Azkarate
- Aitor Lopez de Aberasturi Ortiz de Pinedo
- Montse Maritxalar Anglada
- Eneko Oregi Goñi
- Xabier Paya Ruiz
- Eli Pombo Aramendi
- Miriam Urkia Gonzalez
- Aitor Urzelai Inza
- Josu Waliño Pizarro

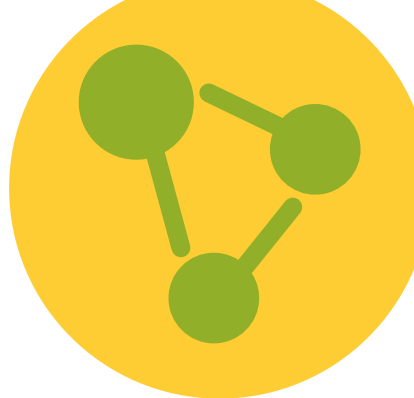


Batzorde-atalaren Idazkaritza Teknikoa:

- Ane Crespo Calvo
- Jone Aboitiz Legarra

Dokumentua osatzeko, halaber, hainbat erakundetako eta entitatetako adituen laguntza izan du batzorde-atalak: Euskal Wikilarien Elkarte, Librezale, EHUko Hitz Zentroa, Game Erauntsia Elkarte, Euskal He-dabideen Behatokia, PuntuEus Fundazioa, 2de0 Ikus-entzunezkoen Laborategia, SPRI, eta Eusko Jaurlaritzako Kultura Sailburuordetza.

Denoi MILA ESKER



HITZAURREA

2020-2024 Gobernu Programan konpromisoa hartu dugu euskararen ezagutza areagotzeko eta, batez ere, euskararen erabileran eragiteko gizarte- eta kultura-eremuetan, eremu ekonomikoetan, digitaletan eta sektore publikoan; horretarako, besteak beste, proposatzen dira, batetik, Hizkuntza-teknologiaren Plana onestea eta garatzea, eta bestetik, euskararen presentzia, euskarazko edukien sorkuntza eta eduki horien ingurune digitaleko erabilera sustatzea.

Konpromiso hau betetzeko lanabes ugari izango dugu erabilgarri, baina hemen aurkezten dugun dokumentua izango da, zalantzarik gabe, tresna eraginkorrena eta baliotsuena ingurune digitalean euskarak behar duen garapena eta tokia eskuratzen jarraitu ahal izateko.

Ziurgabetasun garai hauetan, tresna digitalek erakutsi dute lagun eta aliatu nagusia izan daitezkeela gure eguneroko bizitzan: hezkuntza, lanean, aisialdian, kulturean... esparru digitala nagusitu da eta joera hori gure gizartean sustraitzen ari da. Gure gazteak, berriz, horrelaxe jaio dira; ingurune digitala beraien harreman-gune naturala da. Eta horregatik, ingurune digitalean euskararen presentzia bermatzeko eta sustatzeko neurriak hartzea izango da gure lehentasuna. Ingurune digitalean ere euskara erabiltzeko aukerak sortu eta euskaldunen hizkuntza eskubideak bermatu behar ditugulako.

Erronka berriak garai berrietara egokitu behar dira, bai, baina arlo honetan ere ez gara zerotik abiatzen; izan ere, aspaldi hartu genuen ingurune digitalean euskara sustatzeko bidea. Urte hauetako ibilbidean bidelagun ugari aurkitu ditugu, eta espero dugu aurrerantzean ere bidea elkarrekin jorratzen eta eraikitzen joatea.



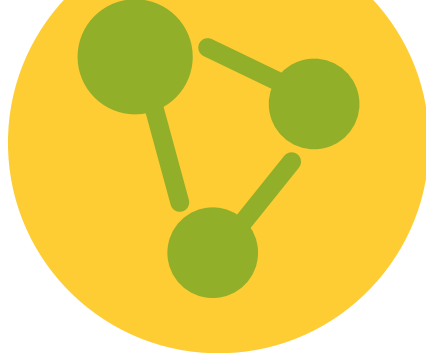
Zoriondu nahi ditut dokumentuaren egile izan diren Euskarren Aholku Batzordeko Ingurune Digitalean Euskara Sustatzeko Batzorde-atal Bereziko kideak, eta bereziki Maite Goñi, batzorde-ataleko zuzendaria; zoriontzearekin batera, beren lana eskertu ere egin nahi diet kideei zein batzordetik kanpo aholku eta iritzia eman duten beste aditu eta erakundeetako ordezkariiei ere.

Eusko Jaurlaritzarentzat lanabes paregabea da dokumentu hau, hurrengo lau urteotarako bide-orri hau; eta nahiko genuke gai-nontzeko herri-aginteentzat zein ingurune digitalaren garapenari lotutako jardunean diharduten askotariko elkarte eta enpresentzat ere gidalerroa izatea. Honek elkarlanerako aukera berriak irekitzen dizkigu; bakoitzaren eskumen-esparruan, betiere guztiak ibilbide berean, Administrazioak eta gizarteak, lankidetzan, euskara sustatzen jarraitzeko beste aukera bat.

Gure esku geratzen da aukera honi etekina ateratzea. Ez dezagun aukera hori galdu.

Bingen Zupiria Gorostidi

Kultura eta Hizkuntza Politikako sailburua



EUSKARAREN INGURUNE DIGITALA: GOMENDIOAK 2021-2024





SARRERA

Urte batzuk dira Euskararen Aholku Batzordea (EAB) ingurune digitalari erreparatzen dabilela. Izan ere, eginkizun zehatz hori daukan batzorde-atalaren ibilbidea luzea da, hainbat legealditan jardun baitu, izen desberdinak ere hartu dituela: IKT Batzorde-atala, Ingurune Digitalean Euskara Sustatzeko Batzorde-atala, eta orain hartu duena, Ingurune Digitala Batzorde-atala.

Azken urteei begiratuta, esan dezakegu Batzorde-atalak egin duen lanik garrantzitsuena *Euskarazko IKTak: Gomendioak herri-aginteztat* dokumentuaren argitalpena izan dela, 2016an. Hain zuzen, dokumentu horretan zehazten dira herri-aginteei emandako 12 gomendio, euskara sustatzeko ingurune digitalean.

Batzorde-atalak egindako dokumentua izanik, batzorde-atalak berak hartu zuen dokumentuari jarraipena egiteko ardura. Horrela, 2018an hasita, hainbat bilera egin ziren gomendioen betetze-maila zein zen jakiteko, uneko egoera ezagutzeko. Horrekin batera, diagnostiko bat ere eskatu zen.

Gomendioen jarraipena egiterakoan beti argi izan den helburua da hurrengo urteotarako beste bide-orri bat diseinatzearena. Alegia, gomendioen jarraipenerako bileren eta egindako diagnostikoaren bidez egoeraren argazki bat emateaz gain, etorkizunerako bidea erakustea ere bazen helburua: hobetu beharrekoak eta etorkizuneko erronkak zehaztea.

Jarraipen horretatik hainbat ondorio atera ziren, guztiak ere jaso direnak eta aintzat hartuko direnak, baina aipatu beharrekoa, oinarritzkoena, honako hau izan zen: 12 gomendioen dokumentua



berritu beharra zegoela, eta 2020an zeukala epemuga. Horretarako, lehendabizi arlo zehatz batzuen inguruko informazioa eta ekintza-proposamen zehatzak jasoko zituzten txosten-atalak egin behar zirela erabaki zen Batzorde-atalean, eta honako arlo hauei buruzko txostenak egiteko eskaerak bideratu ziren: Hezkuntza; Ikus-entzunezkoak; Zaintza Teknologikoa; eta Zabalkundea.

Txosten-atalok jaso genituen unean, dagoeneko material ugari genuen esku artean hurrengo urteotarako bide-orria izan zitekeenaren lanketarekin hasteko:

- Batzorde-atalaren bileretan izandako inputak (bideo-jokoen arloa, Game Erauntsia Elkartearen eskutik; Wikipedia; Hizkuntza Teknologia Planari buruzko Txosten Teknikoa; Euskal Liburutegi Digitala; EITB; 2deo; Euskararen Adierazle Sistema...) eta ekarpenak.
- 12 gomendioen dokumentuaren gainean egindako diagnostikoa.
- Txosten-atalak.
- 2020ko abenduaren 11n gauzatutako Jardunaldia, hizkuntzen estrategiari buruzko Europako hainbat esperientzia ezagutzeko aukera eman ziguna.

Horrekin nahikoa ez (har bedi ironiaz), eta hainbat aholku eta txosten eskatu ditugu ekintza zehatzak edota arlo osoak hobeto definitu eta eginkizunak argitzeko, besteak beste: hedabide digitalen arloa, eta Common Voice egitasmoa.

Goitik behera astindu gaituen urtean, 2020an, beraz, horretan ibili gara: hasteko, material hori bildu eta hurrengo bide-orriari hezur-dura bat eman nahi izan diogu, nolabaiteko sailkapen bat.

Horrela, lehendabizi euskara ingurune digitalean bizirik eta bizi egoteko, lau lan-lerro estrategiko definitu ditugu. Ez dira berriak;



izan ere, 12 gomendioen dokumentua lantzeko egindako oinarritzko txostenean ere agertzen ziren, eta honako hauek dira:

- ▶ Euskarazko eduki digitalak sustatu.
- ▶ Euskarazko tresna, aplikazio eta baliabide digitalak sustatu.
- ▶ Euskarari eta euskarazko baliabideei ikusgarritasuna eman, erabilera areagotzeko.
- ▶ Zaintza teknologikoa ziurtatu.

Horrekin batera, lan-lerro estrategiko horietako bakoitzean hainbat gomendio zehaztu ditugu. Oraingo bide-orrian, guztira 10 gomendio ditugu. Ez gara, hala ere, horretara mugatu, eta gomendio horietako bakoitzaren garapenean, aurrerapenean, lagungarri izan daitezkeen ekintza egingarriak ere zehaztu ditugu: guztira, 24 ekintza-proposamen jaso ditugu. Ideia edota proposamen osagarriak ere aurkituko dituzue, alabaina.

Ekintza-proposamen horiek guztiak Eusko Jaurlaritzari emandakoak edo zuzendutakoak izanda ere, hori baita EABren Batzorde-atalkak duen eginkizuna —dagokion arloan Eusko Jaurlaritzari aholkuak ematea—, ezin dugu ahaztu ingurune digitalak ez daukala muga fisikorik. Horrela, Euskal Herriko erakunde publiko zein pribatu guztien esku utzi nahi ditugu gomendio hauek, bakoitzak bere eskumen eta ahalmenen barruan jardun dezan. Guztiok gara aliatuak eginkizun honetan.

Eta ekintzez ari garela, dokumentu honetako proposamenak malgutasunez hartu eta ulertzea nahi genuke. Abiada bizian aldatzen doan arloa izanik, edozein momentutan egon daiteke ekintzaren bat nolabait aldatzeko beharra, emandako gomendioak betetze aldera.

Abiada bizian ematen diren aldaketak aipatu ditugu, eta horrekin lotura zuzena duten bi gai ekarri nahi genituzke sarrera honetara,



gai estrategikoak eta zeharkakoak: burujabetza teknologikoa, eta software eta lizentzia libreak.

- Burujabetza teknologikoa: azken urteetan, burujabetza teknologikoaren gaia hainbatetan ipini da mahai gainean. Ikuspegi honen baitan, informazio eta komunikazioaren teknologiak eta azpiegiturak, datuak biltzeko eta gordetzeko erabiltzen diren teknologiak, bat etorri beharko lukete erabiltzaileak dauden herrialdeko legeekin, beharrekin eta interesekin. Erabiltzaileei buruzko informazioa ez litzateke erabiltzaileek kontrola ezin dezaketen agenteen esku geratu beharko. Esan beharra dago gai honek gainditu egiten duela euskararen sustapena ingurune digitalean, haratago doala; baina zalantzarik ez dago esparru teknologikoan euskararen erabilerari ere eragiten diola, teknologia burujabe hauek, enpresa teknologiko handienak ez bezala, euskaraz egoteko aukera bermatzen dutelako. Hortaz, interesgarria litzateke estrategia honen inguruko eztabaida zabaltzea, Eusko Jaurlaritzak burujabeak izango diren euskarazko teknologiak sustatu behar dituen aztertzeko, sustapen-bideekin batera.
- Software libre eta lizentzia libreak: gomendio zehatz bihurtu ez badugu ere, sustatzen diren egitasmoetan komeni da konstante izatea software libreak eta lizentzia libreak euskararen normalizazioan izan dezaketen eragina, software hori edo eduki horiek euskaraz egon daitezen ahalbidetzen dutelako. Hortaz, garrantzitsua da azpimarratzea software libre eta lizentzia libreak sustatuta bidea zabaltzen zaiela euskarazko eduki, baliabide, aplikazio eta tresnei.

Bukatzeko, hasierarekin batera amaiera-epea ere eman nahi diogu bide-orri honi. Gure nahia da 4 urteren buruan, legealdi honetako bukaeran, proposatutako 24 ekintzak bideratuta edo bukatuta egotea. Ingurune digitala bizia, indartsua, eraldatzailea, interesgarria... eta beste hainbat adjektiboren artean aldakorra ere bada, eta eten-



gabe ibili behar dugu erronka berriak non egon daitezkeen begiratzan, zehazten.

Bidean jartzeko harlauzak eskaintzen dizkizuegu, Eusko Jaurlaritzari ez ezik, bidea gurekin batera egin nahi duzuen guztioi.



LAN-LERRO ESTRATEGIKOAK	GOMENDIOAK	
EUSKARAZKO EDUKI DIGITALAK SUSTATU 	1	Aisialdirako ikus-entzunezkoen alorra sustatzea, bereziki gazteei begira.
	2	Arlo akademikorako eduki digitalak sustatzea, ikus-entzunezkoak barne, eta bereziki gazteei begira.
	3	Euskarazko hedabide digitalak sustatzea.
EUSKARAZKO TRESNA, APLIKAZIO ETA BALIABIDE DIGITALAK SUSTATU 	4	Euskarazko hizkuntza-teknologiaren garapena sustatzea.
	5	Mugikorrerako euskarazko aplikazioak sustatzea.
	6	Erabilera handiko plataformetan euskararen presentzia bermatzea.
EUSKARARI ETA EUSKARAZKO BALIABIDE DIGITALEI IKUSGARRITASUNA EMAN, ERABILERA AREAGOTZEKO 	7	IKTek euskaraz egitea.
	8	Euskarazko tresna eta baliabide digitalen zabalkundea bermatzea.
ZAINTZA TEKNOLOGIKOA ZIURTATU 	9	Euskararen zaintza teknologikorako egitura sustatzea.
	10	Euskararen kontsumoari buruzko datuak lortzea eta ikerketa sustatzea, politika eraginkorrak egin ahal izateko.



EKINTZAK	
1.1	Berariaz ingurune digitalerako (weberako zein mugikorretarako) sortutako ikus-entzunezkoak sustatu, bereziki gazteei eta nerabeei zuzendutakoak.
1.2	Bideo-jokoen alorrean euskara eta euskararen erabilera sustatu.
1.3	Gazteak ikus-entzunezko eduki-digital sortzaile egin.
2.1	Euskarazko Wikipedia eta Txikipedia sustatu.
2.2	Hezkuntzapedia garatzeko aukerak aztertu.
2.3	Euskal komunikabideetako edukiak hezkuntzan eta helduen euskalduntzean erabiltzeko aukerak aztertu.
3.1	Hedabide digitalen arloan elkarlana bultzatu eragileekin.
3.2	Hedabide digital elebidun edo erdaldunek euskarazko edukiak edo euskarazko eduki gehiago eskaintzeko irizpideak ezarri.
4.1	Hizkuntza-teknologiaren plana zehaztu eta idatzi.
4.2	Common Voice egitasmoa bultzatu.
4.3	Azpitituluaren inguruko proposamenak eztabaidatu eta aztertu.
4.4	Hizkuntzaren irakaskuntzan eta hezkuntzan orokorrean laguntzeko tresnak garatu.
5.1	Estrategia bat definitu mugikorrerako euskarazko aplikazioak nola sustatu behar diren zehazteko.
6.1	Interneteko enpresa teknologiko handiekin etengabeko harremana bermatu maila instituzionalean.
7.1	Administrazio publikoko gailuak euskaraz konfiguratu.
7.2	Hezkuntza komunitateko gailuak euskaraz konfiguratu.
7.3	Enpresa edota entitate pribatuetako gailuetako nabigatzaileak eta IKTak euskaraz konfiguratu daitezten sustatu.
7.4	Norbanakoen eskuko telefonoak euskaraz konfiguratu daitezten sustatu.
8.1	Euskarazko tresna eta baliabide digitalak batuko dituen bilgunea sortzearen beharra aztertu eta, hala badagokio, bilgunea abian ipini.
8.2	Euskarazko baliabideak ezagutzera emateko kanpainak egin.
8.3	Euskarazko ikus-entzunezkoak eta bideo-jokoak ageriko bihurtu.
9.1	Ingurune digitalean euskararen zaintza teknologikorako egitura bermatu, adimen-sare batek lagunduta.
10.1	Ingurune digitalean euskararen inguruko datuen neurketa sistema antolatu: adierazleak identifikatu eta sistematizatzeko lan egin.
10.2	Unean uneko beharrei erantzuteko ikerketak sustatu.



LAN-LERRO ESTRATEGIKOAK

Dokumentu honetan proposatzen diren gomendio eta ekintza zehatzen abiapuntuan lau lan-lerro estrategiko daude. Aipatu behar da ingurune digitalean euskararen presentzia sustatzeko lan-lerro hauek ez direla berriak; izan ere, dokumentu hau lantzeko beste hau hartu baita oinarritzat: 2015ean Euskararen Aholku Batzordearen IKT Batzorde-atalaren esku jarri zen "Lanerako abiapuntuko dokumentua" izenekoa. Horretatik abiatuta egosi zen *Euskarazko IKTak: gomendioak herri-aginteentzat* (2016) argitalpena, eta oraingoan ere hasierako dokumentu horretan egindako atalen sailkapena erabili da. Atal nagusi horiek birformulatu eta eguneratu ondoren, gomendioak identifikatu eta horiek praktikara eramateko ekintza zehatzak proposatu dira.

Honako hauek dira ingurune digitalean euskararen presentzia sustatzeko aintzat hartu behar diren **lau lan-lerro estrategikoak**, beraz:

- 1** EUSKARAZKO EDUKI DIGITALAK SUSTATU
- 2** EUSKARAZKO TRESNA, APLIKAZIO ETA BALIABIDE DIGITALAK SUSTATU
- 3** EUSKARARI ETA EUSKARAZKO BALIABIDE DIGITALEI IKUSGARITASUNA EMAN, ERABILERA AREAGOTZEKO
- 4** ZAINZA TEKNOLOGIKOA ZIURTATU

Lan-lerro estrategikoa: EUSKARAZKO EDUKI DIGITALAK SUSTATU

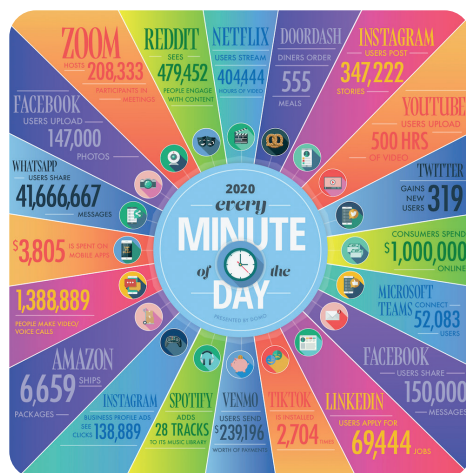
AI SIALDIRAKO IKUS-ENTZUNEZKOEN ALORRA
SUSTATZEA, BEREZIKI GAZTEEI BEGIRA

1
GOMENDIOA



ZERGATIK?

Euskarazko edukiei dagokienez, eta betiere gai-nontzeko eduki-motak ahaztu gabe, berebiziko garrantzia hartu dute azken urteotan ikus-entzunezkoek, eta ematen du horixe izango dela joera aurrerantzean ere. Ikus-entzunezko eta eduki interaktiboen gorakada etengabea da, infografiak ondo erakusten duen moduan.



Data never sleeps 2020, Domo¹.
Minutu bakoitzean Interneten geratzen dena, 2020.

1. «Data Never Sleeps 8.0 Infographic | Domo.» <https://www.domo.com/learn/data-never-sleeps-8>. 2020ko urriaren 16an begiratuta.



