

Joko dinamikak eta narrazioa*

Itzulpena **EU**

Duela gutxi transmediari buruzko hitzaldi batzuetan parte hartu nuen, eta telebista ekoizle independente batek oso galdera interesgarria egin zuen.

Honakoa galdetu zuen: «Egokia al da joko erabiltzea dokumental serio batera hurbiltzeko? Oso arazo garrantzitsuak, baita tragikoak ere, lantzen dituen eta gai arin eta jostagarriekin zerikusirik ez duen film batek erabil ditzake joko dinamikak ikusleentzako erakargarriagoa izan dadin?»

Transmedia proiektu askok narrazioa dibertigarriagoa, irisgarriagoa eta erakargarriagoa egiteko joko eta joko dinamikak erabiltzen dituztela azaltzen ari ginen hori galdetu zuenean.

Zuzenean bere galderari erantzun aurretik, iruditu zitzaidan eztabaidatu beharra genuela gaur egun dena joko bihurtzeko dugun joeraren arrazoia.

Duela gutxi, azterlan batek ondokoa frogatu zuen Estatu Batuetan (Jane Mc Gonigalen

TED hitzaldia aipatzen duen *Raph's Shakeout* blogetik hartua):

«Gaur egun, bideo-joko jokatzailerik kultura handia duten herrialdeetan, gazte arrunt batek 10.000 ordu inguru emango ditu Interneten bideo jokoetan jokatzeko 21 urte bete aurretik. Estatu Batuetako umeek 10.080 ordu ematen dituzte eskolan bosgarren mailatik institutua amaitu arte, ikasketak behar bezala egiten badituzte».

«Beraz, gazteek bideo jokoetan jokalaririk onak izateko zer behar den eta eskolan ikasten duten gainerakoa paralelki ikasten dute. Baliteke zuetako askok Malcom Gladwellen *Outliers* (Espainian *Fueras de serie* izenez argitaratua) liburua irakurri izana. Beraz, entzun duzue arrakastari buruzko bere teoria, arrakastaren 10.000 orduen teoria, alegia. Ikerlan zientifiko kognitibo bikain horren arabera, 10.000 ordu ematen baditugu buru-belarri edozer ikasten, 21 urte betetzean, alor horretako birtuoso izango gara. Egiten dugun horretan munduko onenak bezain onak izango gara. Beraz, orain bideo joko jokatzailerik birtuosoen belaunaldi bat dugu».

Zertan dira onak?

1. Berehalako baikortasunean. Mundua aldatzeko gai direla uste dute, eta zerbaiten berri izan bezain laster ekiteko prest daude.
2. Sare sozial estu bat sortzen. Jokatzailerik harreman sozial sendoak azkar sortzen adituak dira. Gainera, interesgarria da aipatzea beste pertsona batzuekin jokatu ondoren are gehiago atsegin ditugula.
3. Produktibitate ikaragarria. Jokoak adierazten du gusturago gaudela lanean atsedean hartzen baino, lana ondo egituratuta badago.
4. Esanahi epikoa. Jokalariek atsegin dute (eta ohituta daude) mundua aldatzen duten istorioetara lotuta egoten.

*Jatorrizko ingelesezko testuaren itzulpena.

Orain, jokoak erabiltzen hasi gara mundu birtualetara ihes egiteko, baina ez du zertan horrela izan. Gaitasun horiek mundu errealean aplika litezke, mundu erreala bera joko batek bezala funtzionatzeko birdiseinatuko bagenu.

Horrenbestez, heldutasunera eta gizartean bitzita aktibora sartzen ari diren jokalarien belaunaldi berri bat daukagu, gizarte jardueren alderdi guztiak eurak hezi izan diren eta diseinatzeko lagundu duten joko kulturalen sarrarazten dituztenak. Masako sare sozialen sorrerak dena joko bilakatzen duen «kutsatze» prozesu hori azkartu du.

Narrazioa, bere forma eta plataforma guztietan, prozesuak zalantzan jartzeko prozesuan dago.

Ondorioz, jolasa ez da umeek soilik egiten duten jarduera bezala ikusten. Gero eta ohikoagoa da helduek denbora ematea jolasten edo jokoak erabiltzea edozertarako (ikasteko, irakasteko, osasuna zaintzeko, finantzarako...).

Jokoa jarrera onargarria bilakatzen ari da gure gizarteetako arlo, jarduera eta geruza guztietan. Izan ere, zoriotsu eta ase sentitzeak esan nahi duenaren ikuspegi gero eta hedonistagoa bilatzen du gizarteak.

Zinemaren eta hedabideen munduak orain hasi dira joko kulturari buruz duten iritzia aldatzen (orain arte industria boteretsu hau gutxietsi dute, entretenitzeko modu okerragoa zelakoan). Aitzitik, joko diseinatzaileek zinemaren kodeak eta estetika bereganatu dituzte jokoak diseinatzeko, eta film interaktibo eta erakargarri bilakatzeko.

Horretaz jabetzeko, eman begiratu bat joko berriei, adibidez, *Heavy Rain*, *Assassin Creed* edo *LA Noire* delakoei (azken hori ohiko filmekin batera gonbidatu zuten New Yorkeko 201ko Tribeca Film Festivalera).

