

Bideo jokoan papera liburutegietan.

FAQ*

Itzulpena **EU**

Bideo jokoena puntako industrietako bat da aisialdiaren munduan, zinemaren eta musikaren industrietan lehiatu eta horiek gaintzen ditu. Gaur egun, Espainiako populazioaren % 30ak onartzen du bideo jokoetara jokatzeko duela, bestalde Europar Batasunean, batez beste, astean 6 orduz baino gehiagoz erabiltzen dira. Ezarpen datu horiez gain, oso garrantzitsua da kontuan izatea bideo jokoak etorkizun oparoeneko tresnetako bat direla hezkuntza arautuaren barruan eta erakunde ugarietan, adibidez, NBE edota Ameriketako Estatu Batuetako armadan baita ere. Azken horiek gizarteari mezuak bidaltzeko erabiltzen ditu.

Baina zer ari da gertatzen liburutegietan duten tokiarekin? Liburutegiak aitzindariak izan dira kultura modernoa eta klasikoa gordetzen eta ondoren zabaltzen. Baina oraindik ez dute bideo jokoan inguruko estrategia argi eta zuzena egituratu. Bideo jokoan eta liburutegien munduek ez dute ikasi elkar ulertzearen, onartzearen eta, zergatik ez, erabiltzearen garrantzia, norberaren eta bien helburuak lortzeko.

Egoera horretan ikusten dugu duela gutxitik proiektu, erakunde eta liburutegi ugari sortu dituztela bideo jokoan fenomenoari aurre egiteko estrategiak. 2011ko abenduaren 29an Donostian izandako «Jolasean» jardunaldietan, ikuspuntu eta abiapuntu ezberdinetatik bideo jokoak liburutegi publikoetan txertatzeko modua lantzen zuten hiru proiektu aurkeztu zituzten. Zaragozako CUBIT gazteen liburutegiko egituran bideo jokoak txertatzeari buruzko proiektua, Frantziako Tolosako José Cabanis mediatekan Wiidéos bideo jokoak erabiltzeko espazioari buruzko proiektua eta Bartzelonako liburutegietan gauzatutako bideo jokoetan oinarritutako integrazio proiektuak, zehazki, Bon Pastor liburutegian egindakoa, azaldu zituzten.

Hiru proiektu hauek ingurune berberetan gauzatu diren arren, ikuspuntu oso bestelakoak dituzte. Garrantzitsua da ulertzea bideo jokoak liburutegietan aplikatzeko eta txertatzeko ez dagoela bide finko eta egituratu bat. Proiektua ingurunera egokitu behar da.

Baliteke bideo jokoak ezagutzen ez dituzten irakurleei zalantza ugari piztu izana orain aipatu dugunak. Horregatik, artikulu honetan, gure irakurleen buruetan, modu erabat logikoan eta egokian, agertu ahal izan diren zalantzak argitzen saiatuko gara.

Lehen zalantza: zer dute komunean bideo jokoak eta liburutegiek?

Modu dibertigarrian eta hurbilean, gizarte alfabetatzeko eta kultura zabaltzeko helburua, bereziki.

Ni ez naiz liburutegietan aditua, ez haien historian ez garapenean, baina liburutegietako erabiltzaile izan naiz askotan. Niretzat, liburutegiak egoteko eta kuxkuxeatzeko tokia ziren, baita gauzak ikasteko ere, nora ezean nentzela, inork presionatu eta ni gidatu gabe, eskolan eta institutuan ez bezala. Bitxia bada ere, bideo jokoetan pentsatzen badugu, haien

* Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

barne egitura oso antzerakoa da: elkarri eragitea, bestelako esperientziak bizitzea eta, batez ere, nahi duzun erabakiak hartzea ahalbidetzen dizute.

Alfabetatzea argi eta garbi hartu ez gero, liburutegiak, batez ere gertutasunekoak, herritarrek irakurtzera bultzatzeko oinarrizko estrategi tresna gisa hartu izan dira eta hartzen dira. Alfabetatze ez arautuko modurik onena auzoko liburutegi bat da, ongi egituraturakoa, atsegina, eta irakurleen gustuko funtsa antolatua duena. Historikoki herritarrek informatikarekin izan duten lehen harremana bideo jokoan bidez izan da. Informatika ez zen hainbeste hedatuko txikiek ez balute presionatuko etxean bideo jokoak izateko, nahiz eta aitzakia moduan «ordenagailua erosten badidazu Encarta erabili ahalko dut etxeko lanak egiteko» baliatu.