Hortaz, eduki horiek sortzeko, kontsumitzeko eta sustatzeko bideei erreparatu beharko zaie. Modu eraginkorrak aurkitu beharko dira hedatu diren eta hedatzen ari diren kontsumo-bide, plataforma eta abarrekoetan euskarazko edukiak eskaini eta erabil daitezzen, eta ildo horretatik, Internet bidez hedatutako edukiak sustatzea premiazkoa izango da.

Arlo honetan, gainera, gazteengan eta nerabeengan jarri behar da arreta berezia, gizarte osoarentzat egokiak izan daitezkeen politikak sustatzeaz eta ekintzak bideratzeaz gain. Izan ere, ikus-entzunezko edukiak kontsumitzera ohituta daude eta sare sozialetan etengabe dabilta.

Edonola ere, komeni da gazteen euskarazko erabilerari buruzko hainbat datu gogora ekartzea. Hezkuntza alorrean, hizkuntzaren hautuari dagokionez, gaur egun EAEn D eredia da nagusi (hizkuntza nagusi moduan euskara erabiltzen duen eredia, gaztelania ikasgai bat dela) eta, azken inkesta soziolinguistikoaren² arabera, 2016koa, EAEn gehienek, seme-alabarik izanez gero, D eredia (%69,3) aukeratuko lukete, seme-alaben eskolatzeko hizkuntza gisa. Horrek baikortasunerako bide eman beharko liguke. Ezin da ukatu, ordea, eskolako eremutik kanpo, eta ingurune digitalean orokorrean, euskararen erabilerari ez zaiola hainbeste eusten, gaztelania baita hizkuntza nagusia.

Gazteen Euskal Behatokiak 2019an argitaratutako *Euskadiko Gazteak eta Sare Sozialak*³ izeneko txostenean garbi azaltzen da joera hau; izan ere, sare sozialetan hizkuntzarik erabiliena gaztelania da. Hori aitortzen dute, behinik behin, 15 eta 29 urte bitarteko pertso-

2. VI. Inkesta Soziolinguistikoa 2016 

3. "Gazteen Euskal Behatokiak 'Euskadiko gazteak eta sare sozialak' 2019-10-17, <https://www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/-/albistea/2019/gazteen-euskal-behatokiak-euskadiko-gazteak-eta-sare-sozialak-izeneko-txostena-aurkezten-du/>



nen %81,5ek. Euskararen erabilerari dagokionez, %15ak baino ez dio bereziki euskara erabiltzen duela. Adinean aurrera egin ahala, euskararen erabilera igo egiten da, baina igoera hori ez da esanguratsua. Hau da, hezkuntza formalean euskara hizkuntza nagusia izateak ez du bermatzen euskararen erabilera gazteen artean, ezta adinean aurrera egin ahala pertsona horiek euren aisialdian erabiltzeko dutenik ere, Gazte Behatokiak argitaratutako datuek agerian uzten duten legez. Errealitate horretan, faktore desberdinek eragiten dute (familiako hizkuntza ohiturak, aisialdiko hizkuntza kontsumo ohiturak, testuinguru soziolinguistiko zehatzak...).

Esan daiteke natibo euskaldun hauek ez dituztela euren interesak euskaraz behar bezala aseak ikusten aisialdian, eskaintza urria eta ikusezina delako. Nerabeen kontsumoa akuilatzea, beraz, funtsezkoa da eta, horretarako, euskarazko ikus-entzunezko edukiak erakargarri bihurtu behar dira. Sektoreak ahalegin berezia egin behar du elkarlanean aritu eta kalitatezko edukiak sortzeko. Eta, horretarako, erakundeen babesa ezinbestekoa da. Begi bistakoa da, hortaz, aisialdirako ikus-entzunezko edukiak sustatzearen garrantzia.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekin-tzak egin daitezke, bereziki gazteei begira, aisialdirako ikus-entzunezkoen alorra sustatzeko:

1.1	Berariaz ingurune digitalerako (weberako zein mugikorretarako) sortutako ikus-entzunezkoak sustatu, bereziki gazteei eta nerabeei zuzendutakoak
1.2	Bideo-jokoen alorrean euskara eta euskararen erabilera sustatu
1.3	Gazteak ikus-entzunezko eduki-digital sortzaile egin



1.1. Berariaz ingurune digitalerako (weberako zein mugikorretarako) sortutako ikus-entzunezkoak sustatu, bereziki gazteei eta nerabeei zuzendutakoak

Eremu hau oso zabala izanik, komeniko litzateke nazioarteko ereduak aintzat hartzea eta, bide horretatik, nerabeei zuzendutako transmedia telesail bat ekoiztea izan daiteke aukera interesgarri bat. *Go!azen* telesailaren arrakasta, esaterako, abiapuntu ona izan daiteke gisa horretako egitasmo bat abian jartzeko. Hala, telesaileko pertsonaia arrakastatsuenak ardatz hartuta, *spin-off* berriak aurreikus daitezke, estrategia transmedia integral baten babesean; beti ere *smartphone* edo telefono adimendunen aukerak baliatuta eta sare nahiz plataforma ezberdinak erabilia, telesailari buruzko interesa piztu eta jarraitzaileekin harremanetan egoteko.

Horretaz gain, egitasmo honen barnean, transmedia telesaila ardatz izango lukeen bideo-joko bat diseinatzea ere oso aproposa litzateke. Esparru horretan dagoen gabezia aseko luke eta, gainera, nerabeen artean balio etikoak —generoen arteko berdintasuna, adibidez— sustatzeko tresna ezin hobea izan daiteke.

1.2. Bideo-jokoen alorrean euskara eta euskararen erabilera sustatu

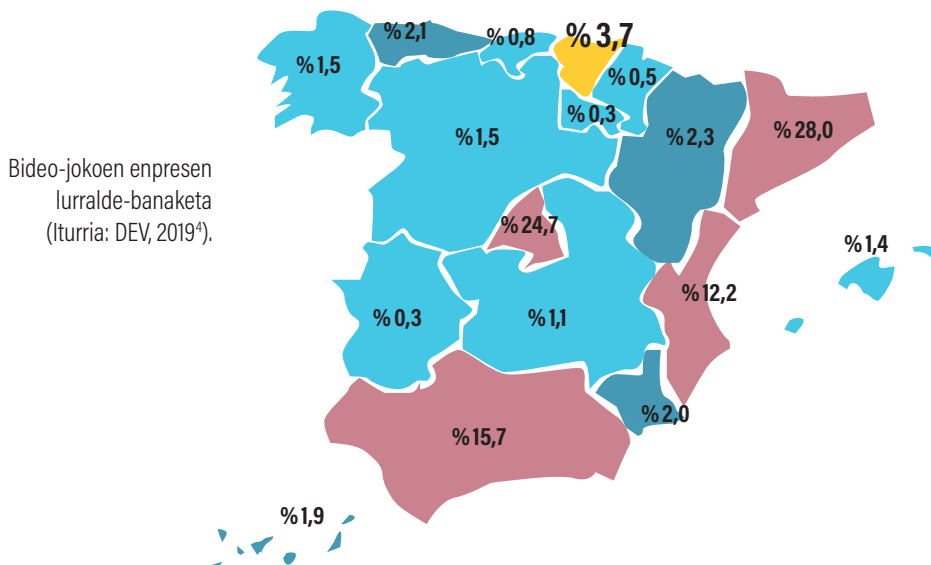
Euskarazko IKTak: gomendioak herri-aginteentzat dokumentuan adierazi genuen garrantzitsua dela euskararen presentzia handitzea bideo-jokoen esparruan. Ildo horretatik, gomendio oso bat eskaini genion gaiari, zazpigarrena, hain zuzen, eta hainbat sustapen-ildo proposatu genituen.



Oraingo honetan, lehendabizi gogora ekarri nahi ditugu dokumentu hartan bideo-jokoei buruz egin genituen hainbat aipamen, gaurkotasunik galdu ez dutenak:

- ▶ Azken urteetan, bideo-jokoak etengabe zabaltzen joan dira, eta gaur egun haien erabilera izugarri hedatu da gazteen artean batez ere, baina ez horien artean bakarrik: gero eta heldu gehiago aritzen da bideo-jokoan euskarri desberdinetan.
- ▶ Alabaina, oso bideo-joko gutxi daude euskaraz, eta daudenak batez ere haur txikiei zuzendutakoak dira. Nekez topa daiteke plataforma edo jokorik euskaraz gaztetxo eta helduentzat. Oso garrantzitsua da gazteen aisian hain garrantzitsua den eta hainbeste denbora hartzen duen fenomeno honetan euskarak presentzia handiagoa izatea.

Bestalde, Euskal Autonomia Erkidegoko bideo-jokoen sektoreari erreparatuta, *Bideo-jokoen Espainiako Garapenaren Liburu Zuria 2019* (DEV, 2019) txostenari jarraiki, Euskadi Espainiako estatuko 5. erkidegoa da bideo-jokoen industrian, Katalunia, Madril, Andaluzia eta Valentiaren ondotik. 2000. eta 2017. urteen artean, esaterako, 277 bideo-joko sortu ziren euskal lurraldeetan; horietatik 76, euskaraz.



Atzera begira, 2008. urte inguruan, Euskadiko garapen enpresekiko interesa piztu zen eta orduan antolatu ziren lehen aldiz egungo "AZPlay" eta "Fun&Serious Game Festival" jaialdiak. Entretanimentuzko bideo-jokoek irtenbide zaila dutela ikusita, gero eta enpresa gehiago simulazio bideo-jokoetara edo *serious games* direlakoetara pasatzen ari da. Muinean, arazoa da bideo-jokoak egiten direla, baina ahalegina ez dela monetizatzen; horregatik igarotzen dira beste formatu batzuetara, hala nola *serious games* direlakoetara, iragarkietako jokoetara edo 3Dra. Eusko Jaurlaritzako Industria 4.0 estrategiak bideo-jokoek alde egiten du, baina ez entretanimentuzkoek alde.

4. <https://www.dev.org.es/publicaciones/libro-blanco-dev-2019>



Aurrekoaren haritik, komeni da kontuan hartzea bideo-jokoen zuzeneko eta zeharkako kontsumoan aldaketak ematen ari direla etengabe. Hauen artean, honako hauek dira azpimarragarriak:

- ▶ *Smartphone* eta *tabletek* bideo-jokoetarako sarbidea erraztu dute. Egun ez da beharrezkoa kontsola edo ordenagailu bat hauekin jolasteko.
- ▶ E-kirolen jarraipena gero eta handiagoa da. Kirol tradizionalen bezala, txapelketa ofizialak profesionalki iruzkintzen dira, baina oraindik ez dago eskaintza hori euskaraz.
- ▶ Zuzeneko edo aldeztatik grabatutako bideo-joko partidak ikus-entzunezko produktu esanguratsuak bihurtu dira. Hauek Youtube, Facebook edo Twitch bezalako plataformetan hedatzen dira eta sortzaile (*youtuber* edo *streamer*) eta ikusleen arteko elkarreragina bideratzen dute. Ez dago erreferente eskaldunik.
- ▶ *Covid-19*ak ekarritako itxialdian, bideo-jokoek garrantzi berezia hartu dute. ISFE federazioaren —Interactive Software Federation of Europe— datuen arabera, bideo-jokoen kontsumoak gora egin zuen itxialdia bitartean, gero berriro jaisteko. Beraz, bideo-jokoak etxeko erabilpenari lotuta agertzen dira, krisi garaian entretenimendu baliabide garrantzitsu bihurtuz.

Horiek horrela, bideo-jokoen alorrean euskara bera eta euskararen erabilera sustatze aldera, besteak beste, ondorengo ekintza zehatzak lagungarriak izan daitezkeela ikusten da:

- ▶ Software libreko jokoak sustatzea. Merkatuko jokorik arrakastatsuenak ez dira gehienetan libreak. Garatzaileek ez dute beraien jokoak euskarara itzultzeko ez interesik ezta beharrik ere, kasu askotan euskara ezagutzen ez dutelako. Beste alde batetik, askok ez dituzte onartzen itzulpen “amateurrak”. Beraz, aukera bat izan daiteke software libreko jokoen zerrenda egitea (*Indie* jokoak izaten dira gehienetan) eta horiek lokalizatzea.



- ▶ Ekoizten diren bideo-jokoei jarraipena egitea, itzul daitezkeenak identifikatze aldera. Jarraipena egin beharko litzaieke bideo-joko berriei. Horretarako, lan talde bat sortu beharko litzateke, eguneroko jarraipena egiteko. Steam⁵ plataforman hileroko 300-500 joko argitaratzen dira (10 egunero).
- ▶ Bideo-jokoak itzultzeko eta lokalizatzeko formazioa eskaintzea. Komeni da kontuan izatea bideo-jokoak itzultzeko formazioa behar dela. Testuingurua eta, batzuetan, programazio (HTML...) pixka bat jakin behar da. Aukera bat izan daiteke talde bat sortzea eta formazioa eskaintzea. Ekimen hau, esaterako, 2deo⁶ ikus-entzunezko laborategian egin daiteke, bertako instalakuntzak erabiliz eta hilean *indie* eta software libreko joko bat itzultzea helburu jarrita. Itzulpen memoria banku bat sortzea ere komeni da.
- ▶ Euskal bideo-joko ekoizleengan eragitea. Bideo-joko gehienak ingelesez daude (dirulaguntzekin bakarrik itzultzen dituzte konpainia handiek) eta euskaraz ezer gutxi dago. Hortaz, Euskal Herriko merkatua aztertu beharko litzateke, euskara lan hizkuntza duten ekoizleak aurkitzeko eta haien lana sustatzeko. Ildo honetatik, software libreko jokoak garatzeko inkubagailu edota bekaren bat bultzatu daitezke.
- ▶ Euskaraz arituko diren *gamerak* eta *gameplayak* sustatzea. *Youtuber* euskaldunak sortzeko ahalegina egin da, baina betiko zalantzek jarraitzen dute: dirulaguntzen bidez bakarrik kontontzen da hutsune hau? Game Erauntsia elkar tearen ustez, ekosistema oso bat beharrezkoa da. Aukera bat izan daiteke *youtuber* sorkutzan diruz laguntzeaz gain, ekosistema indartzea, adibidez, honako ekimen hauen bidez: euskara hutsezko

5. <https://store.steampowered.com/>

6. <https://www.tabakalera.eus/eu/euskarako-ikus-entzunezko-laborategia>



erreferentziako jardunaldiak (bai profesionalentzat eta baita jokalarientzat ere), lehiaketak, eta abar.

- ▶ Euskarazko bideo-jokoak hedatzen laguntzea. Lehenengo Jokoteknia jardunaldietan bideo-jokoen banatzaile baten beharra aipatu zen: jokoak Espainiako banatzaileek ekartzen dituzte (AEBetatik gehienak), eta horren inguruan dagoen galdera da: bertako eta euskarazkoen alde egingo duen banatzaile bat behar da? Eta hala bada, berria sortu behar da edo lehendik beste arlo batzuetan ondo dabilen bat aprobetxatu behar da? Aukera bat izan daiteke Durangoko Azoka edota Jokoteknia moduko erakusleihoak/jardunaldiak baliatzea, gaur egun dauden erakusleihen onenak baitira. Telebistan bideo-jokoei lekuren bat egitea ere aukera bat izan daiteke, bai eta 'Gamer gela' antzeko ekimenak laguntzea edota txapelketa presentzialak prestatzea, hau da, "Game Gune" moduko bat baina Euskal Herri mailan eta euskaraz.
- ▶ Bideo-jokoak sortzeko trebakuntza euskaraz ere izan beharko litzateke. Dagoen eskaintza guztia gaztelaniaz edo ingelesez izanik, garrantzitsua litzateke formazioa euskaraz jaso ahal izatea.

Azken urteetan, 2019an hasita, Eusko Jaurlaritzak lankidetzan ari da Game Erauntsia Elkartearekin bideo-jokoen alorrean euskara sustatze aldera. Elkarlan horren bidez, lortzen ari da, besteak beste, elkarteak bere egitura eta lanak egonkortzea, eta urteroko plangintzak hobeto zehaztu ahal izatea. Zalantzarik ez dago Game Erauntsia dela bideo-jokoen eremuan euskara bultzatzeko ekimenak gauzatzeko erreferentziako entitate nagusia gaur egun. Hor-taz, egokia dirudi elkarlanean jarraitzea, azken urteotan lantzen ari diren ildoekin segida emate aldera.




1.3.

Gazteak ikus-entzunezko eduki-digital sortzaile egin

Ikus-entzunezkoei dagokienez, gazteen aisialdia aberastea helburu garrantzitsu bat da eta, horretarako, aukera bat da gazteak bihurtzea protagonista, alegia, gazteek sortzea euskarazko ikus-entzunezkoak. Horiek sortzeko ezinbestekoak diren hardwarea (*smartphoneak*) eta softwarea eskura ditu egun nerabe orok. Softwarea erdiestea, gainera, erraza eta doakoa da. Horrek, hain justu, ikus-entzunezko edukiak sortzeko abantaila handiak eskaintzen ditu. Hala ere, sorkuntzarekiko, euskarazko ikus-entzunezko edukiak sortzeko bereziki, interes gutxi azaltzen dute nerabeek: sortzaile baino, kontsumitzaile dira gazteak. Gutxi sortzen dute, eta are gutxiago, euskaraz.

Beraz, gazteentzat ideia arrakastatsuak sortzen asmatu beharko da, baina ez hori bakarrik, gazteen sormena aktibatzeko bitartekoak ere jarri beharko dira. Helburu horretarako, proposamen zehatz bat izan daiteke gazteek euskarazko ikus-entzunezkoak —bideo laburrak, *memeak*, zuzeneko emanaldiak, *youtuber* eta *gamerren* jardunak...— sortzeko ekimenak gauzatzea erakundeekin elkarlanean, beti ere, kontuan izanda gazteek kontsumituko dutela gazteek sortzen dutena. Ildo horretatik, azpimarratu behar da zuzeneko emanaldiek hartu duten garrantzia.

Ekimen horiek antolatzeko orduan, komeni da aintzat hartzea ondorio hauek, gazteen ikus-entzunezko sormenaren inguruan Euskal Herrian egin diren hainbat ekimenen ikerketatik ateratakoak Gipuzkoako Foru Aldundiak egindako *Gipuzkoako nerabe euskaldunak: ikus-entzunezko edukien kontsumoa eta sorkuntza*⁷ azterlanerako:

7. Gipuzkoako Foru Aldundia, *Gipuzkoako Nerabe euskaldunak: ikus-entzunezko edukien kontsumoa eta sorkuntza* 



a. Landu beharreko gaietarako dagokienez:

- Euren interesak ezagutu behar dira. Eskoletara joatea eta bertan galdetzea litzateke aukera bat.
- Informaltasunari lekua egin behar zaio. Gazteek ondo pasa nahi dute, giro ona eta umorea atsegin dituzte. Beraz, gai informalak lantzea komeni da, euren modura adierazteko askatasuna ematen dituzten gaiak, beraientzat interesgarriak izan daitezkeenak edota beraiek eskatzen dituztenak.
- Mugak jarri behar dira. Libreki sormenari bidea uztea egokia izan daiteke, baina, aldi berean, mugak ipintzea komeni da, gazteek gehienetan beharrezkoak baitituzte bide bati eusteko.
- Genero ikuspegitik transbertsalak izan beharko lukete.

b. Landu beharreko formatuei dagokienez:

- Ekimen dinamikoa eta bizia izatea garrantzitsua da.
- Ekoizpenei garrantzia eman behar zaie. Zabaldu eta ikusiko diren ziurtasuna ematea komeni da.
- Saria eta giro ona ezinbestekoak dira. Horiek erakartzen dute gaztea.
- Gazteengana joan behar da, ez gazteak guregana ekarri. Espazio erosoak sortzea garrantzitsua da, gazteek askatasuna izateko nahi dutena sortzeko. Ikastetxe eremutik at eta hezkuntza formatu oro saihestuz.
- Sare sozialetan gazteek duten ohiko parte hartzearekin sinergian sartu beharko lirateke.

c. Antolakuntzari dagokienez:

- Komunitatearen ideia garrantzitsua da. Orokorrean, ingurukoek zer egiten duten jakitea gustatzen zaigu, aurpegi ezagunak ikusi eta giro onean egotea. Horrekin lotuta,



belaubaldi ezberdinak uzta daitezke. Gazteentzat egiten diren ekimenetan parte har dezakete beste adin-tarte batzuek, ikus-entzunezkoen profesionalek, eta abarrek. Giro informalean eginez gero, ongietorria izaten da helduen parte hartzea.