Filmak zinema aretoetan ikusteko zaletasunak iraungo duen arren, ikusle pasiboak aktibo bihurtzen ari direla eta parte hartzeko irrikan

daudela kontuan hartu behar dugu, banakoek jarrerak aldatzen dituzte etengabe...

Beraz, goazen atzera dokumentalen ekoizlearen galderara: munduko egoera tragikoenekin (gerrak, sarraskiak, giza eskubideen urraketak, pobrezia, immigrazioa...) lotutako gaitan jokoak eta joko dinamikak erabiltzearen dimentsio etikoarekin kezkatuta zegoen.

Honako hau esan nahi zuen: «Dibertitu daiteke norbait besteen tragediez ikastean? Egokia da gai larriak arinkieraz tratatzea? Egokia da jokoak erabiltzea arazo tragikoak eta konplexuak modu erakargarriagoan erakusteko eta azaltzeko? Zer erronka etiko azaltzen zaigu jokoa aplikatzen diogunean hurbilketa moduan oso istorio serioak kontatzeko transmedia modu interaktibo, parte hartzaile eta murgiltzaileari?»

Galdera hori erantzuteko aintzat hartu behar dugu jokatzeko ez dela jarduera «arina» beti. Jokoak oso serioak izan daitezke (joko serioek industria oso bat sortu dute, gainera).

Jokatzea ez da beti entretenimendu arin eta arduragabea.

Hainbat liburu eta azterlan idatzi izan dira jokoaren izaerari buruz, ez naiz saiatuko gaia hemen jorratzen, baina saiakera guztiak puntu berbera iristen dira: jokoetan jokatze gaitasunak gizakiak animalietatik bereizten gaitu, jokoak errealitatea kontrolatzeko eta berregokitzeko eskaera sinbolikoa direlako. Gure determinismo fisikoa gainditzeko gizakiek dugun asmoaren adierazpena besterik ez dira jokoak.

Gauza berbera da narrazioa; hein batean, buruaren jokotzat har daiteke, errealitatea parteka daitekeen entitate abstraktu batean, hau da, ipuin batean bihurtzea helburu duena.

Begiratu goian, Jane Mc Gonigalen aipuan, jokalaria heldu gazteak zer lau gauzetan diren onak. Guztiak balio oso positiboak

dira eta joko-dinamikak elkartzen ditu. Joko bilakaturako narrazioak balio positibo berberak aktiba ditzake egileek istorioan nahita txertatzen badituzte.

Ildo horretatik jokoak istorioak kontatzeko tresna erakargarria dira eta istorioarekin interakzio aktiboa pizten laguntzen dute, parte hartzen duten ikusle/jokalariei bertan murgiltzen laguntzen diete eta enpatia bultzatzen dute. Eta ez dago erronka moral seriorik hurbilketa horretan.

Izan ere, gaur egun joko mekanikak ez daude umean jokabideekin, jarrera tuntunekin eta arduragabeekin lotuta (rol joko, adibidez, teknika sendagarria da, baita gatazka egoerak aurreikusteko hurbilketa estrategikoa ere).

Har dezagun adibide moduan errefuxiatuei buruzko transmedia dokumental bat, berriki aritu bainaiz istorioaren sortzaileekin horri buruz hitz egiten: gaur egun 250 milioi errefuxiatu daude munduan. Proiektuaren helburua zer sentitzen duten ulertaraztea eta horienganako enpatia sortzea da. Horretarako, joko moduko bat sartuko dute sortzen ari diren istorio unibertsoaren barruan. Horren bidez, errefuxiatuen kanpaleku birtual batean bizitzeko aukera izango dugu, eta puntuak lortu beharko ditugu errefuxiatuek bizirauteko egunero gauzatu behar dituzten lanak eginez. Rol joko dinamiko honekin jokalariek errefuxiatu izateari buruzko oso esperientzia pragmatikoa eta errealista izango dute.

Joko dinamikak orain arintasun, enpatia, partaidetza-narrazio, gertutasun, esperientzia diseinu eta bestelako kontzeptuetatik hurbilago daude. Munduak beldurra dio aspertzeari. Zerbait erabat partekatzeo erakargarria izan behar du.

Prozesu honetan, arrisku nagusia edozein egoera errealean konplexutasunak sinplifikatzea da, hainbat ikuspuntu joko ikusmolde bihurtuta, adibidez. Horrenbestez, istorioaren sortzaileak bermatu behar du jokoaren istorioa gaiaren seriotasunarekin bat datorrela.

Haratago jotzen badugu, ikus dezakegu joko kulturak irudizko munduak hedatzen dituela gero eta tresna sofistikatuagoekin, irudi teknologia etengabe garatzen baita. Errealitate birtualak mundu alternatibo bilakaten ari gara, eta horietan gero eta ordu gehiago ematen ditugu. Jende askorentzat fikziozko errealitateak dibertigarriagoak, erakargarriagoak eta aberasgarriagoak dira, arazoz eta gatazkaz betetako beren eguneroko bizitza etsigarria baino.