Bitxia dirudien arren, «Encarta etxeko lanak egiteko» hori da liburutegietan bideo jokoak txertatzearen erakargarritasun nagusietako bat. Umeak bideo jokoengatik joango dira, baina, aldi berean, beste kultura forma batzuekin, helarazi nahi dizkiegun bestelako bitartekoekin, «tenta» ditzakegu.

Bideo jokoak kultura modua al dira ba?

Bai, eta gainera, badira bi urte baino gehiago Espainiako Gobernuako Kultura Ministerioak ondasun kultural moduan onartu dituela. Dena den, erakundearen onarpen hori alde batera utzita, badago beste faktore argiago bat. Gure oinarrizko ondarearen parte dira, gure irudi multzoaren parte oso garrantzitsu dira, baita gure elkarreraginarena ere bizitza modernoko funtsezko alderdi batekin, informatikarekin, alegia. Gainera, komikia edo zinema gisako beste adierazpen modu batzuetan gertatzen den bezala, narrazioaren bilakaera eta bideo jokoan erabilera gizartearen isla argia dira, batez ere, XX. mendearen amaieratik eta XXI. mende honetan, muga tekniko nagusiak gainditu ondoren. Horren aurretik, bideo jokoan

historia informatikaren iraultzak eragin duen ondare industrialaren historia bizia da. Har dezagun kontuan gaur egun gure etxeetan izan ohi dugun ordenagailu indartsuena Playstation 3 dela.

Gainera, aisia modu honen eragin soziokulturala ikertzen duten ikerlanen, tesien eta proiektuen kopurua nabarmen handitu da, eta Espainiako eta nazioarteko erakunde ugari (bai publikoak, bai pribatuak) ondare honen kontserbazioa eta hedapena dute helburu, adibideetan ikusiko dugun bezala.

Baina, praktikan, zertarako balioko lukete bideo jokoak liburutegietan?

Lehenik eta behin, politika ugariaren hartzailen diren nerabeak erakarriko lituzkete liburutegietara. Bideo jokoak edukitzeak soilik bideo jokatzailen fluxu segurua bermatzen du liburutegian. Zergatik? Doan jokatu ahalko luketelako eta jokatzeko doako eta legezko modu bakarra izango litzatekeelako.

Era berean, oso garrantzitsua da biralitatea, hau da, erakunde batek kontrolatzen ez duen ezusteko komunikazioa. Bideo jokoan kasuan itzela da; beraz, norbaitek liburutegi batean bideo jokoak dituztela esaten duen unean, informazioa erraz zabalduko da parekoen artean.

Bideo jokoak aurkitzeko liburutegian ibili behar izatean, beren gustukoak izan daitezkeen liburuak, komikiak, filmak eta bestelakoak ikusiko dituzte.

CUBITek ahalegin handia egin du ildo horretan, jardunaldietan «etxeko estekak» deitu genituenen bidez. Izan ere, bideo jokoetan, beste baliabide batzuetan bezala, jokoarekin lotutako baliabideen eta bitartekoen zerrenda ageri zen, adibidez, bideo jokoaren argitaratu ondoren horri buruz egin ziren film edo komikiekin, edo bideo jokoaren aurrekari direnekin. Hala, bideo jokoak erakarle ez ezik, beste baliabide batzuetarako bide ere badira, eta alderantziz, noski.

Orduan, nerabeei soilik zuzentzen zaizkie?

Ez, baina baliteke bideo jokoak izatea nerabeak liburutegietara erakartzeko erakargarri nagusia. Berez, Espainia bideo jokoak erabiltzen dituzten herritarren heldutasunari dagokionez erdialdeko herrialdea da. Jokatzaileen batez besteko adina 27,5 urtekoa da, eta gutxi gorabehera % 60 gizonak dira eta % 40 emakumeak. Horrenbestez, nahiko unibertsal da. AEBetan datuak nahiko bestelakoak dira. Izan ere, bideo jokoetan jokatzeko duten 4 lagunetatik tek 50 urte baino gehiago ditu.

Liburutegietan bideo jokoak txertatzeak proiektu globala izan behar du, filmak gehitu zirenean bezala. Ez ziren umeentzako filmak soilik erosi, adin guztientzat zirenak baizik.

Bai, baina zer gertatzen da adingabeentzako ez diren bideo jokoekin? Eta etxera eraman nahi badituzte?

