

Ikus-entzunezko narrazioak ludopatía digitalaren aroan*

Itzulpena **EU**

«Zatiak muntatzean, elkarri ezartzen dizkiogun arauak bete beharko genituzke. Onartzen dugu jokoaren arriskua, teoriarekiko hurbilketa ludikoa, eta kontuan hartzen ditugu gonbidatutako egileek dauzkaten ikuspegi “zaticatuen” balizko heterogeneotasunak. Heterogeneotasun ezberdin horiek muntatzeko, baligarriak suertatu zitzaizkigun Moholy-Nagyren “desordena antolatua” eta Katherine Haylesen “desordenaren barruko ordena”. Haylesek, *Chaos Bound* (Kaosaren bilakaera) entseguan, sistema kaotikoen barruan ordena ezkutua dagoela frogatzen duten ikuspuntu zientifikoak azaldu zituen, eta adierazi zuen kaosa ez dela ausazkotasuna, kaosak “erakarle bitxiak” deituriko egitura kodetuak dituelako». [...] «Mendebaldeko pentsaerarako hain erabakigarri diren ordena/desordena bezalako dikotomiak ezegonkortzen direnean, nolabaiteko faila geologiko sakon bat sortzen da epistemean. Ez litzateke harriztekoa izango beste ekimen teoriko batzuk ere ildo horretan lanean aritzea. Ezagunenetako batzuk postestrukturalismoaren barruan daude; batez ere, dekonstrukzioaren barruan.

Paradigma zientifiko berriek zalantzan jartzen dute sistema ordenatuei tradizionalki eman zaien nagusitasuna; dekonstrukzioak, aldiz, ordenaren ideia tradizionalen eta ideologia zapaltzaileen arteko erlazioa salatzen du». [...] «Kaosaren zientziak azterna bat erakusten du, oposizio bitarren dekonstrukzioan integratu ezin daitekeena. Elkarrekikotasun horiek ez dira ustekabeen sortuak: Christine Froulak dekonstrukzioa eta mekanika kuantikoa konparatzean Mendebaldeko pentsaeran hauteman zuen ordezkartzaren krisi sakona islatzen dute».

Hitz horiek esan ostean, desagertu egin zen Mar Villaespesa, eta hantxe utzi gintuen. Erabateko iluntasunean geunden ia. Mahai bat eta zenbait ur-edalontzi besterik ez genituen lagun. Ez da oso eroso toki ezezagun batean jende ezezagunarekin egotea; mezu elektronikoko gutxi batzuk baino ez genizkion idatzi elkarri, edo denbora batez Twitter bidez jarraitu. Esperantzak, gu guztiok lasaitzearren, dena aurrez programatuta zegoela esaten zigun, baina ondo dakit ni bezain ikaratuta zegoela.

Zenbait aste lehenago, esana nion ez zitzaidala oso egokia iruditzen SRAIV probatzea (bideo-jokoetan erabiltzen den errealitate alternatiboaren eta murgiltzailearen simulagailua). Teknologia esperimental bat da, ikertzaile-talde batek Flavio Escribanoren zuzendaritzapean sortua, Arteleku-Tabakaleraren PlayLab2 izeneko programaren barruan. Simulagailuak, baldintza jakin batzuk birsortu, eta bideo-joko baten fikzioan murgiltzen ditu lagun bat edo batzuk. Itxuraz kaltegarria ez bazen ere, nire amonak «deabruaren makina» izendatuko zuena bihurtu zen azkenerako.

Aurrena, lemingen jokia kargatu zuten. Dibertigarria zen. Simulazioaren baldintzetako bat guk fisikoki ez sufritzea zen. Baina aukera geneukan bideo-jokoetako pertsonaiek sentitzen zutena esperimintatzeko. Beraz, hantxe geunden gu, lemingak izango bagina bezala, «etxera» iristeko aginduak jasotzen.

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

Baina, bat-batean, Maria eta ni bideo-jokoa sortzeko jarraitu zuten bidea komentatzen hasi ginen.

Dirudenez, askoren iritzian, bideo-jokoa inspiratu zuten leming karraskariak joera suizidak dituzte. Dena den, Canadian Broadcasting Corporation-ek *The Fifth Estate* aldizkarian 1982an argitaratutako artikulu batek garbi utzi zuen uste hori mitoa besterik ez zela. Mito krudel bat, Disney etxearentzat lan egiten zuten dokumentalistek *White Wilderness* (Lur basati zuriak) filma ekoiztean sortu zutena, 1958an.

Lemingek –itxuraz– beren buruaz beste egiten duten sekuentzia mitikoa animalia horien habitat naturaletik kanpo filmatu zuten. Zuzendariak, gatibu zeuden zenbait leming erosi, eta filmaketaren tokira eramán zituzten. Ondoren, elur artifizialez estalitako azal baten gainean jarri, eta hainbat angelutatik filmatu zituzten, masako migrazioaren efektua sortzeko. Azkenik, amildegi batetik behera erori ziren karraskariak, dokumentalistek beraiek bultzatuta. Beraz, ez dago esaterik lemingek suizidatzeko joera dutela.

Dena den, ez genuen espero kontu hori ozen esateak halako *mise en abyme* arraroa sortuko zuenik, eta simulazioa bertan behera uztera eramango gintuenik. Zorionez, Flaviok eta bere taldeak beste aukera bat prestatu zuten. Mahai bat eta zenbait ur-edalontzi besterik ez genituen. Beraz, lasaitasunari eusten saiatuta, «kanpotik» arazoak konpondu zain geratu ginen. Eta, besterik gabe, hitz egiten hasi ginen. Teorian, gure hitz guztiak SRIAVen erregistroan gordeta geratuko ziren.

Zoritxarrez, simulagailuaren testua erregistratzeko sistemak errorea izan zuenez, loturarik eta ordenarik gabe jasota gelditu ziren hizketaldiak. Guillermo Zapataren, Jordi Sánchez Navaroren, María Yañezen, Alberto Tognazziren eta Rubén Sánchezen aipuz betetako nahaspila baten antzekoa zen.

Ni Felipe G. Gil naiz, eta kaos hori antolatzen saiatu nintzen.

Interfazeak eman zigun informazioa –HTML5en oinarritua– errespetatzen saiatuz, zati bat desagertzen zen bakoitzean, ERROR404 agertzen zen. Beraz, zeinu horiek utzi egin ditut, istorio honetako elipsieez jabe zaitezten. Bestalde, irakurketa errazte aldera, antzezlanean metodologia erabili dut; horregatik, norbaitek parte hartzen zuen bakoitzean, haren izena aipatu dut. Esperanza Luffiego eta ni ere bagaude istorioan, noski. Gure partaidetza ez da batere nabarmena, baina ezin nuen kanpoan utzi.

Alberto: Behin, emakume bati bideo-jokoaren eta mugikortasunaren gainean teorizatuz aritu nintzaion, limurtzeko.

Esperanza: Eta? Lortu al zenuen?

Alberto: Ez.

Felipe: Zer gertatu zen?

Alberto: Emozioaren emozioz, nire ideia guztiak azaldu nahi izan nizkiola. Hasieran, oso erakargarria egin zitzaiola uste dut, baina, azkenean, aspertu egin zen.

Esperanza: Zer kontaktu zenion ba?

Alberto: Ba... Esango dizuet zehazki zer kontaktu nion. Clay Shirky-ren arabera, XX. mendeko komunikabideen panoraman asimetria bitxia dago. Elkarrizketak sortzeko (telefonoz) onak direnak ez dira onak taldeak sortzen eta alderantziz, taldeetarako onak direnak ez dituzte elkarrizketak sortzen. Internet da aldi berean taldeetarako eta hizketaldietarako euskarria duen historiako lehen hedabidea. Telefonoak banan-banako elkarrizketarako ereduak eman zigun; telebistak, irratiak, aldizkariak eta liburuek, berriz, emaile batek askorentzat sortutakoaren ereduak. Internetekin, ordea, askok sortutakoa askok hartzen dugu. Askoren arteko komunikazio-inguru horretan, estrategia kolektiboak garatzeko makineria

onena bideo-jokoa da: geure burua aldatuz, azkenerako gizartea bera aldatzen du, indar handiz, gainera.