- Aurrekoarekin lotuta, gazteek bitartekariak edo erreferenteak bilatzen dituzte eta hauek garrantzitsuak izaten dira gazteak gidatzeko.
- Sendotzeko denbora eman behar zaio edozein ekimeni. Halere, aldi berean, komeni da etengabe ezagutzea puntako joerak zeintzuk diren gazteen aisialdian, eta horrekin proposamenak aldatzen joatea.
- Ekin egin behar da, eta landa lana egin. Horrelako dinamika sortzeko denbora behar da. Epe luzerako den dinamika batek horretan sakon lan egitea eta ahalik eta zabalkunde gehiena behar du. Denbora eta konpromisoa eskatzen du funtzionatzeko.
- Aisialdiarekin lotura estua izan beharko lukete.



ARLO AKADEMIKORAKO EDUKI DIGITALAK SUSTATZEA, IKUS-ENTZUNEZKOAK BARNE, ETA BEREZIKI GAZTEEI BEGIRA

2

GOMENDIOA



ZERGATIK?

Hezkuntzaren alorra *Euskarazko IKTak: gomendioak herri-agingintzat* dokumentutik kanpo geratu zen, eta hori izan da, hedabideen arloarekin batera, bere garaian identifikatu zen hutsuneetako bat. Hori horrela, Ingurune Digitalean Euskara Sustatzeko Batzorde-atalak eskatuta, hainbat txosten egin dira esku artean duzun bide-orri hau osatzeko, eta txosten horien artean dago Hezkuntzari buruzkoa. “Zer egin daiteke euskara sustatzeko ingurune digitalean Derrigorrezko Hezkuntzari dagokionez?” Hori izan da abiapuntuko galdera eta, erantzuna bilatze aldera, hezkuntzako hainbat eragile elkarriketatu dira. Hainbat eremu hartzen dira kontuan delako txostenean eta ondorioen artean honako hauek azpimarra daitezke:

- Materialgintzan estrategia falta dago eta bolondres modura irakasle eta bestelakoek egin dezaketen lanaz gain, profesionalak sortutako materialgintza ere bultzatu beharra dago: diziplinartekoa, irisgarria, ikuspegi inklusiboa duena eta lizentzia librean. Horrez gain, ikus-entzunezkoen alorrari arreta berezia eman behar zaio, curriculum edukiak betetzeko euskarazko materiala falta baita (zentzu horretan, EITBko edukiak hezkuntzan erabiltzeko aukera aztertu beharko litzateke).
- Partekatzeko kultura sustatu behar da: hezkuntzarako edukien berrerabilera ahalbidetzea eta bultzatzea ezinbestekoa da; izan ere, teknologiak aukera aparta eskaintzen du baliabide didaktikoak denen eskura ipintzeko eta irakasleen zein



adituen sorkuntza-ahalmena partekatzeko. Horretarako, informazioa adierazteko orduan existitzen diren estandarrak jarraitzea ezinbestekoa da sortutako baliabideak beste plataformetan erabilgarri izan daitezen. Hortaz, dauden hutsuneak betetzeko baliabide-biltegiak zabaldu behar dira, daudenak denon eskura jarriz eta plataforma berriak sortuz.

Hortaz, laburbilduz, materialgintzari dagokionez estrategia bateratu baten falta sumatu da. Agerikoa da, hezkuntza formalaren eremuan, estrategikoa dela, alde batetik, orotariko materialak nahiz baliabide didaktikoak eta, bestetik, erabiltzen den teknologia euskaraz egotea eta euskaraz erabili ahal izatea eremu horretan atzerapausorik ez emateko.

Horren haritik, arlo digitalari dagokionez, jakina da gazteak gero eta gehiago murgiltzen direla ingurune digitalean jarduerak burutzeko, eskola orduetan zein aisialdian: Interneten informazioa bilatzen dute; komunikatzeko, lankidetzan aritzeko eta edukiak sortzeko, IKTak erabiltzen dituzte; musika eta bideoak ikusi eta ekoizten dituzte; sare sozialetan parte hartzen dute... Irakasleen aldetik ere ahalegin handia egiten ari da, testuinguru horretan, teknologia eta baliabide digitalak erabiltzeko (sekuentzia didaktikoak sortzeko, edukiak ikasleen eskura ipintzeko, azalpenak emateko...).

Gero eta garrantzitsuagoa da baliabide horiek euskaraz egotea, baldin eta euskara sustatu nahi bada ingurune digitalean. Gure gazteak ohituta daude informazio eta baliabide erakargarriak erabiltzera (multimedia edukiak, simulazioak, jarduera interaktiboak, infografiak, etab.) eta erakargarritasun hori lehenesten da hizkuntzaren gainetik. Hortaz, eduki horiek euskaraz topatu ezean, beste hizkuntza batzuetara jotzen dute Interneten (gaztelania, ingelesa...).

Hari horretatik, aisialdirako nabarmen falta diren edukiez gain, curriculumari lotutako oinarrizko materialgintzan ere gabezia suma-



tzen da euskarazko baliabide didaktiko digitalen arloan, garatu ez direlako edo, batzuetan garatuta egon arren, ez daudelako denon eskura, formatu ireki estandarretan.

Hortaz, hezkuntza formalaren eremuan, curriculumari lotutako esparruan zehazki, estrategikoa da baliabide didaktiko erakargarri libreak euskaraz egotea eta euskaraz erabili ahal izatea, ikasleek beste hizkuntza batzuetara jo ez dezaten eta eremu horretan atzerapausorik eman ez dadin.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke arlo akademikoan euskarazko orotariko edukiak (ikus-entzunezkoak eta beste formatu digitalak barne) sustatzeko:

2.1	Euskarazko Wikipedia eta Txikipedia sustatu
2.2	Hezkuntzapedia garatzeko aukerak aztertu
2.3	Euskal komunikabideetako edukiak hezkuntzan eta helduen euskalduntzean erabiltzeko aukerak aztertu



2.1. Euskarazko Wikipedia eta Txikipedia sustatu

Euskarazko IKTak: gomendioak herri-aginteentzat dokumentuak lehenetsun handieneko gomendioen artean jaso zuen euskarazko Wikipedia sustatzea, lehenengoa hain zuzen. Harrezkero, ondorengo paragrafoetan azalduko dugun bezala, aurrerapauso nabarmenak eman dira, bai artikuluko kopuruan, baita edukien kalitatean eta berrikuntza teknologikoan ere. Nolanahi ere, egitasmo honen garrantzia kontuan izanda, sustatzen jarraitzea ezinbestekotzat jotzen da.

Wikipedia munduko seigarren webgunerik bisitatuena da, eta euskarazko Wikipedia euskarazko webgunerik bisitatuena. Egutero 80.000 ikustaldi inguru ditu, 100.000tik gora eskola egunetan. Herriar guztiek kontsultatzen dute, eta, hortaz, interes orokorreko baliabidea dela esan daiteke. Azpimarratu behar da hezkuntzan estrategikoa dela eta, era berean, hizkuntzaren normalizaziorako ezinbesteko tresna dela gaur egun; izan ere, sarean euskara indartsu egoteak, hainbat zientziatako terminoak egoki azaltzeak edo kulturari buruzko gaiak euskaraz lantzeak garrantzi berezia baitute hizkuntzaren prestigioan.

Egindako ibilbideari erreparatuz, Euskal Wikilarien Kultura Elkar- teak Eusko Jaurlaritzaren laguntzarekin Hezkuntza Programa indartsu bati ekin zion 2017an. Helburua zen Wikipedia, ikasleek egutero erabiltzen duten baliabidea, hobetzea eurentzat garrantzitsu izan zitezkeen edukiekin. Aipatu den bezala, euskarazko Wikipediak egutero hamarnaka mila ikustaldi ditu, euskarazko webgunerik bisitatuena da; halere, batzuetan ikasleek ez dute aurkitzen behar dutena, eta, horrelakoetan, beste hizkuntza batera jotzeko ohitura dute.

Egoera ikusita bi helburu ipini ziren:



1. Ikasleek behar zituzten artikuluen zerrenda sortu eta hobetzea.
2. Artikulu horiek hobetu zitzaketen unibertsitateetako ikasle eta irakasleekin harreman jarraitu bat sortzea. Unibertsitateak zientzia bakoitzaren oinarritzko gaiak landuko zituzkeen, eta bigarren hezkuntzako ikasleek artikulu horiek irakurri.

Aldi berean, Wikipedia bera gizarteratzeko ekimenak jarri nahi izan dira martxan, eta euskarazko Wikipedia erabilgarriagoa eta erabilerrazagoa egiteko neurriak hartu dira. Berrikuntza teknologikoa eta proposamen irudimentsuak eman dira ibilbide honetan, tartean Txikipediaren sorrera, Wikipediaren barruan 8-13 urte bitarteko gazteei begira sortutako lehen entziklopedia.

Gauzak horrela, Euskal Wikilarien Kultura Elkarteak aitortu duenez, helburu ugari lortu ditu azken urte hauetan.

Besteak beste, EWKE oso lan aktiboa ari da egiten bai Wikipediako zein Txikipediako euskarazko artikulua gehiago sortu eta daude-
nak edukiz hornitzeko. Aurkezpenak egiten dituzte, baita formazio saioak ere, gutxienez 200 ikasgelatan. Ekintza ugari garatu dituzte bai Hego Euskal Herriko unibertsitate gehienetan eta baita Derri-
gorrezko Bigarren Hezkuntzan ere, nahiz eta azken eremu horretan ikastetxeetaraino iristea zaila dela aitortzen duten, ikastetxeetan banan-banan aurkeztu behar dutelako proiektua, eta ez hezkuntza sare osoko proiektu gisa. Ikastolen Elkartearekin abiatutako elkarlanak horretan lagundu nahi du. Edonola ere, Wikipedia eta Txikipedia elikatzen jarraitzea etengabeko lana denez, ondokoak izan daitezke hurrengo urratsak:

- ▶ Hezkuntza Programaren baitan, orain arte parte hartu duten eragileek era autonomoan funtzionatzera bideratzea eta, ahal den neurrian, irakasle eta ikasle gehiagorengana heltzea. Horretaz gain, arazo nabarmenak daudenez gai batzuei heltzeko, bereziki gizarte gaiak eta historiari buruzkoak, horiek gainditzeko urratsak ematea.



- ▶ Hezkuntza Sailarekin zein Berritzeguneekin bide berriak irekitzea euskarazko Wikipedia bigarren hezkuntzako ikastetxeetara hedada dadin. Alegia, boluntarismotik haragoko urratsak ematea. Esaterako, euskarazko Wikipedia elikatzea curriculumean txertatutako gaia helburu izatea, ikasleek euren konpetentzia digitalen baitan euskaraz argitaratzea izan dezaten.
- ▶ Wikipedia guztiek izan beharreko artikuluen zerrendan gora egitea. Garrantzitsua da gai hauek ondo landuta izatea, bisi-ta asko dituzten gaiak direlako eta Entziklopediaren prestigioa ere hor neurtzen delako.
- ▶ GLAM⁸ instituzioekin elkarlana abiatzea. Euskarazko Wikipedia ezagutza librearen ekosistemaren gune zentrala bilaka dadin, GLAM instituzioekin elkarlana abiatzea garrantzitsu ikusten da. Horretarako, baina, museoen logikatik atera eta eragileekin batera aritzea komeni da. Bide horretan bazkide berriak bilatu beharko dira, eta elkarrekin aritzeko bide luzeari ekin.
- ▶ Ondareari dagokionez, WikiLovesMonuments lehiaketarekin pauso batzuk eman dira, eta gaur egun EAeko eraikin babes-tu guztiak daude Wikidatan. Argazki lehiaketa hauetan ez da lortu, hala ere, partehartze zabala. Euskal Herrian argazkilari elkarte asko daude, ondareari buruzko elkarte asko, eta eurak ere elkarlanean aritzea garrantzitsua da. Ikastetxeekin ere herrietako ondarea ezagutarazteko ekimenak egin daitezke.
- ▶ WikiEmakumeok taldearekin lankidetzan aritzea genero orekan urratsak emateko. Genero orekan aurrerapauso batzuk eman dira biografia kopuruan, eta nabarmen gora egin du ehunekoan, baina oraindik ideal batetik urrun. Gai honekiko interesa dago hainbat herritan, eta WikiEmakumeok taldearekin ere egitasmoak abian ipin daitezke.

8. GLAM (galeriak, liburutegiak, artxihoak eta museoak).



- ▶ Euskarazko Wikipediaren erabiltzaile kopurua handitzea. Wikipedia ezaguna da, baina euskaldunen gehiengoak ez du euskarazko Wikipedia erabiltzen, gaztelaniazkoa baizik. Hori gertatzen da neurri handi batean euskaldunek orokorrean ez dituztelako euren gailuak euskaraz konfiguratuta. Egoera horretan, izan daitezkeen bisiten zatirik handiena galtzen da eta, logikoki, euskarazko Wikipediak bisibilitatea galtzen du. Komeni da “Lehen hitza” gisako egitasmoak —aurrerago azalduko dugu bere osotasunean— Wikipediarekin uztartzea.
- ▶ Txikipediari dagokionez, ezinbesteko ikusten da corpus minimo bat osatzea. Irakasle eskolekin zein fakultateekin lan egin daiteke corpus hori osatu eta kalitatezko eduki pedagogikoa ziurtatzeko. Hezkuntzarako baliabide interesgarria dela ikusita, irakasleen formazioan sakontzea ere beharrezkoa da, Lehen Hezkuntzako irakasleek Txikipedia hobetu, erabili eta ikasleekin ariketak egin ditzaten; izan ere, Lehen Hezkuntzako ikasleekin egindako esperientziek erakusten baitute ikasle txikiek ere gaitasuna dutela idatzi, argitaratu eta kompetentzia digitalak eurenganatzeko. Honetan ere Berritzeguneen zeregina garrantzitsua da.

Azken lau urteotan ireki diren bideek argi erakusten dute posible dela gehiago egitea, komunitate osoa martxan jartzea eta unibertsitateak zein ikastetxeak edukiaren sorreran kokatzea, baina abian ipinitako egitasmoek denbora beharko dute sendotu eta finkatzeko, batez ere hezkuntza ekosistemaren baitan txertatzeko. Hortaz, ezinbestekoa da egitasmoa bultzatzen jarraitzea Wikipediak bere ekosistema egonkortuko badu; izan ere, egonkortze hori estrategikotzat jotzen baita euskararen sustapenerako.



2.2. Hezkuntzapedia garatzeko aukerak aztertu

Puntu honi dagokion sarreran aipatu dugun bezala, materialgintzari dagokionez, estrategia bateratu baten falta ikusten da. Hainbat gune eta ekimen daude, besteak beste:

- ▶ Sare publikoan duela gutxi abian ipini den Amarauna⁹ gunea.
- ▶ Ikastolen Elkartearen Ekigunea¹⁰.
- ▶ Euskal Wikilarien Kultur Elkarateak bultzatutako 'Kalitatezko 2.000 artikuluko 12-16 urteko ikasleentzat'¹¹ ekimen zehatza edota Wikipedia zein Txikipedia bere osotasunean.

Edonola ere, materialgintzan estrategia falta ikusten da eta bolondres modura irakasle eta bestelakoek egin dezaketen lanaz gain, profesionalak formatu berritzaileetan sortutako baliabideak bultzatu beharra dagoela uste da: diziplinartekoak, irisgarriak, ikuspegi inklusiboa dutenak eta lizentzia librekoak. Formatu berritzaileak aipatzean, egun gehien erabiltzen diren multimedia formatuak esan nahi da, ikasleekin erabiltzeko eduki eta modu erakargarriak eskainiko dituztenak, hala nola, testuez gain, bideoak, infografiak, denbora-lerroak, simulazioak edota eduki interaktiboak.

Gauzak horrela, interesekoa izan daiteke hezkuntza komunitate osoarentzat irekia eta libreza izango den gune bat sortzeko beharra aztertzea. Aukera bat izan daiteke Wikipedian bertan Hezkuntzapedia delako gunea txertatzea, bere 'Atari: Hezkuntza' gunea abiapuntutzat hartuta eta, 'Kalitatezko 2.000 artikuluko 12-16 urteko ikasleentzat' ekimenean egiten den bezala, edukia, bilaketa semantikoez gain, curriculumaren arabera antolatuta eskaintzea. Alegia, euskal curriculumarekin erlazionatutako baliabideak eta materialak

9. <https://www.amarauna.euskadi.eus>

10. <https://ikt.ekigunea.eus/>

11. https://eu.wikipedia.org/wiki/Atari:Hezkuntza/2.000_artikuluko



aurkitzeko erreferentziatzeko gune bakarra eta libreza izatea, edonori irekia (publiko zein pribatu, profesional edo bolondres). Wikipediaren egitasmoaren inguruan eraikitzeak zabalkundea bermatuko luke, ikasleek jada ezagutzen dutelako, eta partekatzearen kultura sustatuko luke. Horretaz gain, erabilitako formatuak irekiak eta estandarrak badira, irakasleen egokitzapenak onartuko ditu; hau da, irakasleek beren beharretara egokitu ahal izango dituzte bertako baliabideak. Aldi berean, ikasleek bertara jo ahal izango dute, eta ez beste hizkuntza batzuetan dauden baliabideetara, gai bat edo beste lantzen ari direnean.

Helburua hezkuntzan erabiltzeko gune zentral bat sortzea izango litzateke, aldi berean honako aukerak eskainiko lituzkeena:

- ▶ Wikipediako artikuluak sortu eta hobetzeko baliabideak.
- ▶ Txikipediako artikuluak eta material osagarria. Txikipedian lantzeko ariketak eta eskoletako ordenagailuetarako aplikazioa.
- ▶ Multimedia materiala, bi mailatan. Alde batetik, Commons-era igotako materiala eta berria sortzeko bideak, guztia ere eskolatan erabil daitekeena (arte, musika, zientzia, infografiak...); bestetik, modu profesional batean sortutako bideoak, gaur egun falta den hanka. Ikasleek ikusteko, partekatzeko eta ikasteko bideo pedagogiko laburrak, modu arinean emanak.
- ▶ Irakasleei zein profesional bolondresei irekia. Edonork igo eta partekatzeko moduko edukiak sortzeko gida, baina baita aurreko eduki guztiak eskolan erabiltzeko gomendioak, ariketak, unitate didaktikoak... ere; irakasleak ere ekosistema horretan integratzeko bideak, etorkizunean eskola osoak txertatu ahal izateko abiapuntu gisa.



2.3. Euskal komunikabideetako edukiak hezkuntzan eta helduen euskalduntzean erabiltzeko aukerak aztertu

Wikipediako edukia ustiatzeko baliabideak eta tresnak garatzeaz gain eta horrekin batera, interesgarria izan daiteke euskarazko komunikabideetako edukiak hezkuntzan eta helduen euskalduntzean erabiltzeko aukerak aztertzea. Ez bakarrik hizkuntza bera lantzeko (gramatika, etab.), baita albiste faltsuak edo partzialak aztertzeko eta horien inguruko gogoeta bultzatzeko ere.

Helburu honetarako, hizkuntza-teknologiek eskaintzen dituzten aukerak azter daitezke. Esaterako, interesgarria izan daiteke InsertLearning gisako tresnaren bat garatzea, zeinak modu dinamiko batean aukera ematen duen edozein web-orrialdetan eduki pedagogikoa txertatzeko (galderak, eztabaida foroak, ikus-entzunezkoak...). Nabigatzaileerako hedapen honek klik batez lehen mailako iturriak erabiltzeko eta egungo curriculum gaurkotasunez zipriztintzeko aukera ematen du, beste plataforma bat erabili behar izan gabe, zuzenean iturrira joanez.

Beste aukera bat izan daiteke Newsela egitasmoak eskaintzen dituen aukerak aztertzea. Newsela online plataforma bat da, albistegietako gertakariak mailakatuta eskaintzen dituena. Honek aukera ematen du ikaskuntza egokitzeko ikasleen maila: albiste bera, hainbat maila- eta jarduera-eskaintzarekin. Horrela, berriaz berriantzat egokitutako materialak eskainiko zaizkie bai zailtasunak dituzten ikasleei, bai aurreratuta doazenei. Iturri eta mota askotariko edukiak eskaintzen dira eta zeharkako irakurketa bultzatzen duten gaiak ukitzen dituzte, hala nola emakumeen eskubideak, Sirian bizi diren ikasleen egoera edota Martera bidaiatzea. Artikulu guztiek galdeketa bat eskaintzen dute eta idazlan labur bat eskatzen dute, ikasleei irakurritakoari buruz idazteko eta erantzuteko eskatzen diena. Irakasleek banakako zein klaseko emaitzak ikusteko aukera dute.