Zenbat jokatu dezakegu gure transmedia istorioetan, errealitate fisiko «objektiboaren» eta asmatutako errealitate «subjektibo» horien arteko mugak nahastu gabe?

Gutxika dena bihurtzen badugu joko eta jostagarri, eta horrek uneoro aukeratzeko dudana izateko aukera ematen badit, asmatutako nortasunen eta abatarren bidez, baliteke errealitate fisikoa erreferentziatzeko balio objektiboa galtzen hastea.

Horrenbestez, transmedia istorio baten idazle taldearentzat oso tentagarria da fikzioa errealitate gisa irudikatzea, fikzioa egia bezala irudikatzea.

Orson Welles aitzindaria izan zen gezurraren eta egiaren arteko hautemate nahasgarria sortzen, «Munduen gerra» irratsaioa egin zuenean 1938an. Izua eragin zuen izaki estralurtarrak Lurrera iritsi zirela sinetsi zuten milaka pertsonen artean.

Duela gutxiago, 2009. urtean, *The Truth about Marika* (Marikari buruzko egia) izeneko transmedia istorio konplexua gauzatu zuten Stockholmen lauzpabost astez. Suediako SVT telebista kate publikoa Stockholmen bahitutako neska bati buruzko programa bat ematen hasi zen. Emakume batek ikusleei azaldu zien bere lagun baten istorioa zela eta egoera berberetan desagertu zela. Hala, milaka lagunek bilaketa konplexu bati ekin zioten taldetan antolatuta Stockholmen desagertutako Marika aurkitzeko. Ordo Serpents izeneko erakunde sekretu bateraino

iritsi ziren, eta itxuraz Suedian urtero gertatzen diren ehunka desagerepenen arduradun izan zitekeen.

Azkenean, istorioa gezurrezkoa zela esan zietenean, Marikaren bila aritu ziren eta dena egia zela pentsatzen zuten ikusle asko haserretu egin ziren, eta adarra jo zietela sentitu zuten. Soziologo batek ikusleen erreakzioak aztertu zituen eta ondorioztatu zuen % 30 inguru minduta sentitu zela SVT kateak eta istorioaren sortzaileek gezur bat sinetsarazi ziotelako.

Gertaera hori aintzat hartu beharko genuke gure istorioei bizitasuna emateko errealtatea eta fikzioa nahastu nahi dugunok.

Bi arau jarraitu behar ditugu istorioetan errealtatea eta fikzioa nahasteko orduan:

- Gehiegi ez erabiltzearen araua: istorioaren unibertsoan ez bada balio negatiborik (krimena, bahiketa, hilketa, lapurreta, indarkeria, finantza iruzurra...) aktibatzen, egokia izan daiteke nahasketa sortzea, inor ez bada engainatzen edo behartzen.
- Bezala araua: film bat ikusteko txartela erosten dudanean, irudimenezko errealtate batera sartuko naiz, eta negar eta barre egingo dut benetakoa izango balitz *bezala*, baina badakit gezurra dela. Bideo joko edo online joko bat erosten edo horrelako batean jokatzen dudanean, badakit eta onartzen dut fantasiako mundu batera sartuko naizela erreala izango balitz *bezala* (duela gutxi 11 urteko mutiko bat hil zen Interneten 57 orduz jokatzen aritu ondoren, ezer jan eta edan gabe eta lo egin gabe). Arau berbera aplikatu beharko litzateke ikusleak/partaideak narrazioa egiazat hartzera gonbidatzen dituzten istorioetan.

Bezala araua funtsezkoa da jokoaren eta jolasaren beraren oinarria delako, hau da, joko benetan joko bihurtzen duen esentzia. Bere inguruan, arau berrietan oinarritutako zirkulu miragarri bat sortzen du, eta horien

bitartez emozio errealak aktibatu daitezke eta errealtateaz harago joan gaitzke.

Liburuen, antzezpeneen, filmen, esperientzia diseinuaren edota transmedia istorioen bidezko narrazioa, adierazpen artistiko moduan, da jokoen artean nagusi. Istorioak paradisu itxiak sortzeko erabiltzen ditugu, horietan sartzeko, bestelako emozioak sentitzeko, beste pertsona bat izateko emozio eramaile bilakatzen diren pertsonaien bidez edo abatarretan proiektatutako gure buruaz dugun pertzepzioaren bidez. Fikziozko istorioetan, fisikoki inguratzen gaituen mundua aldatu eta moldatutako errealtate bilaka dezakegu.

Istorioen esentzia jolasa da, eta jokoen muina narrazioa da. Beti izan da horrela.

Berritasun bakarra da teknologiari esker, jokatzeko modu birtual aberats, sofistikatu eta askotarikoak ditugula, sare sozialetan edo online jokoetan rol jokoaren bidez, eta hala, inoiz izan den istorio mundu handiengan gure istorioak sor ditzakegu.

Baina oinarrian, bideo jokoak eta istorio interaktiboak gure existentzia fisikoaren muga estuetatik irteteko dugun behar eternoaren adierazgarri garaikidea dira.