Belaunaldi askorentzat, sentimenduen eskola zinema izan da. Orain, bideo-jokoek hartu dute zinemaren lekua. Gure burmuina askoz ere gusturago egokitzen da errealitate interaktibo horretara, narrazio sinplera baino. Orain ez gara ikusle soilak; istorioetako aktoreak baizik. Bistan da zergatik gainditu dituen bideo-jokoen industriak zinemaren eta musikaren industriak.

Bizitzako une guztietan, sariak berehala jasotzera ohitu gara. Edonon gaudela ere, Google bilatzaileari esker, gure galdera eta zalantza guztietarako erantzunak jasotzen ditugu, 3G konexioa duten mugikorren bidez. Informazioa eta datuak lortzeko erraztasun hori dela-eta, Alessandro Baricco *I barbari* lanean adierazi zuen egoera sortzen ari da: azaleko eta berehalako jakintza horrek ez du ahaleginaren eta lorpenaren plazera ematen. Eta eredu berri hori da belaunaldi berrien ezagutza eredu. Bariccoren esanetan, ikasteko modu hori azken 150 urteetan izan duguna bezain interesgarria da, eta, ziurrenik, positiboa ere bada. Beraz, ez gara horren aurka borrokatu behar.

Barbaro berriak mundu digital sortu berriko biztanleak dira. Errealitateari, edukiari, ezagutzari eta jakintzari aurre egiteko modu berriak ekarri dituzte. Walter Benjaminek ikusi zuen ohiturak ez ezik, errealitatea hautemateko modua ere aldatu egiten dela. Horregatik, jokoa eta testuingurua estuki lotuta daude. Testuingurua funtsezkoa da hizkuntza garatzeko eta denborak aurrera egin ahala geure nortasunaz dugun pertzepzioa ulertzeko. Errealitatearekin elkarreraginez, barbaro berriek informazio izugarri xurgatzen dute; ideia asko partekatzen dituzte. Horrela, beren burua hezten ikasi dute, eta, oximorona erabiliz, barbaro ilustratu bihurtu dira. «Jakintza», gorde beharrean, partekatu egiten da orain, istorioen bidez. Frustrazioak ekintzaren mundura eramaten dira, nork bere azalean esperimenta ditzan.

Eta errealitatearekin jokatuz gero, zer? Mugimendu kolektiboen ekarpenei esker, edo herritarren kazetaritza izenda dezakegunaren bidez, Udaberri arabiarra, *#SpanishRevolution* eta *#OccupyWallStreet* gisako gertaerak aurrera egiteko oinarriak ezarri dira. Aldaketa paradigmaticoa da: eduki digitalak teknologia berrien bidez sortzea oso politikoa izan daiteke. Zentzu horretan, Udaberri Arabiarraren kasuan, mugikorrek ezinbestekoak izan dira iraultza herrialde batetik beste batera zabaltzeko.

Baina jendeak ez ditu teknologiak kontsumitzen. Jendeak istorioak kontsumitzen ditu. «Badiudi narrazioa lengoia bezain unibertsala eta zaharra dela, eta lengoiairekin gizateria eta kultura definitzeko gaitasuna partekatzen duela. Istoriorik ez duen herri batek, lengoiairik ez duen herri batek bezain absurdua dirudi», esan zuen Andy Cameron-ek. Gizakiek komunikazioa ahalbidetzeko gaitasuna duten hainbat gailuren interfazearekin erlazionatzeko ohiturak, komunikabideen gehiegizko presentziak eta teknologiei esker gizakien bidaizatzeko abiadurak mezu berriak eta, bereziki, istorio berriak sortzen dituzte etengabe. Eta istorio berri horietako iruditeria kolektiboak gizateriaren identitate forma berriak islatzen ditu. Irudien, ikonoen eta hizkuntzaren joan-etorri etengabe hau betidanik gizakiak mitoak sortzeko erabilitako prozesuen eboluzio naturala baino ez da, nahiz eta orain teknologia berrien eraginpean egon. Mitoa ipuina baino ez da, eraginkortasun berezia duen narrazioa, hitzetik harago doan zentzua duena, garai jakin baten eta herri jakin baten irudi kolektiboak zehazten dituen. Lehen, gutxi batzuek zabaltzen zizkioten mitoak masari; orain, berriz, askok askori, Interneten *peer-to-peer* filosofiari jarraiki.

Gizakien arteko konexioek ideiak eta sormena bultzatzen dituzte. Bideo-jokoek daukaten indargune nagusia da beste gizaki batzuekin batera eta beste batzuen aurka jokatzeak aukera ematen dutela; horrek beti gainditzen du makina. Elementu batzuk ezin izango ditugu ezabatu, baina bai kontrolatu. Gaur egun, bi mila milioi lagun konektatzen dira sarera. Eta

horietatik ehunka milioik sarean jokatzeko egiten dute, nahiz eta horren jakitun ez izan. Horrek ideiak eta estrategiak bultzatzen baditu, jakin nahi nuke zer gertatuko den datozen hiru urteetan, sarera konektatutako 50 bilioi objektorekin masan jokatzeko hasten garenean.

Joko horietan, mugikorra funtsezkoa da. Mugikorrek esperientziak agintzen ditu: «performancea» eta joko saioak gauzatzen ditu; unibertso osoak definitzen eta zentzumenak zein gaiak geruzatan transmititzen dituzten esperientziak sortzen ditu. Hala, erabiltzaileak erabaki dezake nola eta zenbat denboran egon nahi duen unibertso diegetikoan.

Mugikortasuna ez da errealitate bat, errealitatea edo ilusioa gauzatzeko modu bat baizik: gure bizitzak erabat erlatiboak diren denbora eta guneean kontrolatzean datza. Dena daukan aurreneko tresna mugikorra da: Interneterako konexioa dauka, ukimen-pantailak, GPSa, girokopioa, azelerometroa eta milaka aplikazio gehiago. Horrenbestez, aginte unibertsala, kotsola eta nonahiko pantaila da. Mugikorrek kalera atera du jokoa, etengabeko mugimenduan. Garaiak aldatu egin dira, teknologiak eboluzionatu egin dira, eta ametsak ere bai.

Felipe: Ene... Nirekin ezkondu nahi?

error 404

Guillermo: Kontatuko al dizuet mundu digitalaren sabotaje analogiko bat, hiru pauso errazetan?

Jordi: Nik istorio bat kontatu nahi dizuet.

Guillermo: Mmmm. Bueno ba. Nirea ere istorio bat zen...

Maña: Izugarri gustatzen zaizkit istorioak.

Rubén: Niri ere bai.

Alberto: Aurrera, Jordi.

Jordi: Unibertso zabal batean gertatzen den *Mass Effect 2* rol-jokoan izan dudako esperientzia azalduko dizuet. Lehenik eta behin, esan beharko nuke *Mass Effect 2* joko «burokratiko» dela. Arau hierarkizatu esplizituz beteta dago eta ekintza-faseen artean kudeaketa-lan ugari egin behar dira. Azken batean, *Mass Effect 2*k honen antzerako mezua bidaltzen die jokalariei: «A-tik E-ra joateko, igaro mesedez D-tik, baina, aurrez, ez ahaztu B eta C atalak betetzea, bakoitzaren bi ale eta kopia konpultsatuekin. B-k aspertu egiten zaituela? Ba, lehenago pentsatu beharra zeneukan, lagun: inork ez zuen esan erraza izango zenik».