Hortaz, aurrekoari lotuta, garrantzitsua ikusten da eskoletako zein euskaltegietako irakasle eta ikasleen eskura ipintzea gaurkotasuna lantzeko baliabideak. Bide horretan, komeniko litzateke aztertzea nola aprobetxa daitezkeen euskal komunikabideek egunero sortzen dituzten edukiak (albisteak, erreportajeak...) helburu didaktikoetarako.

HEDABIDE DIGITALEN ALORREAN EUSKARAREN ERABILERA SUSTATZEA

3

GOMENDIOA



ZERGATIK?

Sarea da herritarren informazio euskarri nagusia, eta 2019. urteaz geroztik, hedabide digitalak plataforma erabilienetako bat izateko bidean dira: orduantxe iragarri zen lehenbizikoz sareak telebista gainditzeko aukera. Zenith Media aholkularitza enpresak 16 eta 60 urte bitarteko 50.000 erabiltzailerri 46 herrialdetan egindako inkestaren iragarpena izan zen. Bertan, komunikabideen mundu mailako kontsumo totalaren gorakadaz mintzo ziren orokorrean, hau da, edozein euskarritako hedabideekiko interesaren hazkundeaz; baina, batez ere, sarearen eta telebistaren arteko bidegurutzean jarri zuten azpimarra. Telebistaren eguneroko batez besteko kontsumoa 167 minutukoa izango zela aurreikusi zuten eta *online* kontsumoa, aldiz, 170



minutukoa. Sareak telebista gaindituko du oro har beraz, baina baita informazio emailere ere.

EHUko Hedabideak, Gizartea eta Hezkuntza Ikerketa Taldeak 2019ko uztailean Euskal Herrian egindako inkesta batek ere agerian utzi du agertoki mediatiko garaikidean Internetek ezarritako nagusitasuna (Manias, Gurrutxaga eta Ramirez de la Piscina, 2020¹²). Bi datu azpimarragarri jasotzen dira gaurkotasanaz informatzeko euskal herritarren ohiturazko eta lehentasunezko hedabideak zeintzuk diren jakin asmotan egindako galdeketa: prentsa digitala da herritarrek informatzeko aukeratzen duten ohiturazko hedabide nagusia (kasuen %83), baita lehentasunezko hedabidea ere (ia erdiak aitortzen du hala dela, %44k hain zuzen ere). Halaber, bigarren postuan ageri den telebistaren ondoren (%74 eta %24 hurrenez hurren) aipatzen den euskarria ere digitala da: sare sozialak darabiltza ohiturazko hedabide gisa herritarren ia erdiak (%49). Horra hor gaurkotasanaren inguruko berriak jasotzeko hedabide aukeraketaren zenbakiak. Zer esanik ez, joera bertsua da entretenimenduaren kasuan ere. Zalan-tzarik ez da hortaz: digitala da lehen aukera.

Bide horretan, 2020ak mugarri berri bat jarriko du komunikazio digitalaren joko zelaian. IKTen unibertsalizazio eta normalizazio masiboaren eragin du pandemiak, eta baita hedabideen kontsumoaren hazkunde esponenziala ere. Nazioartean barreiatutako konfinamenduaren testuinguruan, hasieratik egin zuen gora oro har komunikabideen kontsumoak eta, zehazki, inoizko datu onenak eskuratu zituzten hedabideen *online* atariak 2020ko martxoan. Hala mundu zabalean nola gurean, gorantz zetorren lehendik ere euskarazko hedabideekiko interesa, edo dagokion metrika digitala aintzat hartuta, saioen

12. Manias, Gurrutxaga eta Ramirez de la Piscina (2020): «Fast or slow: zein da albisteen geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute», Euskal Hedabideen Urtekaria 2019, 73-90. or., <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.



hazkundera. Euskal hedabideen azken Urtekarian jasotzen den legez (Azpillaga eta Lizarralde, 2020¹³), 10 milioi saio baino gehiago irabazi ditu Hekimen elkarteko hedabide sareak azken bost urtean (2014. urtetik). 28,4 milioi saiotik gora egin ziren euskara hutsezko webgune horietan 2019. urtean —aurreko epealditik ia bost milioi saio irabazita, %18,5 hazita—. Ezbairik gabe, hazkundera askoz nabarmenagoa izango da aurrerantzean: txosten hau idazterakoan ditugun azken datuen arabera, 2020ko azken hiruhilekoa zenbatu gabe, Hekimen elkarteko webguneek 30 milioi bisita baino gehiago izan baitituzte haien 49 atarietan (Hekimen Analytics, 2020¹⁴).

Euskarazko edukien inguruko interesa gero eta handiagoa da, hala adierazten dute euskara hutsezko hedabideen etengabeko hazkunde indizeek. Gainera, inoiz baino gehiago kontsumitzen dira euskarri digitalak, bai informaziorako, bai entretenimendurako, bai aisialdirako... hortaz, sustapenerako lur emankorra da hedabide digitalen sektorea. Izan ere, euskarazko edukien zein hedabide digitalen gorakadek hazkunde globalekin egiten dute bat, eta euskarazkoak gora doazen bezala, kontsumo globalak ere gora egin du. Horrenbestez, hazkunde absolutuak aukerak zabaltzen dizkigu eta aukera horiei bide ematea ezinbestekoa izango da hazkunde erlatiboa ere bultzatzeko, hau da, erdaretako *online* kontsumoaren pare haztera iristeko.

Herritarren kontsumo ohiturek argi eta garbi adierazten dute digitala beharko duela izan hedabideen etorkizunak; bestela esanda, euskarak zein hedabideek ingurune digitalean ebatziko dute haien biziraupena.

13. Azpillaga eta Lizarralde (2020): «Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean», *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019*, 111-136. or., <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.

14. Hekimen elkarteko webguneen analitikak biltzen dituen tresna da Hekimen Analytics (<https://analytics.hekimen.eus/>). 2020ko lehen hiru hiruhilekoetako datu metatua honakoa da: 30.485.679 saio eta 68.957.632 orrialde ikusi.



Interneteko erabiltzaile arruntak ordu asko pasatzen ditu pantailen aurrean, eta dieta digital horren zati garrantzitsuetako bat osatzen dute hedabideek. Alde batetik, hedabideen atari propioek eta, bestetik, hedabideen sare sozialetan edo mezularitza aplikazioetan barreiatutako edukiek. Hortxe gakoa: edukia.

Edukia da nabigazio ororen ardatza, edukitik edukira egiten baitugu salto erabiltzaileok gure gailuetan. Segida horretan, gainera, globala da sareko edukien katalogoa gaur egun. Erdaretan sortutako eduki ekoizpen ikaragarria klik bakarrera eskura dezakegu. Horregatik sustatu behar da ahalik eta eduki gehien eskuratu ahal izatea euskaraz. Euskaraz kontsumitu ahal izateko euskarazko eskaintza zabala egitea dagokigulako (zer esanik ez herritarren hautuek gure edukiekiko interes gero eta handiagoa adierazten duten sasoian).

Eduki horien ekoizle nagusienak euskara hutsezko hedabideak dira, baina ez bakarrak. Euskara hutsezko hedabide digitalak sustatzeak besteko garrantzia izango du herri honetan erdaraz aritzen diren hedabide digitalei ere euskarazko ekoizpena handitzeko eskaera egiteak; izan ere, horretarako tresna ugari eskaintzen baititu gaur egun ingurune digitalak.

Esan gabe doa, corpus digital handiagoak euskararen etengabeko normalizazio- biziberritze- eta eguneratze-prozesuei egiten dien ekarpena ukaezina dela, eta estrategikoa dela baita erabileran eragiteko ere. Hedabide digitalek testu idatzia, irudia, audioa eta ikus-entzunezkoa integratzen dituzte eta bata bestearekin lotzeko aukera apartak dira. Halaber, kodeen osagarritasun horrek ulergarritasuna ere errazten du eta, ondorioz, eduki horien hedapena eta erakargarritasuna areagotu.

Arigune digitalak dira euskarako hedabide digitalak, eta arigune digitalak sortzen dituzte euskarazko edukiek hedabide digitaletan.

Bide horretan, eta hedabideen alorra euskararen presentzia ingurune digitalean hedatzeko eta egonkortzeko estrategikoa izanik,



eragile guztien arteko elkarlana bultzatzea ezinbestekoa da. Elkarlana sektoreko eragileen artean, eta baita horien eta administrazioaren artean ere, foru aldundien eta Eusko Jaurlaritzaren arteko koordinazioa bermatuz. Izan ere, elkarrekin lan eginda, errazagoa izango da sustapen ekimenak bultzatzea hedabideen ikusgarritasuna eta prestigioa areagotzeko (euskarazko kontsumoa sustatzeko kanpaina instituzional indartsuak abiatzea), ikus-entzunezko edukien eskaintza handitzeko eta baita digitalizaziora begirako proiektu berriak abian ipintzeko ere. Euskal Hedabideen Mahaia¹⁵ abian da dagoeneko eta interesgarria da bide horretatik jarraitzea.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke hedabide digitalen alorrean euskararen erabilera sustatzeko:

3.1	Hedabide digitalen arloan elkarlana bultzatu eragileekin
3.2	Hedabide digital elebidun edo erdaldunek euskarazko edukiak edo euskarazko eduki gehiago eskaintzeko irizpideak ezarri

15. Euskal Hedabideen Mahaia 2020ko uztailaren 8an eratu zen, helburu nagusi honekin: sektorearen beharrian eta erronkak mahai gainean jartzea eta horiei buruz diagnostiko amankomunak egitea, eztabaidak garatzea eta, ahal den heinean, irtenbide adostuak bilatzea. Mahaiaren osaerari dagokionez, Arabako, Bizkaiko eta Gipuzkoako aldundiek eta Eusko Jaurlaritzako Hizkuntza Politikarako Sailburuordetzak parte hartuko dute, erakunde publikoen aldetik; hedabideen sektorearen ordezkaritzari dagokionez, Hekimen elkartearen bidez gauzatuko da.



3.1. Hedabide digitalen arloan elkarlana bultzatu eragileekin

Puntu honi dagokion sarreran aipatutakoari erreparatuta, ezinbestekoa da euskarazko hedabide digitalak sustatzea, horretarako jada existitzen diren komunikazio-proiektuen planteamendu digital berriak babestuz eta baita produktu berriak sortzeko ekimenak bideratuz ere. Garrantzitsua da deialdiek balio izatea, webguneak sortzeaz gain, web euskarri anitzetarako produktu digitalak egiteko ere.

Halaber, interesgarria litzateke euskarazko hedabide digitalen arteko nabigazioa bultzatzeko amuak lantzea, edukiak eskuragarriago eginez erabiltzailearentzat.

3.2. Hedabide digital elebidun edo erdaldunek euskarazko edukiak edo euskarazko eduki gehiago eskaintzeko irizpideak ezarri

Proposatzen den beste ekintza bat da hedabide digital elebidun edo erdaldunak euskalduntzeko irizpideak ezartzea. Hari horretatik, euskarazko eduki gehiago eskain dezatela eska dakieke.

Bestetik, bultza daiteke hizkuntza-eskuragarritasuna eta -ikusgarritasuna landu ditzaten. Horretarako, hizkuntza teknologien egungo aukerak (adimen artifizialean eta sare neuronaletan oinarritutako itzultzaile automatikoak edo hizketa-ezagutzaileak besteak beste) aztertu eta hedabideek integratzeko moduko proposamen bat lantzea komeni da.

Lan-lerro estrategikoa:

EUSKARAZKO TRESNA, APLIKAZIO ETA BALIABIDE DIGITALAK SUSTATU

Ingurune digitalean euskarazko tresna, aplikazio eta baliabide digitalak sustatzeko, hauek dira gomendioak eta horiei lotutako ekintza zehatzak:

HIZKUNTZA-TEKNOLOGIAK
GARATZEN LAGUNTZEA

4
GOMENDIOA



ZERGATIK?

EHUko Hizkuntza Teknologiko Euskal Zentroak (HiTZ) Eusko Jaur-laritzaren enkarguz egin duen *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa* (2020) delakoak zein "Euskararen estrategia digitala: Europari begira" (2020) jardunaldian gonbidatuek



esandakoek argi eta garbi azpimarratzen dute, egun, edozein hizkuntzak —hegemoniko ala gutxitu— ingurune digitalean biziraungo badu, ezinbestekoa dela hizkuntza-teknologiak garatzea.

Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa dokumentuan jasotako ondorioetan, besteak beste, ondokoak aipatzen dira:

1. Hizkuntzen etorkizunei begira arloak garrantzi estrategikoa du.
2. Hizkuntza-teknologiaren arloa Europarako ardatz bat izango da hurrengo urteetan.
3. Ikerketan, berrikuntzan eta transferentzian zentratuko dira indarrak, eta inbertsioak egingo dira.
4. Euskara bultzatu nahi bada, eta Europako beste hizkuntzen mailan edo gertu egoteko asmoa baldin badago, urrats garrantzitsuak eman behar dira hemen.
5. Beste hizkuntzetan izan den garapena, eta izango dena, euskarazko komunikaziorako oztopo moduan ikus daiteke, jendarte eleaniztun batean bizi garen neurrian; baina aukera bat ere bada, euskara bultzatzeaz gain ikerketa eta garapenerako gune garrantzitsu bat sortzea/indartzea lortzen baldin badugu.

Europako beste herrialde batzuei begira ipinita ere (Gales, Estonia, Katalunia, Islandia...), berehala konturatuko gara hizkuntza teknologiaren planek euren hizkuntza politiketan hartu duten pisuaz. Horren lekuko dira Katalunian berriki aurkeztutako Aina¹⁶ proiektua edota aipatutako herrialdeek abian ipini dituzten hizkuntza teknologia planak, zeintzuetan ondokoak garatzen ari diren: datu linguistikoen bankuak, testuen analisia, ahotsaren ezagutza eta sintesia, itzulpen automatikoa, makina-pertsona elkarrekintzarako teknologia, auto-

16. <https://www.bsc.es/es/noticias/noticias-del-bsc/nace-aina-el-proyecto-del-govern-para-garantizar-el-catal%C3%A1n-en-la-era-digital>



matikoki sortutako azpitoluak, ortografia eta gramatika zuzenketa automatikoa...

Euskarari dagokionez, baliabide urriko hizkuntza izanik ere, hizkuntza-teknologiaren garapen eta erabilpen zabala oso garrantzitsua izan da euskara biziberritzeko eta berreskuratzeko egin den prozesuan. Teknologia hauen barruan, azken urteetan gertatu diren hobekuntza handiek (*big data* delakoarekin eta sare neuronalekin besteak beste) bigarren susperraldi bat eragin dezakete euskararen biziberritze-prozesuan. Teknologia orain eskaintzen dizkigun aukerak ondo baliatzen baditugu, hizketaren tratamenduan, itzulpen automatikoan edo testuen analisisetan gertatu diren hobekuntza nabarmenek modu esanguratsuan lagundu dezakete euskararen erabilera errazten eta zabaltzen.

Hortaz, etorkizunean euskarak bizirik iraungo duela ziurtatu nahi bada, mundu digitalean hizkuntza lehiakorra izatea ezinbestekoa da. Horretarako, baina, euskararentzako hizkuntza-teknologia garatzen jarraitzea ezinbestekoa da.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke hizkuntza-teknologia garatzen laguntzeko:

4.1	Hizkuntza-teknologiaren plana zehaztu eta idatzi
4.2	Common Voice egitasmoa bultzatu
4.3	Azpitoluaren inguruko proposamenak eztabaidatu eta aztertu
4.4	Hizkuntzaren irakaskuntzan eta hezkuntzan orokorrean laguntzeko tresnak garatu



4.1.

Hizkuntza-teknologiaren plana zehaztu eta idatzi

Euskarazko IKTak: gomendioak herri-aginteentzat (2016) dokumentuak lehenetsun handieneko gomendioen artean jaso zuen honako hau: "Hizkuntza-teknologiak garatzen lagundu eta berariazko plana garatu". Norabide horretan urrats garrantzitsuak eman badira ere —besteak beste, "Zergatik sustatu?" atalean aipatu dugun txosten tekniko eskatzea—, plana oraindik zehazteko dago.

Gauzak horrela, jakinda ere Eusko Jaurlaritzaren asmoa dela txosten tekniko horretan oinarritutako Plana osatzea eta abian jartzea, beharrezkoa ikusi dugu bide-orri honetako ekintza-proposamenen artean ere jasotzea, gaia osotasunean hartzeagatik eta Planaren garrantzia azpimarratzeagatik. Hona, beraz, hizkuntza teknologiek lotuta daukagun lehenengo ekintza-proposamena Eusko Jaurlaritzarentzat: Hizkuntza Teknologien plana osatzea eta abian jartzea.

Txosten teknikoak gaur egungo egoera aztertu eta epe ertainean egin daitezkeen urrats esanguratsu posibleak identifikatu ditu. Ildo horretatik, euskara hizkuntza-teknologiaren arloan sustatze-ko eta garatzeko, hainbat lan-lerro identifikatzen dira bertan, sei garapen-ardatzen arabera antolatuta: planaren kudeaketa, hizkuntza-baliabideak (testu zein ahozko materialen bilaketa eta etiketatzea), hizkuntza-tresnen garapena, hizkuntza-tresnen integrazioa eta aplikazioak, itzulpen automatikoa eta ahotsaren tratamendua (hizketa-interfazeak). Horiek guztiak maila eraginkor eta praktikoa batera eraman ahal izateko, industria eta administrazioko domeinu espezializatuetarako hainbat proiektu transbertsal edo itsasargi proposatzen dira, begirada ondoko adierazleetan ipiniz: interesa, egingarritasuna, eraginkortasuna eta onarpen soziala.

Itsasargi-proiektuei dagokienez, hauek dira proposatzen diren alorrak: Administrazioa, Hezkuntza, Euskalduntzea, Osasungintza,



Justizia, Turismoa, Kultura eta Komunikabideak, Polizia, eta beste batzuk.

Adierazi behar da, alor bakoitzean, sarrera, helburuak eta proposatutako atazak zehazten direla. Egitekoen zerrenda, hortaz, luzea eta anitza da. Gauzak horrela, planak zehaztu beharko litzuzke zeregin horietatik guztietatik epe motz, ertain eta luzera begirako lehentasunak.

Hortaz, urrats garrantzitsua litzateke Hizkuntza Teknologien plana osatu eta abian jartzea.

Common Voice egitasmoa bultzatu

4.2.

Common Voice egitasmoa Mozilla Fundazioaren ekimen bat da, Euskal Herrian Librezaleren bidez sustatua. Helburua da audio grabaketan datu-sorta librekoa lortzea, horrekin kode irekiko ahots ezagutzailea (*speech-to-text* motorra) garatu ahal izateko.

Kode irekiko ahots ezagutzailea librekoa izatean, edonork —hemengo eragileek zein Microsoft, Apple eta beste enpresa teknologiko handiek— erabili ahal izango du garapenak egiteko (denbora errealeko itzultzaileak, ahots bidezko asistenteak...). Hortaz, sektorea indartu eta demokratizatzen lagunduko litzateke, baita merkatua dinamikoagoa izaten ere.

Egun egitasmoa 64 hizkuntzatan dago abian, euskara barne, beste hainbat bidean. Euskarari dagokionez, eragile ugari ari da parte hartzen egitasmoan: Librezale taldea, Euskal Wikilarien Kultura Elkarteak, Argia, lametza, Ixa taldea (EHU), Elhuyar Fundazioa, Aholab laborategia (EHU), Garabide elkarteak (GKE), 1.000 hiztun boluntario...



Edonola ere, idatzizko 61.000 esaldi baino ez daude une honetan, oso urruti kalitatezko ahots ezagutzaile bat garatzeko lortu beharko liratekeen 1,2 milioi esaldietatik. Esan behar da ahots ezagutza perfektua lortzeko 10.000 grabazio ordu inguru behar direla, baina 2.000 ordurekin gizakiaren antzeko ahotsaren ezagutza maila lor daitekeela.