Erantzuna bistakoa da. Liburutegiak egin dezala adinduentzako filmekin egiten duen berdina. Normalean, helduek soilik eraman ditzakete, NANA erakutsi ondoren, eta adingabeen kasuan, gurasoren batek joan beharko du eta bere txartelarekin atera. Hori da, esaterako, CUBITek egiten duena, eta ondo funtzionatzen du.

Gainera, saltzen diren bideo jokoek, filmek bezelaxe, adinen arabera erregulatze kodea dute azalean. Filmetakoa ez bezala, autoerregulatze kodea bada ere; hau da, bideo joko enpresek berek jartzen dute eta Europar Batasun osorako bateratuta dago.

Eta behin hasita, zer gehiago egin dezaket baliabide honekin? Jarduerak edo bestelakorik?

Zalantzarik gabe. Adibidez, Wiidéosen eta Bon Pastor liburutegian halako proiektuak gauzatu zituzten ikuspuntu ezberdinetatik eta helburu ezberdinekin, baina emaitza onekin.

Jeux Wiidéos espazioa, bideo jokoei mediatekan toki egonkorra emateko sortu zuten, musikarekin edo zinemarekin egiten den bezala, liburutegietan musika entzun eta filmak ikusteko tokia egoten baita. José Cabanis mediatekako erabiltzaileek jokatzeko eta lehiatzeko aukera dute, saioetan banatutako orduategiaren eta erreserben bidez. Frantziako legeak direla eta, horrelako proiektuak gauzatzeko banatzaileei eskumenak eskatu behar zaizkie. Hori dela eta, oraingoz, Nintendoen Wii bideo jokoen kontsola erabiltzen dute bakarrik. Hala ere, bideo jokoen kontsola eta bideo joko gehiago erabiltzen saiatzen ari dira.

Erabiltzaileen fidelizazioa da proiektu hauen abantaila nagusia, baita ere liburutegiak ikasteko eta eskuratzeko toki soila baino komunitate eta jarduera espazioruntz eman beharreko aldaketan laguntzea.

Ildo horretatik, CUBITek bideo joko dendekin batera, liburutegian, aldi behin antolatzen dituen lehiaketak ditugu adibide. Jarduera hau liburutegiaren instalazioak ezagutarazteko, eta, aisialdi eta interakzio espazio gisa balorean jartzeko modu ona da.

Bartzelonako Bon Pastor liburutegiak egindako proiektuak beste ildo bati jarraitzen dio. Hiriko inguru zail batean kokatuta dago, eta inauguratu zutenean erabiltzaileek bizikidetasun arazoak izan zituzten, batez ere, liburutegietako instalazioak erabiltzera ohituta zeudenek eta inoiz erabili ez zituztenek.

Kasu horretan, bideo jokoak erabiltzaile txikiak behar bezalako jokaera izan zezaten erabili zituzten. Programekin antolatutako jardueren bidez eta bitartekarien partaidetzarekin, bizikidetasun egokiaren aldeko balioak eta jarrerak erakutsi zizkieten. Mónica Medinaren arabera, emaitzak oso interesgarriak izan ziren eta bi erabiltzaile moten arteko arazo nagusiak amaitu ziren.

Ikus dezakegun bezala, bideo jokoak jarduera bezala integartzeko hainbat modu daude.

Bideo jokoan erabilpen seguru eta osasuntsua egiteko, oso inportantea da liburutegia, ezagutza, gaitasunak eta jarrerak lantzeko plataforma gisa ulertzea, azken urteetan aurrera eramandako alfabetizazio digitalaren politiketarik haratago

Beharrezkoa da bideo jokoetan aditua izatea horiek txertatzeko?

Inola ere ez, Erdi Aroko literaturaz, zinema garaikideaz edo jazz musikaz ezagutza berberak izango ez dituzun bezala. Hala ere, garrantzitsua da liburutegiko langileek bideo jokoak txertatu aurretik, gutxieneko trebakuntza izatea. Izan ere, sortzen duten nolabaiteko beldurra galtzeko balioko du, eta era berean, erabiltzaileei hobeto erabiltzen lagun diezaiekete.

Jardunaldietan hiru ezagutza mailetako pertsonak ezagutu genituen, aditu bat, erdi mailako erabiltzaile bat eta erabiltzaile ez zen bat, eta hirurak ari ziren bideo jokoekin proiektuak gauzatzeko. Hirurak batzen zituzten puntu nagusiak ziren, bideo jokoei beldurrik ez zieten eta, desabantailak baztertua, hirurak abantailen alde egin zutela.