Analisi fenomenologikoaren jarrera hartuz gero, joko honek prestakuntza-ordu ugari eskatzen ditu, azken egiteko batera iristeko. Narrazioaren aldetik oso desorekatua da. «Kudeaketa-lan» bakoitzak jokatzearen plazera sortzen duten osagai guztiak dituen arren, baliteke jokataleak sentitzea abenturaren hiru laurden apoteosi erraldoi baterako prestaketa soilik direla. Bai, badakigu produktu kultural gehienak halakoak direla; heroiaren bidaia bezalakoak. Dena den, gutxitan ikusarazten du joko batek hain garbi ikaragarriko ahalegina egin behar dela azken egitekorako prestatzeko. Hala ere, jokalaria pentsatuko du: «Tira, behin hasita, goazen aurrera. Ziur azken egiteko horrek mereziko duela».

Zuen baimenarekin, lehen pertsona hitz egingo dut; lehen esan dudako bezala, neronek izandako esperientzia azaldu nahi dizuet. Jokoan aurreratuta nengoela, karma behar bezala orekatuta zuen Shepard hipermaskulino eta porrokatu baten avatararekin erabat identifikatuta nengoenean, Mirandarekin maiteminduta nengoela konturatu nintzen. Cerberusen agente bat zen Miranda, eta bere misioa ni kontrolatzea zen, zalantzarik gabe; alegia, galaxien arteko esplorazioaren gremio pedantearen hitzetan, misio arrakastatsua lortzeko ni fokalizatuta egotea.

Mass Effect 2 jokoan –eta BioWare-ren beste joko batzuetan– istorio erromantiko bat

izateko aukerak gatazka biziak piztu ditu. Besteak beste, jokoan alderdi kulturalak aztertzen dituzten foro eta posta-zerrenda gutxi gorabehera espezializatueta, teoriarari batzuek ondo hartu dute aukera hori, baina kritikatu egin dute arautua egotea. Jokalari batek Shepard maskulino batekin jokatzeko badu, pertsonaia femenino batekin soilik izan dezake harreman erromantikoa –eta, beraz, sexuala–. Shepard femeninoei aplikatzen zaien politika aldatu egiten da zertxobait. Hala ere, ez ditut xehetasunik emango, balizko jokalarien irudimenari askatasuna emateko. Datu horretatik abiatuta, bideo-jokoan zenbait adituk (akademikoak eta zaleak) nolabaiteko interesa azaldu zuten BioWarek queer politikarekin zuen loturarekiko. Eztabaida horren emaitzak sarean daude, han-hemenka. Pazientzia apur batekin, aurki daitezke. Dena den, *Mass Effect 2* jokoan nola ligatzen den aztertzen ari gara orain.

*Mass Effect 2*n, bi modutara konpon daitezke gauzak: borrokatuz edo hitz eginez. Maitasunaren kasuan, aurrera egiteko, bigarren erabili behar da, noski. Hurbilketa estrategikoa abiarazteko, Shepard batek maite duenarekin hitz egin behar du –nire kasuan, esan bezala, Mirandarekin–, haren «leialtasuna» lortu arte. Leialtasunak –eufemismo bitxia– egiteko nagusia lortu ondoren erabilgarri egongo diren beste aukera batzuk desblokeatzen ditu. Horrek suspense nabarmena eragiten du, maitasuneari aurrera egiteko aukerak atzeratu egiten direlako. Hau esatea bezala da: «Bete ezazu egitekoa, adiskide; gero izango duzu maitearekin jolasean aritzeko astia». Tarteko pausoetan, maitearekin jolasteko aukera hori urrun ikusten da. Amaierara iristean, hau da, *Normandie* ontzia Omega 4ko errelera zuzentzen denean –ziurrenik tripulazioa sortzailearekin bilduko da han–, dialogoak desblokeatzen hasiko dira eta soilik orduan iritsiko da maitasunerako aukera. Dena ongi eginez gero, Mirandaren bisita interesgarria jasoko duzu, sari moduan.

Pentsa genezake, gauzak ondo egin nahi izanez gero, garen bezalakoak izan behar dugula, irudimentsuak, bizkorak, eta hitz goxoekin

limurtu behar dugula maitea. Baina ez da hala. Dena ongi egiteak esan nahi du, teoriarari egin eta esan behar dugula suposatzen den hori guztia egin eta esan behar dugula. Beste pertsonari erakustea hark entzun nahi duena esateko prest gaudela: zein polita den, zenbat fidatzen garen berarekin, ez zaigula axola interes ilunak dituen tipo beldurgarri baten aginduetara egotea. Akats bakar bat nahikoa da dena bertan behera geratzeko; behin gure helburua «ixten» bada, ezinezkoa da bere interesa berreskuratzeko –ondo dakit nik hori, Jack-ekin izan nuen esperientzia dela-eta–.

Hala, xehetasun bakoitzean arreta izugarria jarrita, abentura erromantikoa narrazioa sortzen joango gara, guk sortua dirudiena, eta arrakasta-sentsazio faltsua ematen diguna. Gure erara ligatzen ari garela uste genezake; gure xarmak eramango gaituela arrakastara. Baina, pixkatxo bat pentsatuz gero, BioWareko diseinatzaile baten modura ligatzen ari garela konturatuko gara, eta baliteke tipo hori gure ahizpekin edo alabekin inoiz ikusi nahiko ez genukeen modukoa izatea. «Onartu ezazu, lagun: ez duzu zuk ligatu, laugarren solairuko hirugarren gelako ergelak baizik».

Eta, orduan, beste zerbait otuko zaizu: «Neska modu honetara limurtu behar dut, eta ez bestera; jokoaren diseinuak hala egitera behartzen nauelako». Hori pentsatzen duenari, erronka egin nahi diot. Pentsa dezala bizitza errealean norbait bereganatzeko zenbat modu ezagutzen dituen, eta ea hemen deskribatutakoa ez den bat ezagutzen duen. Besteari hitz politik esatea, zeinen bikaina den esatea, beti egia ez bada ere. Hori pentsatzen du BioWareko tipoak erromantizismoaz, eta, uste dut, *mutatis mutandi*, guri ere gauza bera iruditzen zaigula.

error 404

María: Bestalde, interesgarria izan daiteke aurreko hamarkadan narratologoek eta ludologoek artean bideo-jokoei buruz sortu zen eztabaida bizi gogoraztea. Janet Murray edota Mary-Laure Ryan bezalako

teorialariek argudiatzen zuten bideo-jokoak ziberdramaren gisako narrazio motak zirela, eta beste narrazio batzuetarako erabilitako tresna teoriko berberekin aztertzea proposatu zuten. Aldiz, Jesper Juul bezalako ludologoen esaten zuten oso ezberdinak zirela narrazioak eta bideo-jokoak, bakoitzak bere egitura kognitiboak eta komunikatiboak zituelako. Dirudienez, eztabaida sutsuak izan ziren biltzar akademikoetan, eta muturrekoka ere ibili omen ziren.

Jordi: Kar kar kar.

Maña: Eztabaida hori erabat ahaztuta egongo da honezkero, ezta, Jordi? Hala ere, komentatzeko modukoa iruditzen zait. Eta, inork zalantzarik baldin badu, hemen dago transmedia belaunaldia, hori gezurtatzeko, edo gutxienez barre pixka bat egiteko, «Mina bilatzaile»ren balizko filmaren trailerra eginez.