Zergatik da hain garrantzitsua, baina, euskararentzako ahots ezagutzaile bat garatzea? Begi- bistakoa da ahots ezagutzak hartu duen garrantzia azken urteetan; izan ere, etxeetan, autoetan... gero eta gehiago erabiltzen baita ahotsa, besteak beste, gailu ezberdinekin komunikatzeko (Google Assistant, Siri, Alexa...). Hortaz, oso garrantzitsua da euskararentzako ahots ezagutzailea garatzea, bestela, beste hizkuntza batzuetara joko dugulako aginduak ematean eta gailu ezberdinekin bestelako interakzioak egitean.

Nolanahi ere, ahots-datuak garestiak eta jabedunak dira eta euskaraz, gainera, oso urriak (ikasketa automatiko edo *machine learning* delakoan datu mordo bat behar izaten dira). Horretaz gain, sektoreko enpresentzat euskara errentagarria ez denez, euskaldunok makinekin erdaraz dihardugu eta teknologia honetan atzean geratzeko arrisku bizia daukagu.

Egitasmo hau bultzatzeko hainbat ekintza egin daitezke. Esaterako ondoko hauek:

a. Idatzizko esaldiak bildu:

Grabazioak egin ahal izateko, lehenik eta behin, datu-baseak behar dira, hau da, grabazioak egingo dituztenek irakurri beharreko idatzizko esaldi kopuru handi bat bildu behar da. Esaldi horiek iragazi edo garbitu egin behar dira baliagarriak izan daitezen (hitz arrotzak ez dituztenak, esaterako). Edukiari dagokionez, komeni da eduki anitza biltzea, garatzen den ahots ezagutzaileak gai ugariren inguruko ezagutza izan dezan.



Eusko Jaurlaritzaren kasuan, aztertu egin beharko litzateke zein datu-base edo testu bilduma izan daitezkeen egokiak (itzulpen memoriak...). Kasu honetan, *copyrighta* edo egile eskubideak ez dira arazo; izan ere, 5-10 hitz dituzten esaldiak behar dira, luzeagoak diren guztiak baztertuz. Hautatutako esaldiak desordenatu egiten dira eta ez dago modurik jakiteko nondik atera diren. Beraz, ez dago arazorik egile eskubideekin. Kontuan izan behar da idatzizko esaldiak eta ondoren egiten diren ahots-grabazioak jabetza publikora pasatzen direla.

Udaletxeek eta foru aldundiek ere egin dezakete ekarpena. Kontua izango litzateke aztertzea zer duten eskaintzeko eta koordinatzea. Alegia, aztertzea nola iragaz daitezkeen eduki hori, etab.

Lehen aipatutako iragazte prozesuak (esaldiak prestatu, laburtu, garbitu...) lanketa eskatzen duenez, proiektu bat sor daiteke horretara bideratua. Librezalarekin koordinatu beharko litzateke urrats hau, lortzen diren esaldi horiek plataformara igo behar direlako eta, une honetan, beraiek ari direlako lan horretan.

b. Grabazioak egin daitezen sustatu

Garatuko den ahots ezagutzailea inklusiboa izan dadin eta ahalik eta jende gehien ahotsak ezagutu ditzan, ezinbestekoa da adin, sexu eta azentu ezberdinetako pertsonak parte hartzea grabazioetan. Honek zaildu egiten du prozesua, ez baita nahikoa egitasmoa diruz laguntzarekin. Jendearen parte hartzea, hortaz, ezinbestekoa da.

Egitasmo hau euskal auzolan digital modura aurreikusi da eta, ondorioz, euskaldun oren laguntza eskatzen da. Aukera bat izan daiteke proiektua hezkuntza komunitate osora zabaltzea. Ideia da alde aurretik prestatutako esaldiak irakurriko dituzten pertsonak elkartzea (irakasleak zein ikasleak) eta grabazioak burutzea. Saioa burutu aurretik ikasgeletan gaiari buruzko



oinarrizko lanketa egin beharko litzateke, saioa testuinguruan kokatuz (auzolanaren eta teknologia librearen garrantzia azpimarratu...). Egitasmoa elikatzeko beste formatu batzuk aztertzea ere egoki ikusten da. Eusko Jaurlaritzaren zeregina izan daiteke, kasu honetan, hutsune estatistikoak betetzen eta eragileak erakartzen laguntzea.

c. Grabaketak balioztatu

Grabazioak banan-banan entzun behar dira eta balioztatu egin behar dira. Hau da, bi pertsonak egokitzat eman behar dituzte egindako grabazioak. Asko aurreratu daiteke pertsona pare bat horretara ipinita.

Era honetako ekintzen bidez ahots ezagutzaileek euskara ezagutzeko oztopo handiena gaindituko litzateke eta horrela Mozillaren motor libreak euskara ere ulertzea ahalbidetuko litzateke, konturatu orduko ezinbestekoa irudituko zaigun jardura posible eginez: euskal hiztunok ere gailuekin gure hizkuntzan jardutea.

4.3.

Azpituluen inguruko proposamenak eztabaidatu eta aztertu

Puntu honi dagokion sarreran aipatu den bezala, Europako hainbat herrialdetan, Estonian esaterako, azpitolu automatikoen garapena sustatzen ari dira zuzeneko telebista saioetan erabiltzeko. Helburua da entzumen arazoak dituztenei eta hizkuntza ondo ulertzen ez dutenei laguntza eskaintzea. Alegia, audioaz gain azpitoluak hizkuntza berean eskaintzea.

Edonola ere, azpitolu automatikoen aukera horiek eta beste asko zabaltzen dituzte. Gurera etorrira, esaterako, euskarazko ikus-entzunezkoen eskaintza mugatua izanik, asko handitu daiteke baldin



eta nazioartean egiten diren lan arrakastatsuak euskarara ekar-
tzen badira —azpidatzita edo bikoiztuta, beharraren edo adinaren
arabera—.

Horretaz gain, hezkuntzan gero eta gehiago erabiltzen dira bideoak
helburu didaktikoekin (azalpenak emateko, gaiak aurkezteko...). Ge-
hienetan sarean bilatzen eta kontsumitzen dira, YouTube bereziki.
Bideo gehienak, baina, ez dira euskaraz egoten. Beraz, garrantzi-
tsua izan daiteke bideo horiek azpitoluen bidez automatikoki
itzultzeko aukera izatea, eduki horiek euskaraz ere kontsumitu ahal
izateko.

Oro har, azpitoluen aldeko apustu garbi baten falta dago eta ez
dago iritzi bateraturik. Hortaz, garrantzitsua litzateke teknologia ho-
nen sustapenarekin batera, erabilerari dagokion eztabaida zabal-
tzea. “Zertan lagun dezakete azpitoluek euskararen garapenean
ingurune digitalean? Zein erabilera eman dakieke?”

Gauzak horrela, alde batetik, hizkuntza-teknologia plana zehaztean,
azpitolu automatikoak sustatzearen garrantzia eta premia aztertu
beharko litzateke. Bestetik, interesgarria izan daiteke azpitoluen
gaiak izan dezakeen lekuaz eta garrantziaz eztabaidatzeko foro bat
irekitzea. Hari horretatik, ekintza egoki bat izan daiteke azpitoluen
inguruko jardunaldi bat edo lan-talde bat antolatzea epe laburrean,
ondorioak lehenbailehen aztertu eta ekintzak bideratzeko.

Hizkuntzaren irakaskuntzan eta hezkuntzan orokorrean laguntzeko tresnak garatu

4.4.

*Covid-19*ak aldaketak ekarri ditu irakaskuntzaren esparrura (eskole-
tara, helduen euskalduntzera...) eta, aldi berean, hutsuneak agerian
utzi ditu. Atera daitekeen ondorioetako bat da gaur egun ingurune
digitalean euskarazko tresnak eta baliabideak esku artean izateak



duen garrantzia. Gauzak horrela, aurrerantzean, tresnak garatu beharko dira hizkuntzaren irakaskuntzan eta hezkuntzan orokorrean laguntzeko.

Tresna horietako bat "Irakurri eta idatzi" nabigatzaileentzako hedapena izatea proposatzen da. Tresna-barra horrek euskaraz irakurtzen, testuak hobeto ulertzen, autonomoki ikasten eta idazten lagunduko lioke erabiltzaileari. Azal dezagun, baina, proposamenaren jatorria.

Lehenago ere adierazi dugunez, hainbat txosten egin dira esku artean duzun bide-orri hau osatzeko, besteak beste, Derrigorrezko Hezkuntzan euskara ingurune digitalean sustatzeari buruzkoa. Hura osatzeko egin ziren elkarrizketa ezberdinetatik behar zehatz bat sumatu zen:

Derrigorrezko Hezkuntzan, euskaraz irakurtzeko, testuak hobeto ulertzeko, ikasteko eta idazteko lagungarria izan daitekeen tresna-barra bat garatzea, nabigatzaile ezberdinetan erabiltzeko hedapen gisa funtzionatuko lukeena. Euskalbar antzeko tresna-barra bat izan daiteke, nabigatzaile ezberdinetako hedapen gisa garatuko dena eta euskarazko hainbat baliabide nahiz hizkuntza teknologia eskainiko dituena. Azpiegitura tekniko eta, aldi berean, baliabide didaktiko digital gisa uler daitekeen barra hau interes orokorrekoa dela azpimarratu behar da.

Txosten-atalean aipatzen denez, norabide horretan hainbat urrats eman dira dagoeneko Hezkuntza Komunitatean:

- ▶ Eusko Jaurlaritzako Berritzegune Nagusiaren bidez sortutako "Irakurle digitala": irakurtzeko zailtasunak dituzten ikasleei (dyslexia eta abar) bere irakurketa-idazketa prozesuan laguntzeko tresna bat da. Beste ikasle askorentzat ere (ikusmen urritasuna edo hizkuntzari lotutako nahasmenak dituztenentzat, besteak



beste) lagungarria izan daiteke. Oro har, testua eta ahoskera uztartzeko ariketak prestatzeko baliagarria izan daiteke. Berri-zegune Nagusiaren webgunetik deskarga daiteke.

- ▶ Ikastolen Elkartearen kasuan, hausnarketa-prozesu batean murgilduta daude Ikasketaren Diseinu Unibertsalaren (IDU) harira. Horri lotuta, plataforma desberdinetan erabilgarri izan beharko lukeen euskararako tresna-barra bat garatzeko lanean dihardute.

Txosten-atalean proposatzen da Chromerako Text Help enpresak garatutako "Read & Write" hedapena hartzea eredu gisa, eta hori abiapuntu, euskararentzako garatuta dagoen teknologiarekin antzeko barra bat garatzea.

Tresna-barra horren ezaugarri nagusiak ere aurreikusten dira txosten-atalean:

- ▶ Google Chrome zein Firefoxerako baliagarria.
- ▶ Testu idatziak irakurri, *Text-to-Speech* teknologiaren bidez. Modu honetara hezkuntza premia bereziren bat (dislexia arazoak, ikusmen arazoak...) duten ikasleentzat ere baliagarria izango da.
- ▶ Testu idatziak zein audio bidezkoak automatikoki euskarara itzuli, itzulpen- eta transkribapen-teknologiaz baliatuta.
- ▶ Ikus-entzunezkoak automatikoki azpigitulatu. Modu honetara beste hizkuntza batean ikusten den bideoa euskaraz azpigitulatu jasotzeko aukera izango du erabiltzaileak.
- ▶ Euskarazko ahots bidezko ezagutza integratu, *Speech-to-Text* teknologiaren bidez. Hala, euskaraz emandako audioak, idatziz jasotzeko aukera izango du ikasleak edota ahots errekonozimenduan oinarritutako diktaketa egitekoa.
- ▶ Hiztegiak kontsultatu.



- ▶ Testuaren gaineko informazioa aztertu: ortografia eta gramatika zuzendu, esaldien luzera, konplexutasun gramatikala eta hiztegiaren aberastasuna aztertu, izen-kopurua zenbatu, eta abar.
- ▶ Hiztegi-zerrendak sortu.

Mota honetako baliabide batek onura handiak ekarriko lituzke erabiltzaile ororentzat, bereziki, hezkuntzan dihardutenentzat, eta ikasle eta irakasle guztientzat baliagarria izango litzateke. Edonola ere, aintzat hartu beharko da, batetik, garapen teknikoak inbertsio ekonomikoa eskatzen duela, eta horretaz gain, mantenu kostuak ere badituela. Hau da, hizkuntza teknologiak baliatzen dituenek, horien mantenu-kostua kontuan hartu behar da (eguneratzeak, ahalmen handiko zerbitzarien beharra...).

Esandako guztia kontuan hartuta, honako ekintza-proposamen hau egin zen txosten-atalean:

Derrigorrezko Hezkuntzan, euskaraz irakurtzeko, testuak hobeto ulertzeko, ikasteko eta idazteko lagungarria izan daitekeen tresna-barra bat garatzea, nabigatzaile ezberdinetan erabiltzeko hedapen gisa funtzionatuko duena.

Hurrengo urratsak honako hauek izan daitezke:

- ‘Irakurri eta idatzi’ nabigatzaileentzako hedapenak izan beharko lituzkeen funtzionalitate eta ezaugarriei buruzko go-goeta egitea. Euskaraz irakurtzeko, testuak hobeto ulertzeko, ikasteko eta idazteko lagungarria izan daitekeen tresna-barra bat garatzeko, analisi tekniko eta funtzional sakona egin beharko litzateke lehenik eta behin. Horretarako, aukera bat da hezkuntza-sare desberdinen beharrak sakonago aztertzea eta teknologia hornitzaileekin hitz egitea; izan ere, aukera oso zabalak eskaintzen baititu honelako tresna batek. Lehenetsunak markatu beharko lirateke.



- Tresna-barra garatu eta abian ipintzea. Aukera bat da analisitik lehenetsitako funtzionalitateekin abian ipintzea eta denbora-rekin funtzionalitateak gehitzen joatea.

Bide-orri hau idazten ari garen honetan, dagoeneko garatuta dago tresna-barraren lehenengo bertsioa, Eusko Jaurlaritzaren eskutik. Itzuli +¹⁷ du izena, eta euskadi.eus webgunean dago eskuragarri. Aurretik aipatutako funtzionalitate oinarritzkoenekin jarri da abian, eta oraindik ere bidea egin beharko da Hezkuntzari buruzko txosten-atalean eskatutako tresna-barraren funtzionalitate guztiak edo gehienak esku artean izateko.

Itzuli + tresna-barraren garapenez gain, interesgarria litzateke hausnarketa bideratzea hezkuntzan zein hizkuntzen irakaskuntzan beharrezko diren beste tresna batzuei buruz ere (euskara ikasteko online plataformak, aplikazioak...).

17. <https://www.euskadi.eus/itzuliplus/>



5 GOMENDIOA

MUGIKORRERAKO EUSKARAZKO APLIKAZIOAK SUSTATZEA



ZERGATIK?

EUSTATen *Informazioaren gizartearen egoera Euskadin 2020* txostenaren datuei erreparatuta¹⁸, ekipamendu teknologikoak etengabe ari dira ugartzen EAeko biztanleen artean, baina guztiak ez doaz gorantz modu eta maila berean. Telefono mugikorra da nagusi 15 urteko eta hortik gorako biztanleek dituzten ekipamenduen artean, %97,2k baitute horrelako bat; jarraian, Interneteko konexioak (%87,4) eta ordenagailua (%78,3) daude. Telefono mugikorrek, ordenagailuak eta Interneteko konexioak lurraldeen arabera aztertuz gero desberdintasunak ikus ditzakegun arren, hurrengo orrialdeko grafikoan garbi geratzen da sakelako telefonoen nagusitasuna guztietan.

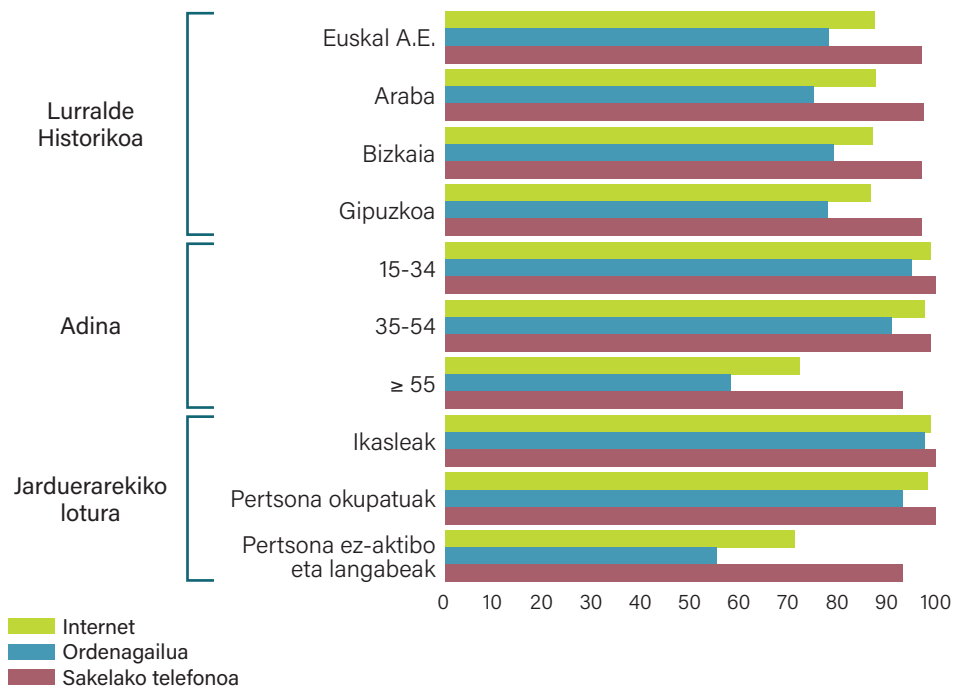
Ez bakarrik ekipamendu aldetik, noski. Inori ez dio ihes egiten kontsumo digitalean telefono mugikorrek edo *smartphone*ak izan duen gorakada azken urteetan. Gero eta gehiago erabiltzen dira eduki digitalak kontsumitzeko eta ematen du kontsumo hori handitzen joango dela etorkizun hurbilean. *2021eko Espainiako komunikabideen esparru orokorra*¹⁹ txostenari erreparatuta, 2020ko azken hilaletan Interneteko erabiltzaileen %94,3 *smartphone*aren bidez konektatu zen Internetera, hurrengo orrialdeko taulan ikusten den moduan (estatu mailako datuak):

18. Informazioaren gizartearen egoera Euskadin 2020, eustat https://eu.eustat.eus/elementos/ele0017200/informazioaren-gizartearen-panorama-euskadi-2020-pdf-2mb/inf0017264_e.pdf

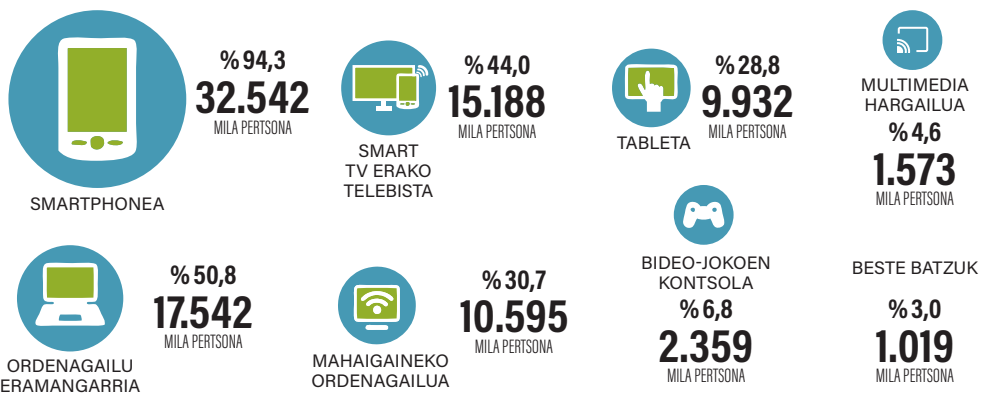
19. Marco general de los medios en España 2021 <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2021/02/marco2021.pdf>



15 urteko eta gehiagoko biztanleak, teknologia nagusien arabera. EAE, 2019 (%)



Sarbideko gailua azken hilabeteetan. Espainia, 2020





Horrekin batera, Eusko Jaurlaritzako web-zerbitzuen kontsulta, izapide eta erabileren %50 *smartphone* eta *tabletetatik* egiten da dagoeneko. Azken bosturteko joerarekin jarraituz, gero eta bisita gehiago egiten dira gailu mugikorrek erabiliz. Joera hori agerikoa da 2015. urtean euskadi.eus atari nagusia birmoldatu eta telefono eta tabletetarako guztiz baliagarri bihurtu zenetik. 2020ko lehen seihilekoan, nagusitasun hori mantendu egin da eta gero eta jende gehiagok, %50ek, gailu mugikor bat erabiltzen du euskadi.eus atarira sartzeko:

DATUAK SARBIDEKO GAILUAREN ARABERA 2015-2020 KONPARAZIOA (1. seihilekoa)

SARBIDEKO GAILUA	2020ko BISITAK	2019ko BISITAK	2018ko BISITAK	2017ko BISITAK	2016ko BISITAK	2015eko BISITAK
Mahaiganeko ordenagailua	% 50,2	% 49,42	% 53,60	% 57,91	% 61,92	% 66,45
Telefono mugikorrek	% 46,8	% 46,62	% 41,66	% 36,75	% 31,68	% 27,53
Tableta	% 3	% 3,96	% 4,74	% 5,34	% 6,40	% 6,02

Datu horiek guztiek agerian uzten dute egitasmoak garatzeko orduan, bereziki garrantzitsua izango dela kontuan hartzea *smartphonea*. Hura baita erabiltzaileek egunerokoan gehien erabiltzen duten gailua. Ez hori bakarrik, euskarazko ikus-entzunezko kontsumo eta sorkuntzaren ardatza da eta, horrekin batera, hedabideen kontsumoa ere gero eta gehiago ematen da mugikorretik.