Hortaz ari garela, zer arazo izango ditut?

Aurkeztu zizkiguten proiektuek askotariko arazoak izan zituzten, baina lautan labur ditzakegu:

A. Bideo jokoan prezioa.

Normalean, bideo jokoak bideoa eta musika baino 3-5 aldiz garestiagoak izaten dira. Horregatik, bideo jokoan bolumen handia sortzeko inbertsio nabarmena egin behar da.

Irtenbidea: CUBITek bigarren eskuko dendetan erosten ditu bideo jokoak. Oraingoan legezkoa da, baina bideo jokoan enpresa banatzaileak prezioa egiten ari dira bigarren eskuko salmenta legez kanpo uzteko. Hasieran, CUBITek renting hitzarmen bat lortu nahi izan zuen denda edo enpresa banatzaile batekin, hala, funtsak azkarrago birziklatzeko. Gainera, modu

horretan inbertsioa baino, hileko gastua izango zatekeen. Hitzarmenik lortu ez zuten arren, aukera ona izango zatekeen.

B. Arazo teknikoak.

Bideo jokoak makina zehatzetan erabiltzen dira (ordenagailua, kontsola edo mugikorra); horregatik, ondo erabaki behar da zer makinatan inbertitu, ez baitira elkarren artean bateragarriak.

Irtenbidea: Hiru ekimenek irtenbide berbera aukeratu dute, eta telebistari lotutako bideokontsoletarako bideo jokoak soilik erosi dituzte (Wii, Xbox360 edota PS3). Mugikorretarako bideo jokoak Internetetik deskargatu behar dira, beraz, ezin dira erraz mailegatu. Ordenagailurako bideo jokoei dagokienez, gehienetan izena eman behar da online; horrenbestez, erabiltzaile bat ezabatu behar da, beste norbaitek erabil dezan, eta hori nahiko zaila izan daiteke.

C. Bideo jokoak itzultzea.

Bideo jokoak oso baliabide erakargarriak, luzeak (jokoek gutxienez 12 eta 20 ordu arteko garapena du) eta garestiak direnez, zenbait arazo izaten dira mailegua itzultzeko orduan: ez dituzte itzultzen edo atzeratu egiten dira, joko ugari irteten dira eta zerbitzua funtsik gabe gelditzen da, etab. CUBITek epaitegietara ere jo zuen, zenbait erabiltzailek bigarren eskuko joko bezala saldu baitzituzten.

Irtenbidea: Saldutako jokoan kasua –larriena– epaitu eta errudunek zigorra jaso ondoren, lehen aipatu dugun biralitatearen bidez erabiltzaileek beren ekintzen ondorioak ezagutu zituzten; beraz, ez da halakorik berriz gertatu.

Atzerapenei dagokienez, liburutegien arazo endemikoa da. Interesgarria izan daiteke zigor zorrotzagoak aplikatzea; hartara, ekintzen ondorioak argiago geratuko dira.

Joko asko aldi berean ateratzeak eragiten duen gatazka konpontzeko, berriz, erantzuna

argia da, eta CUBITek aplikatu du: erabiltzaileei aldi bakoitzeko joko bakarra ateratzea uztea.

Laburpena

Hasteko, liburutegi-mEDIATEKA bakoitzak bideo jokoei buruzko gutxieneko ezagutza izan behar du, eta gero nola eta zergatik aplikatu nahi dituzten pentsatu behar du.

Ez da beharrezkoa mundua gehiegi ezagutzea, baina bai jarrera egokia izatea. Halaber, garrantzitsua da ekimenak eta esperientziak ezagutzea. Baliteke liburutegi guztietan aplikatzerik ez izatea, baina ez dago eredu bakarra.

Arazoek irtenbidea dute, eta abantailak oso interesgarriak dira. Orain gauza bakarra geratzen zaigu egitea, lanean hastea.

Erreferentziak

→ www.zaragoza.es/ciudad/educacionybibliotecas/bibliotecasmunicipales/cubit.htm

→ www.bibliotheque.toulouse.fr/pole_intermezzo.html

→ http://w3.bcn.es/V51/Home/V51HomeLinkPI/0,3989,526653874_531908870_1,00.html

→ www.asesoriavideojuegos.com/wiki