Jordi: Ba ez, ludologoaren eta narratologoaren arteko eztabaida ez dago ahaztuta. Eztabaida teorikoa ez ezik, botere akademikoko jarrearen arteko norgehiagoka ere izan zen. Juulek, jokoen izaera berezia ezartzearen alde egitean, diziplina berri baterako abiapuntua sortu nahi zuen. Denok dakigu arlo akademiko batek zer suposatzen duen –eta, ez badakizue, azalduko dizuet apur bat–: aldizkariak edo argitaratzeko plataformak, postu akademikoak, mailaz igotzeko aukerak, boterearen banaketa... Egia esan, eztabaida, itzali beharrean, konplikatu egin da, ikuspuntu berriak sartu baitira: narrazioaren teorialari ezagunak, ludologoak, Game-Based Learning-en komunitatea, soziologo eta antropologoak, komunikologoak, azterketa kulturaletakoak, arte digitalaren teorialariak... Komunitate akademiko horiek guztiak borroka irabazten saiatu dira, jokoei buruzko teorizazioari konplexutasun geruzak gehituz. Nire uste apalean, lehen azaldu dudana ikuspuntuak –jokoa fenomeno zehatz eta bereizgarri bezala ez ikustea, joera kultural bezala baizik– gainditu egiten ditu ikuspuntu partzialak.

error 404

Alberto: Jokoa, gizakiak «suarekin» jolasean aritzeko baina «ez erretzeko» asmatu duen estrategiarik onena izan da beti; beraz, ezinezkoa zait «jokoa» eta «jolasa» bereiztea. Hala ere, bestelakoa da errealitateari ikuspuntu teknologiko hutsetik aurre egitea.

Nik urrutitik begiratzen diot bideo-jokoen errealitateari. Azpimarratuko nuke ikus-entzunezko jokoa edo bideo-jokoa bidez identitate bat sortzen dugula, eta kultura batekin identifikatzen garela. «Esperientzien ekonomia» –edo «esperientzien industria»– adierazpena erabiliz, Pine eta Gilmore idazleek bizitako esperientzia irudikatuzko aukeraren balio erantsia identifikatu zuten. Gizakien esperientzia da garrantzitsuena, produktua funtzional soilak izateaz harago norberaren identitatea definitzeko baliagarri diren inguru batean. Geure burua definitzeko beharra daukagulako daukagu, gaur egun, «ikus-entzunezko jokoak» eta «bideo-jokoak», errealitate beraren ñabardura bezala. Gure errealitatea hain konplexua izanik, ezin ditugu ñabardurak baztertu.

Hein batean, erabiltzaileak 360º-ko narratiba berrietan edo errealitate handituan –ikus-entzunezko formatua duena– enkoadraketa eta jarraitu beharreko narrazio-ildoak erabakitzen ditu. Dokumental interaktiboetan, askotan gertatzen da *idoc*-ak ematea, *feedback* positiboa dutelako, eta erabiltzaileen jakin-mina asetzen dutelako, pauso bakoitzean. Narratiba tradizionalak, linealak, ez dute jakin-min hori pizten, edo, hobe esanda, ez diete erabiltzaileen ekintzei erantzuten. *Lean forward* eta *lean backward* ikusleen definizioarekin argi azaldu zuten: telebista erabiltzaileek kontatzen zaien ipuinaz pasiboki gozatu nahi dute, sofan etzanda; *Forward*ak, berriz, Internet eta bideo-joko erabiltzaileak dira, paper aktiboa nahi dutenak.

Zoritxarrez, ohiko ikus-entzunezko narratibak, bere lehen ehun urteetan existitu izan den moduan, ez du bide aktiborik onartzen. Ikus-

entzunezko CYOA (aukeratu zure abentura) guztien adibideak anekdota hutsak dira, baita 1980ko hamarkadan goraldia izan zuten «aukeratu zure abentura» liburuak ere, ez baitziren gehiegi zabaldu. Edo, behintzat, ez zuten agindutakoa bete.

Bestalde, eta tartean den beste narrazio-ildoetako bati jarraiki, avatarra ez al da guk nahi duguna izateko jolasa, irudikatze abstraktu eta figuratiboaren bidez?

Rubén: Nik zalantza berbera izaten dut beti, eta inoiz ez dut erantzun egokia aurkitzen. Zergatik behar dugu jolasa? Seguru aski, gizakiak, inguruaz jabetu zenetik, denboraren zati bat jolasteko erabili du, edo jolasaren antz handia duten ekintzetarako.

Baliteke jolasak benetako jarduerarako entrenamendu txikia izatea. Seme-alabak ehizako arteetan eta biziraupenean trebatzea, jolasa balitz bezala. Gizakiek ez ezik, animaliek ere erabiltzen dute jolasa, bitzta errealerako entrenamenduaren oinarri moduan.

Baliteke etengabe trebatzen egoteko behar hori gure DNA n egotea, trebakuntzak bizirauteko aukera gehiago ematen dizkigulako. Biziraupenaren kolorea eta forma oso bestelakoak dira XXI. mendean, baina gure gorputzak, inkontzienteki, prestakuntza eskatzen digu.

Bideo-jokoak entretenitzeko modu eta denbora-pasa bihurtu dira. Segundo gutxitan muntatzen dugun puzzlea edota hainbat egun edo hilabete iraun ditzakeen abentura handi batean sartzea. Denetan gainditu behar da erronka bat; denetan geureganatu behar ditugu hainbat trebezia, aurrera egiteko edo mailaz igotzeko. Finean, trebatu egiten gara.

Gaur egun, fase hori gaindituta dagoenean, jokoek lau arazoiengatik erakartzen gaituztela uste dut: geure burua gaintzeko, istorioetan murgiltzeko, gizartean elkarrekiteko, eta, batez ere, mundu errealetik deskonektatzeko. Ideia edo galdera hori alde batera utzita,

hemendik irteten garenean, nonahi dagoen TED erakundeko Seth Priebatschen hitzaldi bat ikustea proposatzen dizuet. Izan ere, jokia gure bizitzan etengabe dagoela argudiatzen du.

error 404

Guillermo: Lagunok: lehen esandakoa errepikatuko dut. Mundu digitalaren sabotaje analogikoa, hiru pauso errazetan. Lehen pausoa...

Jordi: Lehen moztu egin zaitut. Barkatu.

Guillermo: Berrero moztu nauzu.

Alberto: Aurrera, Guillermo: hasi istorioa kontatzen, astia badaukagu-eta.

Guillermo: Ongi da. Ba hori. 1. pausoa. «*Escondite, esconderite, rascondite*» izena jarri diot. Paradoxa. Mundu analogikoko jokoek mundu digitalekoekin baino aukera handiagoa ematen dute parte hartzeko. Zergatik? Mundu digitalean, denok ezagutzen dugu kodea. Adostasunezko dialogoaren bidez aldatzen da jokia. Talde baten produkzioaren bidez. Emaizak: Ahozko tradiziokoekin antzerako dinamikekin funtzionatzen duten jokalarien taldeak sortzen ditu. Emaizak: «Nire auzoan, horrela jokatzen dugu».

Baina zergatik «hobetu» behar da jokia? Jokatzea parte hartzea da, ezarritako arau batzuk kontuan hartuta. Jokoaaren dinamika errepikapena da. Arauak higatu egiten dira; jokalaria ez. Arauak zaharkitu egiten dira; jokalaria ez. Arauak eskasak dira, baina jokalariek arauak asmatzeko duten gaitasuna potentzialki mugagabea da.

Jokatzeak gehiegikeria eragiten du. Gehiegikeriak jokatzeko arauak hausten ditu. Jokia dinamiko bilakatzen da. Jokia parte hartzeko esperimendua da, komunitateen barruan. Baliteke arauak «narrazio-zentzurik» ez izatea. Adibidez, «harrapatzaile» ari denaren bila joatea. Senak esaten dizu hobe duzula haren bila ez joan, bestela harrapatu egingo

zaituelako. Jokoan, ordea, arau-sistema horrekin espermentatu beharra dago.

error 404

Alberto: Jeff Gomezek (besteak beste, *Avatar* eta *Karibeko piratak* transmedia proiektuen sortzailea) Twitterren idatzi dituen bi gauza irakurriko dizkizuet.