Hortaz, euskara ingurune digitalean sustatzeko orduan, ezinbestekoa da haren garrantzia aintzat hartzea.



NOLA?

Ondorengo ekintza egin daiteke mugikorrak euskaraz erabiltzeko aukerak bermatzeko:

5.1

Estrategia bat definitu mugikorrerako euskarazko aplikazioak nola sustatu behar diren zehazteko

Estrategia bat definitu mugikorrerako euskarazko aplikazioak nola sustatu behar diren zehazteko

5.1.

Mugikorren munduan euskarak bere tokia behar badu, estrategia batzuk funtsezkoak dira, batetik, mugikorrak eta eskaintzen dituzten aplikazioak euskaraz baliatu daitezkeela ziurtatzeko, eta bestetik, herritarrek baliabide horiek euskaraz erabil ditzaten sustatzeko. Gaur egun egoera hau bizi dugu:

- ▶ Mugikor guztiak ezin dira euskaraz konfiguratu. Android mugikorrek aukera onak eskaintzen dituzte euskaraz konfiguratzeko. Lehen Hitzaz Euskaraz kanpainaren baitan egindako azterketaren arabera, merkatuan dauden Android mugikorren %67 euskaraz jar daitezke. iOS mugikorrek kasuan, aukerak ez dira hain onak. Horrek neurri batean hausnarketara ere eraman beharko luke politika publikoak sustatzeko orduan.
- ▶ Mugikorraren konfigurazio hizkuntzak gailuan instalatutako aplikazio guztiei eragiten die. Horrela, euskaraz ez badaude, ingelesez instalatzen dira aplikazioak. Horrek atzera bota dezake ingeleza menperatzen ez duen erabiltzailea.



- ▶ Aplikazioak funtsezko elementu bat dira egungo komunikazio esperientzietan. Mugikorretan aplikazioen bidez komunikatzen gara. Alabaina, aplikazioen merkatua oso zabala da eta zaila da euskaraz dauden aplikazioak ezagutzea eta aurkitzea. Horri gehitu behar zaio kopuru aldetik ez direla ugariak.
- ▶ Gaur egun ez dago mugikorretako aplikazioak euskaraz garatzeko dirulaguntza ildorik zabalik. Eusko Jaurlaritzaren dirulaguntzei dagokienez, ildo hori itxi zen egokiagoak izan zitezkeen bideak aurkitu nahian. Oro har, esan daiteke kasu honetan lehiaketa bidezko dirulaguntzen bidea agortu egin zela, hainbat arrazoi tarteko, baina batez ere kontuan hartuta oso zaila zela kalitatezko eta zabalkunde handiko aplikazioak garatea eta merkaturatzea lehiaketa bidezko dirulaguntza batekin.

Horrekin guztiarekin, esan nahi duguna da hainbat estrategia definitu beharra dagoela mugikorretan euskararen erabilera sustatzeko.

Hasteko, mugikorren sistema eragileak euskaratzea etengabe sustatu behar da. Honek lotura dauka hurrengo gomendioan esango dugunarekin. Izan ere, ingurune digitaleko enpresa edo entitate handiekin etengabeko harremana bideratzeko eta mantentzeko estrategiak irudikatzea eskatzen du.

Horrez gain, zabalkundean eta sustapenean eragin behar da. *Lehen Hitzza Mugikorrak*²⁰ ekimena esaterako. Geroago gaia bere osotasunean landuko denez, atal honetan aipamena besterik ez da egingo.

Eta azkenik, esan behar dugu beharrezkoa dela euskarazko aplikazioen sustapena gomendio honen erdigunean ipintzea. Aplikazioak funtsezko elementu bat dira egungo komunikazio esperientzietan.

20. <https://www.lehenhitza.eus/mugikorrak/>



Mugikorretan aplikazioen bidez komunikatzen gara, eta mugikorren munduan euskarak egon behar badu, aplikazioen sustapenerako estrategia bat definitzea ezinbestekoa da. Honako hausnarketa-ildo hau proposatzen dugu: euskarazko aplikazioak diruz laguntzeko bideak aztertu, estrategia definituz. Horretarako, besteak beste:

- ▶ Beste laguntza batzuk emateko orduan, hala nola webguneak sustatzean, komeni da aintzat hartzea webgune horiek kontsumo mugikorrera egokituta egon behar dutela.
- ▶ Euskarazko aplikazioak berariaz sustatzeari dagokionez, lehendabizi beharrak identifikatu beharko dira azterketa edo ikerketa bidez, eta ondoren hausnarketa bideratu beharko da premia horiek aseko dituzten politiken inguruan (dirulaguntza edo lehiaketa ildoak izan ala erosketa publikoak izan).

Beraz, gomendio honen bidez mugikorrerako euskarazko aplikazioak²¹ nola sustatu behar diren zehazteko estrategia bat definitzea gomendatzen da, adituen begiradekin aberastuz.

21. "Aplikazioak" zentzu zabalean ulertuta, hau da, deskargatu behar diren aplikazioez gain (*store*-en bidez), web progresiboak ere kontuan hartuta.



6

GOMENDIOA

ERABILERA HANDIKO PLATAFORMETAN EUSKARAREN PRESENTZIA BERMATZEA



ZERGATIK?

Ingurune digitala etengabe aldatzen ari da eta baita erabiltzaileen kontsumo eta erabilera ohiturak ere, hainbatetan aipatu dugun bezala. Gaur egun, erabiltzaile arrunta sare sozial eta plataforma ugaritan ibiltzen da (edukiak kontsumitzen, erosketak egiten, komunikatzen, iritzia ematen...). Hortaz, ezinbestekoa da plataforma eta zerbitzu horiek euskarazko edukia eskaini edota euskaraz erabili ahal izateko aukera ematea, erabiltzaile horiek guztiek gaztelaniara edo beste hizkuntza batzuetara pasatu ez daitezen ekidin nahi bada.

Aipatutako zerbitzu eta plataforma horietako asko enpresa teknologiko handien jabetzakoak dira eta, euskarazko erabiltzaile kopurua dela eta, enpresa horiek ez dute interes berezirik euren produktuak (plataformen interfazeak, eskaintzen dituzten edukiak, publizitatea egiteko aukera, etab.) euskaraz egon daitezen. Horren adibide garbia da bideo-jokoen esparruan gertatzen dena. Garatzaileek ez dute beraien jokoak euskarara itzultzeko ez interesik ezta beharrik ere, kasu askotan euskara ezagutzen ez dutelako. Beste alde bate-tik, askok ez dituzte onartzen itzulpen "amateurrak". Beste adibide bat izan daiteke *streaming* plataforma arrakastatsuenekin gertatzen ari dena. Ez dute inongo interesik euren produktuak euskaraz eskaini daitezen, ekonomikoki ez zaielako interesatzen. Horregatik, batzuek nekez onartu nahi izaten dute euskara euren hizkuntza-hautuen artean. Adibide batzuk gehiago aipatzearen, hortxe dago GoogleMaps zerbitzuan gertatutakoa (toponimoen hizkuntza politika aldatu zuen, eta ondorioz, lehen euskaraz agertzen ziren to-



ponimoak erdaraz agertzen hasi ziren), TripAdvisorrek ez onartzea iruzkinak euskaraz edo Twitterrek ofizialki euskarazko publizitatea baztertzea.

Ilido horretatik, erabiltzaile euskaldunek eta bestelako eragileek etengabe kanpainak ipintzen dituzte abian plataforma horiek euskaraz ere egon daitezten. Garai batean, esaterako, horixe egin zen Twitter eta beste plataforma batzuk euskaratze aldera. Gaur egun ere abian dira hainbat kanpaina. Adibidez, Twitch euskaratzeko²² ahalegina egiten ari da erabiltzaile talde bat. Horrekin batera, ez ditugu ahaztu behar *streaming* plataforma handiek (Netflix, Disney²³...) edukia euskaraz eman dezaten aldizka abian ipintzen diren ekimenak. Ahalegin horiek garrantzitsuak dira, baina maiz ez dira nahikoak izaten eta, gainera, oso puntualak suertatzen dira. Ez hori bakarrik, euskaratze eta lokalizatze lanak beharrezkoak diren kasuetan, erabiltzaile kopuru bat prest egon behar da produktu hauek euskaratzeko edo lokalizatze eta, bestetik, behin lan hori egin da, plataformek onartu egin behar dituzte itzulpen edo lokalizazio hauek.

Adibide hauek agerian uzten dute batzuetan borondatea eta ekin-tzailetasuna ez direla nahikoak hainbat helburu lortzeko. Beharrezkoa da enpresa horiekin harreman jarraitua, maila instituziona-lean, gorenean.

22. <https://www.berria.eus/paperekoa/1921/030/001/2021-01-27/komunitate-bati-zuzenean.htm>

23. <https://www.berria.eus/paperekoa/2581/005/003/2020-12-04/sinadurak-biltzen-ari-dira-disney-euskaratzeko.htm>
https://secure.avaaz.org/community_petitions/es/the_walt_disney_company_disney_euskaraz/



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintza egin daiteke erabilera handiko plataformetan euskararen presentzia bermatzeko:

6.1

Interneteko enpresa teknologiko handiekin etengabeko harremana bermatu maila instituzionalean

6.1. Interneteko enpresa teknologiko handiekin etengabeko harremana bermatu maila instituzionalean

Erabilera handiko aplikazioen interfazeak euskaratzeko edota lokalizatzeko bidea egiteko, plataforma arrakastatsuenetan euskararen presentzia bermatzeko, iruzkinak eta publizitatea euskaraz egin ahal izateko eta beste hainbat zereginetarako, ezinbestekoa da zerbitzu horiek eskaintzen dituzten enpresa teknologikoekin etengabeko harremana bermatzea maila gorenean.

Hortaz, alde batetik, Interneten estrategikoak diren enpresekin (Google, Twitter, Facebook, Netflix, Disney, Amazon, Microsoft...) etengabeko harremana, elkarrizketa eta akordioak bultzatzea ezinbestekoa da, interlokuzio ireki eta jarrai baten bidez, eta lan horretarako maila goreneko bitartekaritza bat behar da Eusko Jaurlaritzaren aldetik, egungo eta etorkizuneko eragile pribatu nagusienekin harremana errazte aldera. Bestetik, harreman hori eta bertatik eratorritako kontaktuak bertako eragile teknologikoekin partekatu beharko lirateke, hauek ere errazago bideratu ahal izateko eskaerak, lankidetzak eta bestelakoak.

Horrez gain, aintzat hartu behar da horrelako ekimenek eragin handiagoa izan lezaketela, bai finantzen aldetik, bai eragiteko gaitasunaren aldetik, eremu digitalean hizkuntza gutxituen komunitateekin lotutako beste gobernu-erakunde batzuk inplikatzea lortuz gero.

Lan-lerro estrategikoa:

EUSKARARI ETA EUSKARAZKO BALIABIDE DIGITALEI IKUSGARRITASUNA EMAN, ERABILERA AREAGOTZEKO

Ingurune digitalean euskarari eta euskarazko baliabideei ikusgarrtasuna emateko, hauek dira gomendioak eta horiei lotutako ekintza zehatzak:

IKT-EK EUSKARAZ EGITEA

7

GOMENDIOA



ZERGATIK?

Euskarak ingurune digitalean duen ikusgarritasuna handitzeko, euskarak bolumena eta datu kopuru esanguratsua sortzeko, erabakiorra da ahalik eta erabiltzaile gehienek sarean ere lehen hitza euskaraz ematea. Sareko lehen hitz hori, gure hizkuntza zein den adierazten duena, gure gailuek ematen dute eta, horregatik, garrantzitsua da erabiltzaileek gailuak euskaraz konfiguratuta izatea, nabigatzaileak zein mugikorrak. Izan ere, nabigatzaileak (menuak edozein hizkuntzatan egon arren), hizkuntza hobespenei buruzko informazioa ere ematen du. Hau da, erabiltzaileak zein hizkuntza nahiago duen esaten du webgune batera sartzerakoan.

Zoritxarrez, gailuak erdaraz konfiguratuta etortzen zaizkigu denda-tik eta normalean ez ditugu aldatzen. Egoera hori aldatu beharra dago. Helburua da, euskal internauta eta garatzaileen artean kontzientzia sortzea egoera honen inguruan, eta euskaraz nabigatu ahal izateko informazioa eta tresnak ematea. Batez ere, ordenagailuko nabigatzailea euskaraz konfiguratzeko, mugikorra euskaratzeko, eta webguneetako kudeatzaileei ere laguntza emateko. Zertarako?

- ▶ Euskararen pisu espezifikoa Interneten handitzeko (erabiltzailearen nabigatzaileak esaten baitio munduari zein den haren Interneteko ama hizkuntza). Euskara Interneteko hizkuntzarik erabilienean artean —edo asko erabiltzen diren horien artean— jartzea ez da hautazkoa. Web garatzaileei, robotei eta Interneteko enpresa handiei erakutsi behar diegu euskaldunok ere existitzen garela; Interneten bagaudela. Gure hizkuntzaren inguruko interesik ez dagoela ikusten badute, nekez garatuko dituzte edo utziko dituzte garatzen beren produktuak euskaraz.
- ▶ Webgune eleanitzetan, zuzenean euskarazko bertsioa jasotzeko.



- ▶ Programa bat deskargatzeko orduan, zuzenean euskarazko bertsioa jasotzeko (baldin badago).

Aurrekoa kontuan izanda, helburu kuantitatibo zehatza proposatzen da: 100.000 gailu euskaraz jartzea. Helburu honek egungo euskarazko gailu kopurua bikoiztea eskatzen du. Mugikorrak, alde batetik, eta ordenagailuak bestetik:

- ▶ Ordenagailuak: mahai-gaineko ordenagailuak edo eraman-garriak hiru esparrutan aurki ditzakegu: lan arloan, hezkuntza-eremuan eta familian.
- ▶ Mugikorrak: mugikorra, ostera, eremu pertsonal eta pribatuan erabiltzen da. Honen erabilera masiboa eta goranzkoa dela eta, estrategikoa da arlo honetan eragitea.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke IKTek euskaraz egiteko:

7.1	Administrazio publikoko gailuak euskaraz konfiguratu
7.2	Hezkuntza komunitateko gailuak euskaraz konfiguratu
7.3	Enpresa edota entitate pribatuetako gailuetako nabigatzaileak eta IKTak euskaraz konfiguratu daitezten sustatu
7.4	Norbanakoen eskuko telefonoak euskaraz konfiguratu daitezten sustatu



7.1. Administrazio publikoko gailuak euskaraz konfiguratu

Eusko Jaurlaritzak egindako *V. Plangintzaldiaren amaierako ebaluazioaren* arabera, langile publikoen %71 euskaraz lan egiteko gai da.

Euskaraz lan egitearen barruan kontenplatu beharko litzateke arlo digitalean ere euskaraz jardutea esparru guztietan. Ildo horretatik, dagoeneko urratsak ematen hasita daude bai Eusko Jaurlaritzan, baita Gipuzkoako Foru Aldundia ere.

Eusko Jaurlaritzari dagokionez, 2018aren hasieran, ordenagailu korporatiboaren oinarritzko softwarea 2019an migratzeko prestaketak hasi zituen. Prozesua 2019ko bukaeran amaitu zen. Proiektu horrek Eusko Jaurlaritzako Administrazio Sare Korporatiboan lan egiten duten pertsona guztiei eragin die. Proiektua, zehazki, egungo PC korporatiboa (Windows 7 sistema eragilea, Internet Explorer 9 nabigatzailea eta MS Office 2010 ofimatika-paketea barne hartzen dituen) aldatzean datza, software berri hauek instalatzeko: Windows 10 sistema eragilea, Internet Explorer 11 eta Mozilla Firefox nabigatzaileak eta, ofimatika-multzo gisara, MS Office 2016 eta LibreOffice 5. Lehenetsitako instalazioak euskarazko produktu guztien bertsioa instalatu du. Proiektuak Eusko Jaurlaritzako sail eta erakunde autonomo guztiak hartu ditu bere gain, hau da, Eusko Jaurlaritzaren Sare Korporatibora konektatutako ordenagailu guztiak. Kasu honetan, 7.000 informatika-postu dira, gutxi gorabehera. Honekin lotuta eman daitezkeen beste datu batzuk:

- ▶ Office berrirako prestakuntza ere eskaini da, euskaraz eta gaztelaniaz.
- ▶ Prozesuaren hasieran, Eusko Jaurlaritzako langileen %15ek zuten nabigatzailea euskaraz. Prozesua amaitutakoan berriro aztertuko dira datuak, aldea ikusteko.
- ▶ Osakidetza ere prozesuarekin hasita dago.



Esandako guztia kontuan hartuta, hauxe da ekintza-proposamena: administrazio publikoak hasitako prozesuari jarraipena ematea, sail ezberdinetara hedatuz, eta egitasmoa beste erakunde batzuetara zabaltzea (foru aldundiak, udaletxeak...).

Hezkuntza komunitateko gailuak euskaraz konfiguratu

7.2.

Dokumentu honetako beste atal batzuetan ere aipatu dugu hezkuntza arloaren estrategikotasuna, bai eta bide-orri honetara heltzeko hari buruzko txosten bat landu dela ere. Txosten horren ondorioetara heltzeko egindako elkarrizketek honako argazki hau uzten digute azpiegituren inguruan:

- ▶ Azpiegiturari dagokionez, hainbat gabezia eta premia sumatzen da. Alde batetik, ikastetxeetan erabiltzen diren hardwarean eta softwarean ez dago euskara bermatuta eta, gainera, nabigatzaileak ez dira normalean konfiguratzeko beren lehen hitza euskaraz egin dezaten.
- ▶ Hardwareari dagokionez, sare ezberdinetako ikastetxeetan dagoeneko ikasgeletan ordenagailu ukigarriak zabaltzen hasiak dira eta horiek hardware zein software jakinak dituzte. Une honetan ez da bermatzen horiek euskaraz egotea. Hainbatetan bolondresek bere gain hartzen dituzte egokitzapen-lanak, eta batzuetan baita itzulpen-lanak ere.
- ▶ Hezkuntza Sailak, ikastetxe publikoetan ekipamendu informatikoa indartzeko planarekin jarraituz, Lehen Hezkuntzako irakasle bakoitzari ordenagailu eramangarri bat esleituko dio eta Lehen Hezkuntzako 5. mailako ikasleen egungo ekipamendua birplanteatuko du. Ikastetxeak Windows/Linux edo Chromebook ordenagailu eramangarri bat aukeratu beharko du irakasleentzat, eta ikasleentzat, Windows/Linux minieraman-



garri bat (ultra-arina egungo homologazioaren arabera) edo Chromebook bat. Irakaslearen eta ikaslearen aukerak ez du zertan berdina izan. Hizkuntzaren ikuspegitik ez da gauza bera Chromebook bat, Windows sistema eragilea duen ordenagailu bat edo Linux duen bat aukeratzea; izan ere, beti izango baita errazagoa Linuxaren gainean software libre eta euskaratua instalatzea.

- ▶ Garbi geratu da, orokorrean, hezkuntza publikoan nahiz beste sareetan, asko ari direla zabaltzen Chromebookak eta Google Suite tresna-multzoa. Ikasleen datuen kudeaketari eta beste hainbat alderdiri buruz sortu diren kezka alde batera utzita, hizkuntzari dagokionez, Googlek apustu estrategikoa egin du bere zerbitzuetako batzuk euskaratzen, baina gerta liteke etorkizunean estrategia hori aldatzea. Hortaz, Googlen kasuan ezin da ziurtatu etorkizunean euskara bermatuta egongo den ala ez.
- ▶ Azpimarratu da erabaki horiek hartzeko garaian, hizkuntza ez dela izaten irizpide bakarra. Pedagogikoki eskaintzen dituzten aukerek, erosotasunak eta kudeaketan egon litezkeen zailtasunek pisu handia izaten dute erabakia hartzeko garaian. Google Suite erabiltzea, esaterako, erraza da erabiltzaileen-tzat, besteak beste, ohituta daudelako hartara, elkarlanerako aukera ona eskaintzen duelako eta mantenu lanak erosoagoak direlako. Gauza bera gertatzen da Microsoften tresnekin. Aldiz, Linuxen gainean lan egiteko oinarrizko tresnak euskaratuta badaude ere, gehiago behar dira. Horretaz gain, Linuxen soportea eta mantentze-lana arazo izan litezke, ikastetxe barruan gaia kontrolatzen duen jendea egotea eskatzen duelako. Egoera horiek saihesteko, kultura autogestionatuaren garrantzia azpimarratzen da.
- ▶ Kristau Eskolen sareari dagokionez, azpiegiturari buruzko erabakiak ikastetxe bakoitzaren esku geratzen dira. Une honetan, kristau eskolen sareko 80 ikastetxetan 1x1 ereduak daukate; hau



da, ordenagailu bat ikasle bakoitzeko. Xenon enpresarekin egiten dute lan eta hornitzaile horrek bai Microsoftekin zein Googlekin egiten du lan.

Sistema eragilea edozein delarik ere, nabigatzailearen zein ediziorako tresnen hizkuntza lehenetsia euskara izatea garrantzitsua da hezkuntzan. Gaur egun, ordea, ikastetxeetan erabiltzen diren gailuetako nabigatzaileek ez dute euskara lehenetsia eta, euskaraz konfiguratu nahi izanez gero, teknikariek edota erabiltzaileek konfigurazioak moldatu behar izaten dituzte. Nabigazio-hizkuntza konfiguratzea eta euskara lehenestea erabat estrategikoa da, nabigatzailearen hizkuntzak esaten diolako munduari zein den gure lehenengo hizkuntza; erabiltzaileak zein hizkuntza nahiago duen webguneetara sartzean edota software jakin bat deskargatzean, alegia. Horrek ondorio nabarmenak ditu nabigazioan. Esaterako, webgune eleanitzetan, Wikipedia kontsultatzean, adibidez, nabigatzaileak lehenetsitako hizkuntzako Wikipediara bideratuko ditu ikasleak. Hau da, gaztelaniaz konfiguratuta badaude, gaztelaniazko Wikipediara bideratuak izango dira ikasleak ezinbestean. Hortaz, edukia euskaraz kontsumitzen badugu ere, estatistiketan gaztele-razko Wikipedia igoko da. Eta hori ez da erabiltzailearen hautua: bere ordenagailuak dakarren hizkuntza lehenetsiak markatzen du. Gauza bera gertatuko da programa bat deskargatzeko orduan: zuzenean konfigurazioaren baitako hizkuntzan egingo da deskarga.

Horiek horrela, helburua litzateke hezkuntzan erabiltzen diren ordenagailu guztiek, bai lehendik erabiltzen direnak eta baita etor litezkeen berriak ere, lehen hitza euskaraz egitea.

Esandako guztia kontuan hartuta, hona, beraz, Eusko Jaurlaritzarentzako ekintza-proposamena: Hezkuntza komunitateko erabiltzaileen euskarriak (mugikorrek, *tabletak*, ordenagailuak) euskaraz konfiguratzea (Hezkuntza Saila, Unibertsitateak, Ikastolen Elkarteak, Kristau Eskolak).



Hortaz, EAEko ikastetxeetan erabiltzen diren ordenagailu, nabigatzaile, interfaz eta sistema eragile guztietan euskara lehenetsitako aukera izatea proposatzen da. Horrek esan nahi du euskaraz dauden azpiegitura informatikoen aldeko apustua egin behar dela. Hala, ikasle guztiak IKTen euskarazko erabileran ohituko dira. Ez da ordenagailu marka, interfaze, nabigatzaile edo sistema eragile zehatzik proposatzen, soilik adierazi nahi da dagoen azpiegiturak, hardwareak zein softwareak, euskararen erabilera bermatu behar duela. Zentzu honetan esan behar da sistema libreetan oinarritutako teknologiek errazago ahalbidetzen dutela euskararen erabilera eta lehen hitza euskaraz izatea.

Neurri hau bultzatzeko, Administrazioak egiten dituen lizitazioetan honako hau eskatzea proposatzen da: ikastetxeetan banatuko diren gailuetako sistema eragileak eta nabigatzaileen hizkuntza lehenetsia euskara izatea eta bertan instalatutako softwarea euskaraz egotea, ahal den neurrian²⁴.

Horrekin batera, Derrigorrezko Hezkuntzari begira, gailuak euskaraz konfiguratuta egotea eta ingurune digitalerako euskarazko tresna eta baliabideak erabiltzea IKT Heldutasun Ziurtagiriaren baitan txertatzea ere proposatzen da. Helburua izanik ikastetxeetan euskarazko IKTen erabilera kontuan hartzea eta praktikan jartzea eta hori hezkuntza komunitate guztiarentzat hezkuntza kalitatearen adierazle bilakatzea, ikastetxeak euskarazko IKTen erabileran arreta jartzen duela eta praktikara eramaten duela frogatzeko IKT Heldutasun Ziurtagiriaren barruko baldintzen baitan txertatzea proposatzen da, bai oinarrizko, tarteko zein maila aurreratuan. Horretarako oinarrizko zenbait adierazle landu beharko lirateke, gehiegi ere ez,

24. Ikasgelatako ordenagailuetan nabigatzaileak euskaraz konfiguratzekeo modu azkarra **Lehen Hitza Euskaraz** proiektuko plug-ina erabiltzea litzateke. Horretarako, Lehen Hitza proiektuaren barruan garatu zen **UNITATE DIDAKTIKOA** ikasgelatan erabil daiteke.



aurkako efektua ez eragiteko. Adibidez, ikastetxean erabiltzen den azpiegitura eta softwarearen % zenbat dagoen euskaraz, nabigatzaileen hizkuntza lehenetsia euskara den...

Ikastetxeei betetze-maila horretan laguntzeko, Eusko Jaurlaritzatik bultzatu beharreko hainbat ekintza aurreikusten dira, esaterako: 'IKTak eta Euskara ikasgelan gida praktikoa' sortzea. Gida horren helburua litzateke, ziurtagiria lortzeko irizpideen arabera, martxan jarri beharreko ekintzei buruzko informazioa ematea eta prozesu horretan laguntzea. Adibidez, nabigatzaileetan lehen hizkuntza euskara izateko jarraitu beharreko urratsak. Gida horretan beste-lako aholkuak ere jaso litezke. Adibidez, euskara sustatzeari begira, ikastetxean martxan jarri daitezkeen egitasmoak.

IKT Heldutasun Ziurtagiriaren baitan txertatzeak garrantzia eta ofizialtasuna emango lioke neurriari eta betetze maila handiagoa ziurtatuko litzateke. Komeni da azpimarratzea ekintza honek ez duela inbertsio handirik eskatzen.

Enpresa edota entitate pribatuetako gailuetako nabigatzaileak eta IKTak euskaraz konfiguratu daitezkeen sustatu

7.3.

Mahai gaineko ordenagailuak edo eramangarriak bi esparrutan aurki ditzakegu: lan arloan eta familian. Lan-arloan bolumen handiagoan eragiteko aukera dago askoz modu eraginkorragoan.

Helburu honi ekiteko hiru bide aurreikus daitezke:

- ▶ Euskara-planak: euskara-planaren helburu nagusia erabilera areagotu eta berau erakundearen kulturen edo sistematikan integratzea da. Beraz, erakundeak kudeaketa-eredu estandar horiek aintzat hartu eta bereganatu egin behar izan dituzenez,



zentzuzkoa litzateke komunikazio eta harreman digitalaren esparruan ahalegina egitea.

- ▶ Euskararen ziurtagiriak: Bikain bezalako ziurtagiriek euskararen presentziaren, erabileraren eta hizkuntza-kudeaketaren normalizazio-maila egiaztatu eta aitortzen dute. Normalizazioa arlo digitalera nola eramaten den landu beharko litzateke. Horren bueltan urrats batzuk eginak ditu Bai Euskarari ziurtagiriak.
- ▶ Euskaraldia: 2020ko udazkenean egin den bigarren ariketa sozialak bi ardatz izan ditu: herritarren arteko hizkuntza ohi-turetan eragitea eta entitateen funtzionamenduan euskararen erabilera hazteko neurriak bultzatzea. Urrats bat aurrera egin eta entitateen funtzionamenduan euskararen erabilera eta praktikak babesteko konpromiso zehatzak hartzeko eskaria egin zaie parte hartu duten entitateei. Testuinguru horretan, zentzuzkoa litzateke hurrengo edizioetan konpromiso hori komunikazio eta harreman digitalera eramatea.

7.4.

Norbanakoen eskuko telefonoak euskaraz konfiguratu daitezten sustatu

Erabiltzaileek mugikor pertsonala eremu pertsonal eta pribatuan erabiltzen dute. Honen erabilera masibo eta goranzkoa dela eta, estrategikoa da arlo honetan eragitea. Horretarako, komunikazio kanpaina bat egitea proposatzen da. Bere helburua, erabiltzaileen ardua piztu eta aldaketa eragitea izango litzateke. Horretarako, berariazko kanpaina integrala diseinatzea proposatzen da, mezu zuzenen bidez, erabiltzaileari bere gailuak euskaraz konfiguratzeko erronka luzatuko diona.

Erabiltzaileen pentsamenduekin eta erantzukizunarekin konektatzea litzateke helburua: "Ingurune digitalean ez da euskara exis-



titzen, neurtzen dutenek ez dute ikusten. Nire mugikorra pribatua da, mugikor bat gorabehera..." gailu guztiek kontaktzen dute eta gu-rea da erantzukizuna. Deserosoa izan daiteke Whatsapp ingelesez izatea baina deserosoagoa litzateke euskararik gabeko ingurune digitala.

Honako bide eta ezaugarriak aurreikusten dira:

- ▶ Mugikorretarako kanpaina: helburua mugikorreko ezarpenak aldatzea denez gero, erabiltzailearen esperientziaren ikuspegitik eraginkorrena mezua mugikor bidez zabaltzea da. Kanpaina mugikor bidezkoa izatea komeni da edo lehenbizi mugikor-rrerako pentsatutakoa, behinik behin.
- ▶ Euskaratze masiboak: euskaltzaleen topaleku nagusiak estrategikoak dira horrelako ekintza erraz eta masiboak lortzeko. Durangoko Azokan, esate baterako, *bluetooth* emisore bidez zabaldu daiteke mugikorrak euskaratzeko aplikazioa. Laguntza digitalaz gain, dinamizatzailleak ere jar daitezke jendea kontzientziatu eta laguntzeko. Helburua da egun gutxitan mugikor kopuru esanguratsua euskaratzea.
- ▶ Euskaraldia: azken Euskaraldian 179.780 lagunek eman dute izena. Euskaraldian parte hartzea konpromisoa eta ardura hartzea da. Mugikorra euskaraz jartzea txapa janztea bezain erraza eta eraginkorra izan daiteke.



8

GOMENDIOA

EUSKARAZKO TRESNA ETA BALIABIDE DIGITALEN ZABALKUNDEA BERMATZEA



ZERGATIK?

Teknologia berrietan eta Interneten egotea ezinbestekoa da hizkuntza baten biziraupena ziurtatzeko. Testuinguru horretan, azken urteotan Eusko Jaurlaritzak euskarazko eduki digitalak egon daitezela lan egin du, bai eta teknologia berriei lotutako tresnak euskaraz egon daitezela ere. Hainbat eragile pribatu ere bide horretan ibili dira. Horiek horrela, gaur egun hainbat euskarazko tresna digital dauzkagu eskuragarri, eta edukien ugartasuna ere handia dela esan dezakegu. Hala ere, sortutako produktuen eta medioaren beraren ezaugarrien ondorioz, zailtasunak daude oraindik ere produktu horiek guztiak erabiltzaileengana heltzeko.

Ingurune digitalean maila gorenean prest egoteak daukan garrantzia agerian utzi du *Covid-19*ak eragindako egoerak. Izan ere, pandemiaren ondorioz bizi dugun krisialdiak gizartea erabat aldatu du, eta sarean lan egin eta bizitzera behartu gaitu neurri handi batean. Horren aurrean, gaur inoiz baino garrantzitsuagoa da ingurune digitalerako euskarazko tresnen ikusgarritasuna areagotzea, eta horrez gain gizartea bultzatzea eta laguntzea ingurune digitalean euskaraz lan egin dezaten eta bizi daitezela. Zer esanik ez dago haur eta gazteek bizi duten egoeraz: askok sarean baino ez dute loturarik aurkituko euskararekin, etxean ez daukatelako aukerarik euskara erabiltzeko, eta gazte horiei begira euskarazko tresna digitalak sustatzeak erabateko garrantzia dauka.



Itxialdiak ikaragarri areagotu du sareko baliabideen erabilera helduen kontsumoari dagokionez ere, eta maila guztietako eskaria areagotu den honetan, kontsumitzaileek argi izan behar dute ingurune digitalaren merkatuan zein baliabide eskaintzen zaizkien.

Hori horrela, ingurune digitalerako euskarazko produktuen erreferentzialtasuna lortzea izango da helburuetako bat, eta horrekin batera, baita produktu horien errealitatea islatzea, eta produktu horien erabilpena bultzatzea ere.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke euskarazko tresna eta baliabide digitalen zabalkundea bermatzeko:

8.1	Euskarazko tresna eta baliabide digitalak batuko dituen bilgunea sortzearen beharra aztertu eta, hala badagokio, bilgunea abian ipini
8.2	Euskarazko baliabideak ezagutzera emateko kanpainak egin
8.3	Euskarazko ikus-entzunezkoak eta bideo-jokoak ageriko bihurtu



8.1. Euskarazko tresna eta baliabide digitalak batuko dituen bilgunea sortzearen beharra aztertu eta, hala badagokio, bilgunea abian ipini

Ikusgarritasun hori lortze aldera, atari baten garapena sustatzea interesgarria ikusten da. Katalanen Softcatalá atariaren antzekoa izan daiteke. Bertan, euskarak ingurune digitalean dituen tresna eta baliabide guztiak bilduko lirateke, erabiltzaileak erraz topatzeko moduan antolatuta.

Nolanahi ere, lehendik ere egon dira horrelako atari bat antolatze-ko saiakerak, baina oro har porrot egin dutela esan daiteke. Izan ere, ez da erraza produktuen jarraipena egitea (asko dira, oso sakabanatuak eta gehienak enpresa pribatuek sortu eta mantentzen dituztenak). Beraz, kontuan izanda egitasmoak etengabeko elikatzeta eta gaurkotzea eskatuko lukeela, bideragarritasuna aztertzea proposatzen da lehenik eta behin. Horretarako, aditu talde bat elkartu daiteke, esaterako. Aditu talde horrek, besteak beste, webgunearen aukerak, mehatxuak, indarguneak eta ahulguneak aztertu eta hainbat proposamen landuko lituzke.

Aurrera egitea erabakiko balitz, zeregin nagusienetako bat izango litzateke produktu guztien identifikazioa. Horretarako, zehaztu beharko da zer dagoen, non kokatuta dagoen, produktu horien zabalkunderako bideak zeintzuk diren... Besteak beste, honako gune eta tresna hauei buruzko informazioa jaso beharko da: Internet, sare sozialak, ofimatika tresnak, pluginak, softwarea, mugikorretarako aplikazioak... Horrekin batera, etorkizunean zeregin hori nola sistematizatu landu beharko litzateke, jasangarritasuna bilatze aldera.

Beste aukera bat izan liteke sortzen diren baliabideen zabal- kunderako Wikipediaren baliagarritasuna aztertzea. Hezkuntza materialen sorkuntzak emandakoaren argitan, beste era bateko erreferentzialtasun bat eta gauzak aurkitzeko erraztasun bat ekar



dezake Wikipedian egoki islatzen badira euskarazko IKT materialak eta tresnak.

Euskarazko baliabideak ezagutzera emateko kanpainak egin

8.2.

Aurreko puntuan proposatzen den ataria oinarri hartuta, eta horrekin batera, bertan egongo liratekeen tresna eta baliabide horien guztien ikusgarritasuna areagotu egin behar da. Hau da, tresna eta baliabide horiek ezagutzera emateko kanpainak bideratu behar dira. Kanpaina hauek freskoak, jarraiak, formatu eta kanal berritzaileetan emanak eta jende ororengana iritsiko direnak izan behar dute.

Arreta berezia merezi du .EUS domeinuak, euskara beste hizkuntzen mailan kokatzen duen tresna delako. .EUSek euskararen normalizazioan laguntzen du; euskararen eta euskal kulturaren komunitatearen identitatea eta izaera adierazten ditu; ingurune digitalean bisibilitatea ematen dio euskarari eta euskararen herriari nazioarteko aitortza eskaintzen dio. Komeni da gogora ekartzea .EUS domeinu bat erabili ahal izateko gutxienez hauetako baldintza bat bete behar dutela webguneek:

- ▶ Euskarazko eduki esanguratsu bat izan behar du, edo komunikazioak hizkuntza horretan egin behar ditu.
- ▶ Edukiak euskal kulturaz aritu behar dira edo hura sustatu behar du.

Hainbat datu aipatzearren, .EUS domeinuaren erabilera %18 igo da 2020an; aurreikuspenak gainditu eta aurreko urtean baino 8 puntu gehiago hazi da. Horrela, 12.000 domeinu-izenetatik gertu amaitu du 2020a. Edonola ere, aurreko ezaugarriei erreparatuz, hazten jarraitzea garrantzitsua da. Hortaz, bere zabalkundea bultzatu behar da.



8.3. Euskarazko ikus-entzunezkoak eta bideo-jokoak ageriko bihurtu

Ikus-entzunezkoen sustapenari dagokionez, aurreko txostenean, besteak beste, arlo horretan eragiteko sustapen-bide hauek aipatu genituen: “euskaraz diharduten telebistetako edukiek lizentzia librea izan dezaten sustatu, edonork erabiltzeko moduan ipiniz”; eta “EITBko edukiak erraz topatzeko moduan ipintzeko aukerak aztertu”.

Esan dugu ikus-entzunezko kontsumoak goranzko joera izan duela azken urteotan, eta horrela jarraitzeko zantzuak badaudela. Beraz, aurreko txostenean esaten genuena gogora ekarri behar dugu oraingoan ere, eta bide horretatik jarraitu behar dela berretsi: “Garrantzitsua da euskaraz ahalik eta ikus-entzunezko gehien izatea, erabiltzaileak eskura izan ditzan mota hauetako produktuak kontsumitzeko garaian. Erabiltzaileek uneoro darabiltzate ikus-entzunezko edukiak eta horiek euskaraz erabili ahal izatea eta erabiltzea da erronka”. Era berean, sortuta dauden eta sortuko diren ekoizpenak ageriko bihurtzea garrantzitsua da.

Txosten horretan, euskaraz dagoen edukia erabiltzaile guztien eskura, bilatzaileen bistara eta ahalik eta eskuragarrien (lizentzia libreakin...) ipintzearen garrantzia azpimarratu genuen. Alde horretatik, eginda dagoen edukia libre sareratzea urrats garrantzitsua izan zitekeela aipatu genuen.

Euskarazko IKT-ak: gomendioak herri-aginteentzat dokumentuaren diagnostikoa burutzeko orduan (Eusko Jaurlaritzako Hizkuntza Ikerketa eta Koordinaziorako Zuzendaritzak eta Informazio eta Telekomunikazio Zuzendaritzak eskatutako txostena), EITBko ordezkariak azaldu zutenez, EITBk aztertu izan du bere produkzioko edukiak libre uztearen prozedura eta kostua, eta obra bakoitzean eskubide ugari berriz negoziatu beharrak, gehi negoziazio horien kostuak, kalkulu zehatzik gabe, inbertsio handiak eskatuko lituzke-



tela dirudi. Edonola ere, bide estrategikoa eta etengabe aztertu beharrekoa da hau eta animatu nahiko genuke ente publikoa bide horretan urratsak eman ditzan, horrek izugarrizko eragina izango lukeelakoan euskarazko ikus-entzunezkoen kontsumoan.