Rubén: Nola lortu duzu hemen Twitter izatea?

Alberto: Bere *avatar*-a daukan mugikor berezi bat daukat, simulagailuetarako garatua.

Felipe: Alajaina! Ez nekien halakorik zegoenik ere.

Alberto: Kontua da Jeff Gomezek hau dioela: «*The best stories are not those that are told to us... but are those that we share*». Eta beste hau ere bai: «*Transmedia is an interactive puzzle that has to be assembled by an audience*». Era berean, Tom Chatfieldek, TEDen egin zuen *7 ways video games engage the brain* izeneko aurkezpenean, Gomezzen zenbait teoria azaltzen ditu zehaztasunez.

Eta Nina Bragielek ere esaldi bitxi bat esan zuen aurten (2011) New Yorkeko Lincoln Center-en izan zen *Power to the Pixel* foroan: «*The key to transmedia is providing something for every level of participation*». Bideo-jokoetatik eratorritako beste kontzeptu bat. Hau da, transmedia narrazio-metabertsoa murgitzailea da, kontzeptu pantailetan zenbait modutan mugitzea ahalbidetzen diguna. Errealitatea, bideo-joko erraldoi moduan, alegia.

Maña: Horixe. Sarea, jokatzeke zelaia da. Interneterako konexioa aurrenekoz izan nuenean, 1997an, galdu egin nuen jokoekiko interesa. Orriak kargatzen ziren bitartean, *Bakar-jokoan* eta *Mina-bilatzailean* soilik jokatzen nuen –eta izugarritzko mendekotasuna sortu zidaten–. Izan ere, orriek denboratarte luzea behar zuten kargatzeko, 56K-ko modemarekin. Gainera, modema sarritan

deskonektatu behar izaten nuen. Tarifa lauaren aurreko garaia zen hura. *Online* eta *offline* egotearen arteko tentsio etengabe horrek eragin nabarmena izan zuen jokoekin eta Internetarekin izan nuen harremanean, inflexio-puntu horretan. Baina, konektatzeko aukera nuen guztietan, Sarea nuen jokoetan gustukoena, lengoaia hipertestuala bera: orri batetik bestera jauzi egitea, nora eramango ninduen ez nekien bideari ekitea... Ia beti, toki harrigarrietan bukatzen nuen. Sarea nire joko-zelai digitala da, ikus-entzunezkoa.

error 404

Maña: Badirudi ez-fikziozko narrazio digitalak dokumental interaktibo izeneko generoa sortzen ari direla. Bertan, askotariko narrazio-tresnak sar daitezke: murgilketa-kazetaritza, multimedia-hipertestua, eta Manovichek bildu zuen datu-baseen zinema –haren arabera, Dziga Vertov eta Peter Greenaway izan ziren aitzindariak–, eta abar.

1920ko hamarkadako abangoardiek beste genero bat proposatu zuten: hirien sinfonia (*À propos de Nice* edo *Berlin: hiri baten sinfonia*). Hirietako eguneroko bizitzetako irudiekin jolasten dute, eta modu poetikoan jartzen dituzte elkarren ondoan, hiriak irudikatzeke une hartako narrazio ohiturak eta objektibotasuna alde batera utzita. Hiria esplorazio- eta murgilketa-espazio izatearen ideia egun horietatik etorri da gugana, eta gaur egun, ohiko gaia da *idoc*-ean. Espazioarekin, espazioaren geruzekin jolastea, esanahien konstrukzioa eta dekonstrukzioa eta ikusleak esperientzia horren partaide egitea narratiba horien *leitmotiva* izan da ordutik, baita hainbat euskarriren eta teknologiaren esperimantazio-eremua ere bai, horiek ematen dituzten mugekin jolasteko.

Errealitatearen eta norberak ikusten duen subjektibotasunaren arteko tentsioarekin ere jolasten da. Fragmentazioarekin, ordena- ezarekin eta ordenaren bilaketarekin. Puzzle bat, buru-hausgarri bat, edo «errealitatea» bezalako kontzeptu ulertezin bati zentzua

aurkitzeko saioak ote dira narrazio zatitu hauek, funtsean?

Jordi: Oso interesgarria... Egia esan, aitzindarietarako buruz aipatu duzunarekin lotuta, modu sinplean, esan genezake zinemak pinturaren historia azkar batean bildu zuen moduan, bideo-jokoek beste horrenbeste egin dutela, baina askoz ere azkarrago. Zinemari buruzko baieztapena baldar xamarra izan daiteke –ñabardura faltagatik–. Berez, zinemak irudikapenetik abstrakzioerako bidea egin du joan-etorriko zenbait bidaietan –pentsatu Lumière-Eisenstein ibilbideetan eta hortik Ameriketako zinema klasikora–Stan Brackhage–. Ziurrenik nahasten ari naiz, eta zuek ere nahastu egin zaituztet. Jokoaren kasuan, nabarmenagoa da hori; izan ere, bilakaera teknologikoaren ondorioz, abstrakzioari lotuta sortu zen (*Pong*, *sprite* estetika), eta denborarekin bihurtu zen figuratibo. Lumière-Eisenstein ibilbidea *Pong-Final Fantasy XII* ibilbidearen alderantzizko perfektua da.

Guillermo: Niretzat, kontua da bideo-jokoa, industriak ulertzen duen moduan, «testu» bat dela, film edo telesail bateko atal bat bezala. Dena den, «bideo-joko batekin jokatzeko», jokariaren elkarreraginak gainditu egiten du diseinatzaileak diseinatutako elkarreragina. Film batean, diseinatutako elkarreragina oso txikia da; bideo-jokoaren kasuan, handiagoa da. Baina, kasu bietan, elkarreragin «gobernatua» da. Nik esango nuke jokariak bideo-jokoarekin –eta ez bideo-jokoa– jokatzeko sortzen duen gehiegikeria dela «ikus-entzunezko joko»-a. Hala ere, jokatzeko era horri *bita* edo jokoaren *hackeatzea* gehitu beharko litzaioke. Hala, ez litzateke jokoaren azalaren birnahasketa soilik izango, sortzeko DNA bera baizik. Bideo-jokoaren industriak berak erantsi dio hori narriatibari; adibidez, maila edo unibertso osoen diseinua bezalako esperientziakin.

error 404

Jordi: Herri-kulturaren testuen eta horien askotariko irakurleen arteko harremana aktiboa eta emankorra da. Testu batek ere ez du adiera

bakarreko esanahia, ezta agenda politikoa ere. Beste era batera esanda, testu batek ezin ditu eragingo dituen efektuak aurreikusi. Herri-kulturako produktuekin dugun erlazioak plazer-egituren ekoizpenaren bidez funtzionatzen du, eta bideo-jokoak ez dira salbuespena. Bideo-jokoen fenomenoak kulturaren duen garrantzia ulertzeko, ezinbestekoa da plazer-egitura horiek sortzeko moduak aztertzea.

Alberto: Merezki dugun eta behar dugun teknologia daukagu. Mugikorra bideo-jokoek abiarazitako kontsumo-leinu interaktiboko kiderik berriena da. Dena kontakizun baten parte da; gizakien identitateari buruzko kontakizun handiarena. Gizakiok nor garen galdetzen diogu etengabe geure buruari, eta azalpenak ematen dizkiogu elkarri, taldeko kide garelako sentitzeko.

Jordi: Bai...

Alberto: Berehalakotasunaren garaian bizi gara. Gaur egun, inoiz baino azkarrago komunikatzen ditugu gizakion ideiak. Zerbait gertatu bada, ikusi egiten dugu. Zerbait existituz gero, eskuratu egin nahi dugu. Baina gure gorputzak duela 300.000 urte bezala funtzionatzen jarraitzen du. Kosmetika gehixeago erabiltzen dugu agian, baina, funtsean, berdinak gara. Edertasunak estimulu elektriko ohartzina izaten jarraitzen du, baina hark hartzen ditu erabakiak geure ordez, 300 milisegundoan baino gutxiagoan. Hori ez da aldatu urte hauetan guztietan. Errealitate horretan, jokoak da garuna programatzeko eta hezteko erabiltzen dugun softwarea, sinapsia sortuz eta konektatuz. Jokoak moldatzen du gure burua.

Tim Berners Leek World Wide Web izango zena garatu zuenetik, bideo-jokoak eraginkortasunez egokitu dira beste hedabide batzuen lengoaietara, eta inguru interaktiboetan integratu dituzte. Bat-egite horrek, bideo-jokoek iraultza digitalean izan duten papera goraipatzeko aukera eman du. Bideo-jokoek teknologia berrietara hurbiltzeko aukera eman diete azken belaunaldiei, eta

teknologiaren garapenari esker, berritasunak eragin ditu narrazio-irudikapenen alorrean. Hala, beste hedabide batzuetan eragina izan du, eta horiek ere bat egin du: telebistarekin eta zinemarekin, besteak beste. Internetekin batera, bideo-jokoak *crossmedia* errealitate berriaren benetako sinboloa dira, eta horien dimentsio interaktiboari esker, paradoxikoki, performance kontzeptua garrantzitsua da berriz. Beraz, erabiltzaileak unibertso diegetiko inguratzailetara eramaten ditu, eta elementu bertualekiko sentsibilitate berria garatzea ahalbidetzen du.

error 404

Guillermo: Nire sabotajearen 2. puntuari helduko diot orain. Izenburua: «*Joko digitalak. Labirintoaren eskasia paradoxikoa*». Paradoxa: joko digitalak, jolas-aretoetako makina zaharretako jokoak eta ordenagailuetako jokoak sortzeko erabiltzen den lengoaiak (kodea) baliabide analogikoarenak bezain malgutasun handia ahalbidetzen du. Hala ere, kodea eta jokalariaentzako aurkezpena bereizi egiten dira. Jokalariak aurrez diseinatutako labirinto moduan hartzen ditu jokatzeko arauak, eta badaki ezer gutxi inprobisatu ahal duela. Paradoxa: jokoaren bidez, jokalaria joko «hausteko» gaitasunaz jabetzen da (softwarea esekita uzten duten mugimendu begiztak, zuzenean apurtutako guneak, inora ez doazen pixelak), eta hura *hackeatzen* ikasten du. Horrela sortzen dira *pokeak*. *Hackeatzea* ez da adostasunezkoa, espezializatua baizik. Baina *hackeatzeari* buruzko ezagutza sozializatu egin da. Emaizak: aldaketa barrokoa. Jokoa *hackeatu* duen programatzaileak jarri du errorea programatu dituen jokoen narrazioan. Joko analogikoa inguru digitalean sartzen hasi da.

Felipe: Idazten arituko bazina bezala hitz egiten duzu.

Guillermo: Zer espero zenuen ba? Gidoilaria naiz lanbidez.

Maña: Kar kar kar.

Jordi: Guillermo, nik hauxe erantsiko nuke: jolas guzti-guztiak bizitzari buruzko metafora batean oinarritzen dira. Edo, hobeto esanda, bizitzari buruzko erretorikan –kontzeptua ez da nirea, noski, Brian Sutton-Smithena baizik–. Monopoly jokoaren azken helburua («lor ezazu diru guztia, eta eragin ezazu besteen porrota») gizarte-ordena jakin baten parte da. Era berean, «suntsitu arerioen unitate guztiak» xedearen abiapuntua gerra oinarritzko premisa kulturala delako ideiatik abiatzen da. Erretorika kulturala jokatzeko modu guztien parte da; beraz, joko batek horretatik ihes egin nahi duenean, oso nabaria da. Batez ere, joko satira egiteko edo kritika sozial eta politikoa egiteko erabili nahi bada.

error 404

Maña: Niri hainbat adibide bururatsen zaizkit. Entzun. Narratiba digitalek ezarri zuten aurreneko jokoetako bat hipertestua izan zen. Hipertestuen jatorrian, 1950eko hamarkadako zenbait egilek erabiltzen zituzten joko literarioak daude; batez ere, 1950eko hamarkadako Parisko Raymond Queneauk eta haren lagun patafisikoen –eta Calvinok, eta Cortázarrek, garai horretan Parisen zebiltzan– eta–. Adibidez, OuLiPo eta literatura potentziala (*Cent mille milliards de poèmes*). Lan literarioak idatzi nahi zituzten, lehenik horretarako oztopoak sortuz. Mugek, murrizketek eta jokatzeko arauak bultzatzen zuten sormena. Oulipi mugimenduko kide baten definizioa hauxe izango litzateke: «labirinto bat sortzen duen arratoia, handik ihes egiteko asmoarekin».

Muga horiek espazioarekin eta euskarriarekin jokatzen zuten, normalean. Muga fisikoa, literatura potentziala ezkutatzen zuen indarra zen, «izan zitekeen hura» ezkutatzen zuena. Inguru digitalean, joko horrek eztanda egiten du, eta ugaritu egiten da, software edo gailu bakoitzaren mugek sormena bultzatzen dutelako. Ildo horretan, edozer euskarriren gaineko edozer narraziok jokatu egin behar du, bere arauak betetzeko.

1950eko hamarkadako Parisen, baziren situazionistak ere. Haiek beste era bateko jokoak asmatzea proposatzen zuten, haien filosofiaren arabera. Guy Deborden deribaren teoria horren adibide da. Deriba, aurreikusi gabeko bidaia da, paisaia batean barna egiten dena –normalean, hirian–, eta ibilbidea geure subkontzientek zuzentzen du, toki bakoitzak iradokitzen dizkigun emozioen bidez. Ondorioz, bidaia bakoitza esperientzia berria eta bakarra da. Deriba zen Internetera lehen aldiz konektatzean egiten genuena. Hipertestuari jarraitzen genion, orain egiten dugun bezala. Orain, hiperespazioan egiten dugu bidaia.

Horregatik guztiagatik, ez da kasualitatea azken urteetan ikusi ditugun dokumental interaktiboetako asko mapetan oinarrituta egotea. Edo dokumental esperientziala, jokoaren interfaze moduan hirira, espazio fisikora, itzultzen gaituena. *Pervasive game* edo *pervasive documentary* (nonahiko jokoak, nonahiko dokumentalak) deitzen dira. Errealitatean egoerak sortzea edo birsortzea. Istoria ez da antzetzten; esperimentatu egiten da. Supermurgilketat hitz egin genezake: espazio errealean egindako murgilketat. Pantailaren ostekoaz.

Hamarkadak daramatzagu «mundu errealean» metafora bezala funtzionatzen duten pantaila-interfazeetan nabigatzen. Baina haien mekanikak eta lengoaiak garatu egin dira. Orain, espazio fisiko horretara itzultzen ari gara, baina pantailen metafora moduan, haien mekanikak eta lengoaiak erabiliz. Pantaila mugikorrari eta GPS teknologiari esker, non gauden eta nola mugitzen garen jakin dezakegu. Horrek lausotu egin du errealitatearen eta metaforaren arteko muga, baita espazioaren eta interfazearen artekoa ere. Eta are gehiago errealitate handituarekin, oraindik sendotu ez bada ere.