Aipatu den bezala, sortuta dauden eta sortuko diren ikus-entzunezko ekoizpenak ageriko bihurtzeko modu bat EITBko edukiak topatzeko moduak hobetzea litzateke, erabiltzaileek zailtasunik izan ez dezaten eduki zehatzak bilatzeko orduan. Hortaz, komeni da EITBko Nahieran dagoen edukia antolatzea edota bilaketei begira optimizatzea, erabiltzaileek errazago topa dezaten. Horrekin batera, euskaraz jarduten duten beste telebista batzuetako eduki librea bertan integratzearen egokitasuna aztertu beharko litzateke.

Euskarazko ikus-entzunezkoen zabalkunde kanalak areagotzea ere ezinbestekoa da. Egun, Interneten aurki daitezkeen euskarazko ikus-entzunezko edukiak urriak dira eta sarean barna sakabanaturik daude. Horrek egiten ditu usu ezezagun eta eskuraezin. Hortaz, eskaintza urria ez ezik, ezezaguna ere bada erabiltzaile askorentzat, zer esanik ez nerabeen kasuan: ez dute ikus-entzunezko ekoizpenak erraz aurkitzeko erakusleho ezagunik sarean.

Gauzak horrela, eduki horiek berreskuratzeko eta berriz emititzeko beharra ikusten da (telebistan, zinema aretoetan, Interneteko plataformaren batean...) eta, beraz, euskarazko ikus-entzunezkoak ahalik eta kanal gehienetan zabaltzea sustatu beharko litzateke. Horretarako garrantzitsua izan daiteke aliantzak egitea zabalkundean ari diren eragileekin —ETB, zinema aretoak...—, bai eta bide hori lantzea gaur egun edukiak nahieran eskaintzen dituzten plataformekin ere (Netflix, Amazon...).

Hari horretatik, soilik euskarazko ikus-entzunezko edukiak izango dituen plataforma bat sortzeko aukera aztertzea interesgarria izan daiteke. Plataforma horrek, filmez gain, bestelako edukiak ere izatea interesgarria litzateke: film laburrak, websailak...



Era berean, aztertu beharko litzateke plataforma horretan gazteek beraien beharrak asebetuak ikusiko lituzketen edo beste plataforma baten aldeko apustua egin beharko litzatekeen gazte zein nerabeei begira, beraien artean euskarazko ikus-entzunezko kontsumoa eta sorkuntza sustatze aldera.

Nerabeentzako balizko plataforma horrek, besteak beste, honako helburu hauek izango lituzke:

- ▶ Nerabeei zuzendutako euskarazko ikus-entzunezko edukien eskaintza nagusia plataforma bakar batean biltzea eta eguneratzea. Hala, euskarazko ikus-entzunezko edukien erakusleihogisa jokatu luke plataformak. Eta, erreferentzia bihurturik, nerabeek argi izango lukete sarean nora jo gustuko dituzten ikus-entzunezko ekoizpenak aurkitzeko. Euskal nerabeen erreferentzia bihurtu ahal izateko, erakundeen babesa ez ezik, ikas-tetxeen konplizitatea ere beharrezkoa izango litzateke.
- ▶ Euskarazko ikus-entzunezko edukiei prestigioa eman eta euren kontsumoa sustatzea. Plataformak nerabeentzat erakargarri diren ekoizpenak eskaini eta, erabiltzaile gehiago bildu ahal, euskarazko ikus-entzunezkoen kontsumoa suspertzea. Eta, bide batez, kontsumitzaile kopuru egonkor bat osatzea.
- ▶ Nerabeen artean euskarazko ikus-entzunezko edukien sorkuntza hauspotzea eta sortzaile gazteen harrobi bat osatzea. Gazteak, sortzaile baino areago, kontsumitzaile dira. Hortaz, beharrezkoa da euren sormena sustatzea. Besteak beste, plataforman bertan antolatutako lehiaketen bidez susta daiteke alor hori.

Ezaugarriei erreparatuta, ondorengoak izatea komeniko litzateke:

- ▶ Edukien kontsumo indibiduala bermatu beharko luke, nahieran eta pertsonalizatua.



- ▶ Edukiak nerabeek gehien darabilten gailura, alegia, *smartpho-nera* egokituko lirateke eta, nerabeen harremanetarako, hainbat ikerketatan identifikatutako sare sozialak eta bestelako bitartekoak ere hartu beharko lituzke kontuan.
- ▶ Ikus-entzunezko edukiez gain, aukera bat da euskarazko aplikazioak ere eskaintzea eta, bat-bateko mezularitza sistemaren baten bitartez, plataforman jasotako nobedade ororen berri ematea.

Bestalde, bideo-jokoen sustapenari dagokion puntuan aipatu dugun bezala, euskarazko bideo-jokoak hedatzen laguntzea eta euskaraz dagoen eskaintza ahalik eta erabiltzaile gehienara heltzea garrantzitsua da. Horretarako, lehenik eta behin, bertako eta euskarazkoen alde egingo duen banatzaile bat behar den aztertu beharko da. Eta hala bada, berria sortu behar den edo lehendik beste arlotan ondo dabilen bat aprobetxatu behar den. Aipatu dugun legez, aukera bat izan daiteke Durangoko Azoka edota Jokoteknia moduko erakusleihoak/jardunaldiak baliatzea, gaur egun dauden erakusleho onenak baitira. Telebistan bideo-jokoei lekuren bat egitea ere aukera bat izan daiteke, bai eta 'Gamer gela' antzeko ekimenak laguntzea edota txapelketa presentzialak prestatzea, hau da, "Game Gune" moduko bat baina Euskal Herri mailan eta euskaraz.

Lan-lerro estrategikoa:

ZAINZA TEKNOLOGIKOA ZIURTATU



**INGURUNE DIGITALEAN EUSKARAREN ZAINZA
TEKNOLOGIKORAKO EGITURA SUSTATZEA**

9

GOMENDIOA

Euskararentzako estrategia digital bat garatzeko, merkatuan agertzen diren berrikuntza teknologiko arrakastatsuenak, IKT joerak eta tresna berriak identifikatzeko edota beste hizkuntza zein herrialde batzuetan hizkuntzaren sustapenerako IKT arloan eta ingurune digitalean egiten denaren jarraipena egiteko, zaintza teknologikoa ziurtatzea ezinbestekoa da. Ez hori bakarrik, nahitaezkoa da, halaber, joera horiek gizartean eta jendartean duten eragina eta teknologiak norabide horretan ekar ditzakeen aldaketak aurreikustea.



ZERGATIK?

Teknologia ezberdinek —adimen artifiziala, esaterako— aurrera egitearekin batera, hainbat kezka sortu dira jendarte zein erakundeetan alor sozial, kultural, politiko edota ekonomikoan. Zer esanik ez guri dagokigun euskara eta teknologia batzen dituen alorrean.

Teknologia hauek sortutako egoera ezezagun horri aurre egiteko, tokian tokiko gobernu, unibertsitate eta beste eragileen arteko zaintza teknologikorako hainbat egitura sortu dira hainbat lekutan, besteak beste, Argentinan, Italian, Ingalaterran edota Katalunian. Errealitate berriak aztertzeko egitura horiek beharrezkoak dira gurean ere; izan ere, alde batetik, errealitate berria hobeto ulertzen lagunduko ligukete, eta, bestetik, eragile ezberdin eta anitzen artean ingurune digitalari dagozkion erabaki egokiagoak hartzeko aukera emango ligukete. Era berean, eremu honetan euskaraz diskurtso eta praktika propioak garatzeko aukera ere emango ligukete.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo proposamena egin daiteke ingurune digitalean zaintza teknologikoa bermatzeko:

9.1

Ingurune digitalean euskararen zaintza teknologikorako egitura bermatu, adimen-sare batek lagunduta



Ingurune digitalean euskararen zaintza teknologikorako egitura bermatu, adimen-sare batek lagunduta

9.1.

Sarreran aipatu dugunez, ezinbestekoa da zaintza teknologikoa ziurtatzea. Hori lortzeko, beharrezkoa da zaintza teknologikoaren ardura duen egitura bat bermatzea. Horixe da, hain zuzen, aholku eta ekintza-proposamenetako bat: egitura hori bermatzea. Zaintza-egitura horrek adierazle jakin batzuei jarraipena egin, zaintza egitura mantendu eta, oro har, informazioa eta eragileen esperientziak jasotzeko zein entzuteko gaitasuna izan behar du.

Egitura horrek honako funtzio hauek izan behar ditu:

- ▶ Informazioa bildu: informazio hori eskuratzeko, zaintza-plataforma bat ezarri eta adierazle-sistema mantendu beharko du.
- ▶ Eragileei entzun: informazio egokia eta baliagarria biltzen ari dela edo hori biltzeko adimen-sareko eragileekin zuzeneko harremana izan behar du, zaintza-errutina definituz.
- ▶ Esperientziak jaso: informazioa ezagutzan bihurtu eta barne zein kanpo esperientziak sistematizatu eta ekimenaren memoria egitearen ardura izango du.
- ▶ Beste komunitate batzuekin lotura egitea: Ingurune digitalerako planen kudeaketan, eta baita proiektuetan, kodeketan zein edukien sorkuntzan ere dabiltzan komunitateen elkar-ezagutza eta elkarlan aukerak aztertu eta landu (Katalunia eta Galesekin adibidez).

Zaintza-egiturari laguntzeko, askotariko ikerlari eta ikertegien sarea ere egon behar da: adimen-sarea, lehentasunezko ildo eta lerro estrategikoak definitu eta jasotako informazioa ezagutza eta adimen bihurtzeko gaitasuna izango duena, proiektuak bultzatu eta sustatzeko gaitasuna izango duena.



Adimen-sareak lehentasunak definitu, ildoak zehaztu eta proiektuak bultzatzeko gaitasuna izatea komeniko litzateke. Era berean, gomendagarria litzateke unibertsitate arteko eragiletza, izaera multidiziplinarra, eta unibertsitatez kanpoko eragile zehatzak integrazeko aukera izatea.

Bi egitura horiek elkar elikatu eta osatu behar dute. Interesgarria litzateke zaintza-egiturak, honako ataza hauek bideratzea: zaintza-plataforma eta adierazle-sistemaren jarraipenerako mekanismoak ezarri, eta adimen-sarearekiko zaintza-errutina definitu. Izan ere, bi egituren artean, ildo nagusien lehen definizioa egin eta lanerako plangintzak osatu beharko lituzkete.



INGURUNE DIGITALEAN EUSKARAREN KONTSUMOARI BURUZKO DATUAK LORTZEA, POLITIKA ERAGINKORRAK EGIN AHAL IZATEKO

10 GOMENDIOA



ZERGATIK?

Ingurune digitala hiztun gutxiko hizkuntzetarako babesleku zein arrisku-esparrua izan daiteke. Hizkuntza batek ingurune digitalean duen egoerari *bizitasun digitala* deitzen zaio. Zenbat eta hobeto posizionatuta egon ingurune digitalean, orduan eta bizitasun digital hobia izango du hizkuntza batek. Beharrezkoa da, beraz, hiztun gutxiko hizkuntzen kasuan bereziki, bizitasun digitalaren aldizkako monitorizazio-prozesu bat non ingurune digitalean hizkuntza batek dituen gabeziak eta indarguneak antzeman ahal izango diren. Diagnostiko prozesu hau ezinbestekoa da geroko zuzentze-neurriak edo ekimenak behar bezala bideratzeko edota ondo egin diren esparruei eusteko/indartzeko.

Datu-bilketa hori euskararen adierazle sisteman integratu beharko litzateke. Modu horretan, euskararen bizitasun digitala aldizka neurtuko litzateke bere bilakaeraren segimendua ere eginez.



NOLA?

Besteak beste, ondorengo ekintzak egin daitezke ingurune digitalean euskararen kontsumoari buruzko datuak lortzeko, politika eraginkorrek egite aldera:

10.1	Ingurune digitalean euskararen inguruko datuen neurketa sistema antolatu: adierazleak identifikatu eta sistematizatzeko lan egin
10.2	Unean uneko beharrei erantzuteko ikerketak sustatu



10.1. **Ingurune digitalean euskararen inguruko datuen neurketa sistema antolatu: adierazleak identifikatu eta sistematizatzeko lan egin**

Eusko Jaurlaritzak hainbat lan gauzatu ditu azken urteotan gomen-dio honi dagokionez. Datuen bilketa sistematizatu lerro iraunkorra eta estrategikoa da. Besteak beste, ingurune digitala ikertzeko adierazleak definitu ditu, eta horiek Euskararen Adierazle Sistemari (EAS) integratuko dira. Aholku edo ekintza proposamen honekin lan-lerro honen garrantzia azpimarratu nahi dugu, jarraipena izan dezan.

Erabilera ohiturak neurtu eta datu hauen jarraipena egiteko adierazleak landu eta hauen neurketa sistematizatu beharra ikusten da. Hortaz, ingurune digitalean euskararen pisu espezifikoak neurtzeko sistema antolatzen jarraitu beharko luke Eusko Jaurlaritzak, erabilaren ikuspegia ere txertatuz, hau da: egoeraren diagnostikoa gaurkotu eta jarraipen-sistema ahalbidetuko duen datuen neurketa-rako sistema antolatu behar da.

Datu bilketa sistematizatu horretan, besteak beste, honako hauek sartzea komeniko litzateke:

- ▶ Hedabideei dagokienez, euskal herritarren kontsumo mediaticoa neurtzeko eta ulertzeko (zer kontsumitzen den, zergatik kontsumitzen...) azterketa kuantitatibo zein kualitatiboak bideratzea garrantzitsua da. Norabide honetan, barreiatuta dauden azterlan partzialei ikuspegi integrala eman dakieke, sistematikoki eguneratuko den datu-base bat osatze aldera. Norabide horretan, egun dauden metrika digitalak osatzea ere garrantzitsua litzateke. Adibidez, interesgarria litzateke Hekimen elkarteko hedabideen metrika digitalak biltzen diren panelari (Hekimen Analytics) euskara hutsezko beste hedabideen metrikak gehitzea (publikoak barne) trafiko osoa ezagutzeko.



Adierazle batzuk definitu beharko lirateke (saioak, orriak, denbora, erabiltzaileak, gailuak eta trafiko-motak esaterako) eta horiek panel bakarrean bildu modu agregatuan.

- ▶ Ikus-entzunezkoen alorrean ere garrantzitsua da datu-bilketa jarraitua egitea, audientzia-ikerkuntza alegia, bereziki Euskal Herriko gazteen ikus-entzunezko kontsumoari dagokiona.

Unean uneko beharrei erantzuteko ikerketak sustatu

10.2.

Datu-bilketa sistematizatu eta EASen integratzeaz gain, bide-orri honen lanketak erakutsi digu arlo espezifiko batzuei buruzko ikerketa beharrak ere badaudela. Izan ere, ildo estrategiko bakoitzaren barruko ekintza-proposamen askotan definitu dira ikerketa ildoak. Oinarri zehatzak behar ditugu proposatutako ekintzen eraginkortasuna bermatzeko.

Eskuratu ditugun txostenetan, hainbatetan azpimarratu da ikerketa eta azterketa beharra. Besteak beste, honako hauek aipatu dira:











- ▶ Bideo-jokoen arloari dagokionez, Eusko Jaurlaritzaren Kulturaren Euskal Behatokiak bideo-joko garatzaile enpresen eta bideo-joko eta hauen ekosistemaren inguruko ikerketa espezifikoak sustatu beharko lituzke EAEko egoera zehaztasunez ezagutzeko.
- ▶ Gazteek sare sozialetan eta oro har ingurune digitalean egiten duten erabilerak ere ikerketa beharko luke, gazteen taldea lehentasunezkoa izanik euskararen erabileraren sustapenari dagokionez.
- ▶ Azpigituluei dagokienez ere, aipatu dugu azpigitulu automatikoak sustatzearen garrantzia eta premia aztertu beharko



litzatekeela. Gaiaren inguruko ondorioak lehenbailehen aztertu eta ekintzak bideratzeko, beharrezkoa da azpitoluen inguruan dagoen informazioa biltzea eta aztertzea.

Azkenik, ez genuke aipatu gabe utzi nahi generoaren gaia. Izan ere, egon badaude generoari buruzko ikerketa eta azterlan orokorrak teknologiarri dagokionez, baina ez dugu ahaztu behar daukan zeharkakotasuna alor guztietan, eta horrez gain, aztertu beharra dago berriazko azterlan edo ikerketa zehatzik egin behar den zeharkako hiru gai hauek ardatz hartuta: generoa, euskara eta ingurune digitala. *Gipuzkoako nerabe euskaldunak: ikus-entzunezko edukien kontsumoa eta sorkuntza* izeneko azterlanak, Gipuzkoako Foru Aldundiak egindakoak, erakusten duen ondorioetako bat da ikus-entzunezko edukien kontsumo eta sorkuntzari dagokienez nerabeen artean genero-ezberdintasun handiak daudela. Interesgarria litza-teke generoa, euskara eta ingurune digitala gurutzatzen direnean zer nolako egoerak sortzen diren jakitea. Bereziki garrantzitsua izan daiteke gazteei begirako politikak planifikatzeko orduan.

BIBLIOGRAFIA

- 
-  EUSKARAREN AHOLKU BATZORDEA. HIZKUNTZA POLITIKARAKO SAILBURUORDEZTA. *Euskarazko IKTak: gomendioak herri-aginteentzat*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2016. ISBN 978-84-457-3409-4.
 -  GAZTEEN EUSKAL BEHATOKIA. *Euskadiko gazteak eta sare sozialak*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2019. ISBN 978-84-457-3471-1.
 -  DEV - DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS. *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos. Edición de 2019*.
 -  KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA. *VI. Inkesta Soziolinguistikoa 2016*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2019. ISBN 978-84-457-3504-6.
 -  GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA. *Gipuzkoako Nerabe euskaldunak: ikus-entzunezko edukien kontsumoa eta sorkuntza*, 2017.
 -  MANIAS, GURRUTXAGA eta RAMIREZ DE LA PISCINA (2020): «Fast or slow: zein da albisteen geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute», *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019*, 73-90. or., <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.
 -  AZPILLAGA eta LIZARRALDE (2020): «Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean», *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019*, 111-136. or., <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.
 -  EUSTAT. *Informazioaren gizartearen egoera Euskadin 2020*.
 -  AMC – ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN. *Marco general de los medios en España 2021*.



KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA. *Euskal Autonomia Erkidegoko herri administrazioetan euskararen erabilera normalizatzeko V. PLANGINTZALDIAREN AMAIERAKO EBALUAZIOA 2017*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2018.

BARNE-TXOSTENAK

EUSKO JAURLARITZAKO HIZKUNTZA IKERKETA ETA KOORDINAZIO-RAKO ZUZENDARITZA eta INFORMAZIO ETA TELEKOMUNIKAZIO ZUZENDARITZA. «*Euskarazko IKT-ak: gomendioak herri-agingintzat*» dokumentuaren diagnostikoa. 2018.

GOÑI EIZMENDI, Maite; MARITXALAR ANGLADA, Montse; POMBO ARAMENDI, Eli. *Derrigorrezko Hezkuntzan euskara sustatzea ingurune digitalean. EAEko errealitateari begirada eta aurrera begirako proposamenak*. 2019-2020.

JULIO HURTADO, Gorka; LANDABIDEA URRESTI, Xabier. Zaintza teknologikoa eta Humanitate Digitalak euskarazko ingurune digitalean. 2019-2020.

ARANTZABAL ARRIETA, Iban. *EAB-ingurune digitala: euskarazko ikus-entzunezkoak*. 2019-2020.

PUNTUEUS FUNDAZIOA. *Gizartearen kontzientziazioan eragitea euskara erabiltzeko ingurune digitalean*. 2019-2020.

EHUko HITZ ZENTROA. *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa*. 2020.

EUSKARAREN ADIERAZLE SISTEMAREN INGURUNE DIGITALEKO BATZORDEA. *Euskararen Adierazle Sistema. Euskarak ingurune digitalean duen presentzia neurtzeko proiektua*. 2017.