Geolokalizazioarekin lotutako *social game* guztiak aipa ditzakegu hemen; Foursquare eta SCVNGR, kasu. Baita rol-jokoak eta haien taula- eta dado-interfazea ere. Eta sortzen ari diren narrazio-joko berriak, artistikoagoak eta

dokumentalekin lotura handiagoa dutenak, Londresko Hide&Seek estudioak eta Blast Theory-koek sortzen dituztenak bezalakoak.

Ez dakit, adibide ugari datozkit burura.

Felipe: Bada dokumental interaktiboetako buruzko artikulua bat, *Informe: documental interactivo*. *Con la realidad sí se puede jugar* izenekoa, ondo osatua dagoena. Baina ez dut oroitzen nork idatzi zuen...

Maía: Ezaguna egiten zait kontu hori...

error 404

Guillermo: Hirugarren eta azken zatia. «*Partaidetza kolektiboa eta mailen diseinua*. *Arkitekturan jolastea*» izenekoa. Masako rol-jokoak, hainbat jokalaritakoak. Harreman-dinamika analogiko berriak. Berrogei jokalaria ados jartzen dira, jokatzeko. Berrogei jokalariek euskarri digitala erabiltzen dute, baina «analogikoki» antolatzen dira («Ostegunean, zortzietan. Denok ez bagaude, ikusiko duzue»). Ezagutza partekatzen duten talde-dinamikak dira, konplexutasun handikoak. Lankidetzarik gabe, zaintzarik gabe, lidergorik gabe, rolak banatu gabe, espezializaziorik eta ezagutzarik gabe, ezinezkoa da joko irabaztea. Ezkutaketan ari ote gara berriro ere?

Paradoxa: jokoaren arkitektura opakua da oraindik ere. Partaideek erabakitzen dute taldea nola antolatu; ez, ordea, mailen arkitektura. Goazen hurrengo mailara: diseinatuz jokatzeko. Jokatzeko diseinatzea.

Plataformetako bideo-jokoak sinpleak dira, itxuraz. Salto egitea, mugitzea, aurrera joatea. Ja! Mundu analogikoko pantaila lauekin egingo dugu topo, berriro ere. Sormenari irekita dagoen espazio ez-ildokatua. Jokalariek eskura dituzte jokoaren elementuak eta gozatu egiten dute mailak diseinatuz; jokatzeko baino askoz gehiago. «*Don't hate the media, become the media*» esloganaren antzerako dinamika. Komunikazioa sortzea, kontsumitzea baino erakargarriagoa da. Jokoa, prozesu etengabe batean irekitzen da.

Apurto eta eguneratu egiten da. *Bit*-aren mugek ztanda egiten dute.

Jokatzea, parte hartzea da. Parte hartzeko, jokoaren arauak eta arkitektura ezagutu behar dira. Jokoa opakua bada, jokalariek erasoak jasango ditu, funtzionamendua ezagutu arte. Baina, funtzionamendua ezagutu ondoren, aldatu egingo dira arauak, jokatzen jarraitzeko. Sareko lankidetzaren prozesuen sozializaziotik, hasieran banaka bizi daitezkeen prozesu kolektiboak sortzen dira. Jokoa inguratu egiten du jokalaria, eta arkitekto-kide izatea proposatzen dio. Eskema hori beste sistema konplexu batzuei aplikatu dakieke. Adibidez, partaidetza demokratikoari.

error 404

Jordi: Interesgarria da jokoak irakasbide modura zergatik erabili daitezkeen eta zergatik erabili beharko lirakeen ikustea. Lehenik eta behin, esan behar da –oinarrizkoena delako, baina ez horregatik argiena– bideo-jokoa ikasteko tresna bat dela beti. Hezitzaileek eta ikertzaile adituek ondo dakite hori. Eta jokoak diseinatzen dituzten sortzaileek ere bai. Egenfeldt-Nielsenek azaltzen duen moduan, Chris Crawford joko-diseinatzaile ospetsuak dio joko guztien helburu nagusia ikastea dela. Horrela kontzeptualizatzen du jarraitu beharreko diseinatzaileek gehien azterten duten ildoetako bat. Ondorioz, ikaskuntza bideo-jokoen kode genetikoan txertatuta dago, jokatu baino lehen ikasi egin beharra dagoelako. Horrenbestez, ez du zentzu gehiegirik jokoan oinarritutako ikaskuntza «joko hezigarrien» bidez soilik gerta daitekeela pentsatzea. Ez da gehiago ikasten denok sufritu izan ditugun software interaktiboekin, *mainstream* jokoekin baino; edo *Brain Training* jokoekin *Final Fantasy XII*ekin baino. Izatez, rol-joko japoniar amaigabearekin askoz ere gehiago ikasten da zenbait software hezigarriekin baino. Jokoen potentzial hezigarria aztertu nahi duten guztiek, erabiltzen diren testuak bezala aztertu beharko lituzkete jokoak, irakurtzen diren kontakizunak bezala, eta bizitzen diren tresnak bezala. Gainera, jokoen eta ikasleen agendak bateratu

egin behar dira, eta esperientzia garrantzitsuak eta esanguratsuak bilatu behar dituzte jokoan.

Rubén: Agian zerikusirik ez duen iruzkin absurdu bat egin nahiko nuke. Duela bi egun, *Call Of Duty: Black Ops*-en *multiplayer* sailean jokatzen ari nintzen. Gerrako bideo-jokoa da. Arma ugariz hornitutako hainbat pertsona erreal elkarren aurka borrokatzen dira, askotariko helburuekin; adibidez, lurralde bat defendatzea, bandera bat harrapatzea edota arerioa suntsitzea. *Multiplayer* bideo-joko guztietan, linbo izeneko atal bat izaten da.

Linboa itxaron-gela bat da. Borrokaren gelaurrean, erabiltzaileek armak eta profilaik konfigura ditzakete, estatistikak kontsultatu, beste erabiltzaileekin hitz egin, eta une horretan nor jokatzen ari den ikusi. COD (*Call of duty*) delakoan, aukera izaten da mikrofono bat konektatuta izateko, eta beste erabiltzaileekin hitz egiteko, baina hizketaldiak gelan dauden guztiek entzuten dituzte.

Gela horietan, oso gauza bitxiak gertatzen dira. Zenbaitetan, hurrengo borrokarako itxaroten nengoela –normalean, hiruzpalau minutu itxaron behar dira–, denetarik entzun izan dut: adibidez, bi erabiltzaile, elkarri datuak ematen, jokatik kanpo hitz egiten jarraitzeko asmoz; lagun-talde bat, astebururako plana prestatzen; haur bat, itxuraz oso nagusia zirudien gizon bati jokatzeko zenbait taktika azaltzen; ama bat, semearen gelan sartzen eta afaltzera joateko «*Leave out this fucking game, right now!*» oihukatzen; mutil bat, bere gelan, bakarrik, kantu bat ahapeka abesten; eta, azkenik, lau minutuak patata frijituak jaten eman zituen pertsona bat. Bat-batean, konturatu nintzen pantailari begira eman nituen lau minutuetan tipo batek patata frijituak nola jaten zituen entzuten aritu nintzela... Sinbiosia sortu zen bion artean, ezin bainion pataten karraska entzuteari utzi.

Esperanza: Kar kar kar.

Rubén: Benetan, beti pentsatzen dut nolakoa izango ote den pertsona horien egiazko bizitza:

non jokatzan duten, zenbat urte dauzkaten, familiarik ba ote duten, haien bizimodua nolakoa den... Munduko hamaika lekutako pertsonak baitira. Hizkuntza eta kultura anitzeko itxaron-gela bat da. Pertsona bakoitza herrialde batetik dator, eta bakoitzak bere gizarte-ingurua, adina eta sexua ditu. Denok gaude gauza beraren zain: denon pareko egiten gaituen bataila-eremura sartzea, denok arau berekin, aukera berekin, hamar minutuz jokatzeko... egiazkoa den itxaron-gelara itzuli aurretik.

error 404

Jordi: Azken urte honetan, askotan izan dut gazteekin bideo-jokoei buruz hitz egiteko aukera. Ikerketa-proiektu batean murgilduta egon naiz, Kataluniako unibertsitate garrantzitsu batekin, erakunde publiko batekin eta fundazio pribatu batekin batera. Horien bidez, nahiko garbi ikusi ahal izan dut bideo-jokoei buruzko diskurtso integratzaileak ez duela eraginik izan apokaliptikoei defendatu uste duten gizarte-taldearengan. Gazteek adierazten dute bideo-jokoei alderdi negatibo ugari dituztela, eta, horien artean, indarkeria eta mendekotasuna nabarmentzen dituzte. Diskurtso ofizialera jotzen dute bideo-jokoak onak ez direla argudiatzeko. Beraz, ez da harritzekoa gazte askok interesgarria iruditzen zaienari buruzko ikuspuntu negatiboa izatea. Gazteen artean, oso zabaldua dago gauza dibertigarriak eta interesgarriak onak izan ezin daitezkeenaren ustea. Askok esaten dute bideo-jokoetan denbora emateak eragiten dituen kalteen «lekuko» direla, eta denek ezagutzen dituzte zaletasun horrek eragindako arazoak dituzten gazteak, «mendekotasuna» dutenak, «baztertuta» daudenak... Eta irmotasunez defendatzen dute bideo-jokoak ez direla adingabeentzat batere onak.

Gazteek «erruduntasuna sortzen duen plazer» bezala azaltzen dute bideo-jokoak kontsumitzeko ohitura, bideo-jokoen alderdi negatiboei buruzko diskurtsoa barneratuta dutelako. Badakite egiten dutena, kasurik onenean, antzua dela, eta txarrean,

kaltegarria dela. Bideo-jokoen erabilerari buruzko azalpen guztiak gehiegizko erabilerari eta bideo-jokoei duten harreman gatazkatsuen «errua» nori egotzeari buruzko eztabaidan amaitzen dira. Batzuek teknologiarri botatzen diote errua: sartzeko aukera soila «tentazioa» da, eta askotan erortzen dira horretan. Baina interesgarriena beste alderdi hau da: bideo-jokoen alderdi negatiboan erruaren zati handi bat bideo-joko horiek jokalariei eta haien interesa erakartzeko daukaten gaitasunari egotzi behar zaiola. Paradoxa deigarria gertatzen da. Gazteek esaten dute bideo-jokoak interesgarriak direla ezaugarri jakin batzuk daukatelako, baina, era berean, aitortzen dute hain zuzen ere ezaugarri horientatik arriskutsuak ere badirela.

Mintegietako eta ikasgela pilotuetako partaideek egindako iruzkinetan oinarrituta, ikusi ahal izan dut bideo-jokoak, beste teknologia guztiak bezala, oso tresna indartsuak direla gaitasun teknologikoa erabiltzeko, lantzeko eta horren gainean hausnartzeko; hau da, *hardwarea* eta *softwarea*, elkarrekin eragiteko gaitasunaz baliatuz, tresna eta erabilera berriak asmatzeko erabiltzea, arazoak konpontzeko, lankidetzeta eta partaidetzeta bultzatuz. Beste pertsona eta tresna batzuekin eragiteko gaitasuna lantzea, helburu komunetatik abiatuta, pentsatzeko eta hausnartzeko gaitasunak handitzeko asmoz. Alde digital handia dago gazteek bideo-jokoen erabilerari buruz duten iritziaren eta bideo-jokoei benetan ematen dituzten aukeren artean, eta alde hori murriztu egin beharko litzateke.

error 404

Rubén: Aizue, zero jokalariei antzerako zerbitu gara, ezta?

Esperanza: Eta zertan datza hori?

Rubén: Jokoa gizakiok egindako jarduera dela pentsatzeko joera daukagu, baina ez dugu ahaztu behar badela zero jokalariei kontzeptua ere. Zehazki, John Badhamek 1983an

zuzendutako *War Games* (Gerrako jokoak) filma ikusi nuenean –asko gustatzen zait film hori– iritsi nintzen duela zenbait hamarkada –ia ordenagailuak sortzearekin batera– zabaldu zen ideia honetara.

70eko hamarkadan, oso ezagun egin zen programatzaileen arteko joko bat, «*Bizitzaren jokoak*» deitzen zutena. Funtsean, elementu simple bat sortzen zen eta inguruarekin harremanetan egonda, bere kabuz garatu eta hazi egiten zen. Gauza bera gertatu zen bizitzarekin: zelula bakar batekin hasi zen eta hara non gauden gaur egun. Programazioaren bidez, Jainkoa izatera jolasteko modu bat da. Ia zerotik hasita, bakarrik sortzen den ekosistema.

Joko hori «zero jokalaria» kontzeptuaren barruan sar daiteke. Baina ez da bakarra; jolaserako makina edo bideo-joko ugarik ematen dute lehiatzeko aukera. Adibide klasiko bat, ordenagailu bidez zuzendutako xakea genuke.

error 404

Uler ezin dezakedan arrazoi bitxi batengatik, Flaviok eta haren lagunek bazuten guk esaten genuena entzuteko aukera. Eta, irtetea lortu genuenean, eskuz idatzitako koaderno bat eman ziguten, ez dakit zer irrikoa antropologikok bultzatuta. Bertan, gure kontzientziak simulazioan oihartzun modura nabarmendu zituen esaldiak zeuden jasota, laburtuta, nahi gabeko konfinamendu-prozesuan beste batzuk baino hobeto atxiki genituen esaldiak. Beraz, aipu anonimo eta kolektiboen zerrenda horrekin emango diogu amaiera esperientzia bitxi honen kontakizunari. Nahi gabeko olerki sinplearekin.

Eta zer dator gero?

Izan gaitezen entziklopediko.

Eta noiz esan «ez dut gehiago jokatuko»?

Birtualtasunak hierarkiak apurtzen ditu.

Kalterik gabeko indarkeria.

Homero *vs* Simak.

Gaur egungo mundua editagarriagoa al da?

Bideo-jokoak = herri-kultura.

Jokorik gabe, ez dago kulturarik.

Jokoak, ikasteko makinak dira.

Pokemon, ikasgai.

Birnegozia ezazu jokoan daukazun papera.

Ez da hasierarik, ez amaierarik.

Zergatik gara *manipulatu* hitzaren beldur?

Weba, joko-zelai.

Bideo-jokoa, plazer errudun.

Handi dezagun bizitzaren alde ez-kaskarra.

Ibil gaitezen deriban.

Egin dezagun ezinezkoaren kartografia.

Amaierarik gabeko psikogeografiak.

Interneta, jolasteko makina.

Historia ezin daiteke lineala izan.

Bizitza jokoak da.

Unibertsoa etengabe ari da aldatzen.

Identitate anitza.

Interkonexio sinaptikoa.

Garun ultramoldeatua.

Interneten, dena da identitateari buruzko

kontakizun.

Espazio publikoa kanpoko aldea da.

Zure mugikorra, intimitatea kalean.

Edonor izateko aukera izatea.

Taldea argiagoa da taldekiderik argiena baino.

Mugikorra performatiboa da.

Jokalariek zalantzan jartzen dituzte jokoaren arauak.

Arauak desafioak dira.

Jokalariai jokoaz harago iristen dira beti.

Komplexutasuna eta aniztasuna.

Izan zaitez arkitektoa.

Edo ez.

Izan zaitez gerra eta bakea.

Jokoa eta antijokoa.

Izan zaitez bost minutuko pasartea bizitzaz eta heriotzaz.

Izan zaitez gizona eta emakumea.

Izan zaitez irabazlea eta galtzailea.

Izan zaitez multibertso bat.

Izan zaitez mila multibertso.