

## Joko serioak gaizki: diskurtso prozedurala eta sorkuntza politikak jokoaren inguruan\*

### Itzulpena **EU**

Ez da kointzidentzia kosmiko bat, ez eta lizentzia sortzaile bat artikulu honen izenburuak Miguel Noguerearen gag grafikoaren (*Cristo Mal*) parafraisi bat izatea. Noguera –hala zioten Zemos98koek– ohiko diskurtso kontserbadoreen aurkako arma bat da, nolabait ere; eta politikoki zuzenaren inperioaren aurkako boikot isil horretan, horren azpian gordetzen diren sistemaren aurkako kritiketan, jokoan inguruan ditugun pentsamendu xumeen paradigma heroiko bihurtzen da komikoa.

Ez dugu humoreari eta bideo jokoei buruz hitz egingo, eta ez dugu gainbegiratuko komedia, ironia, parodia edo absurdua baliabide estilistiko gisa erabiltzen dituzten joko komertzialen zerrenda, baina bai, ordea, nola diskurtso arrazional, sistemiko, prozedural eta irmoek joko garaikidearen eremua hertsatzen duten. Jarrera horiek dakarten konnotazio etiko, politiko eta ideologikoak izango ditugu hizpide, eta halaber arrazoiaren zurruntasun hori saihesten duten zenbait kasu bitxi.

\*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

### Absurdia Troiako zaldi gisa

Bada pentsamendu analitikoaren joera bat jokoaren inguruan eta horrekin batera jokoak diseinatzeko eredu bat; horien helburua: argudioak arauetan nola txertatzen diren jakitea. Alabaina, joko sistemen egitura formalaren fokalizazio hori ez da batere berria. Chris Crawford diseinatzaileak, esate baterako, *prozesuaren intentsitatea* aipatzen zuen 80ko hamarkadan, zenbait jokoren –estrategiakoak esate baterako– berezitasun gisa, abentura grafikoetan gertatzen zenarekin kontrajarririk. Era berean, Janet H. Murrayk, 90eko hamarkadaren amaieran, joko sistemaren prozesuaren espezifikotasunaz hitz egiten zuen, bideo jokoen markatzaile ontologiko gisa. Prozedurari dagokiona, alderdi prozedurala (Ian Bogost bezalako teoriko batzuen esanetan), gehiegi gailendu zaio jokoaren inguruan egin daitekeen beste edozein planteamenduri.

Bada pentsamendurako eta jokoak sortzeko bigarren maila bat, arrazoibide metodo horiekin zuzenean lotuta. Bertan, halako seriotasun gogoetatsu eta arduratsu bat gailentzen da, eta horrek ez du zerikusi handirik esperientzia ludikoarekin eta are gutxiago absurdoarekin. Joko serio deiturikoez ari gara. Ildo teoriko hori alderdi arrazionalen, alderdi hautemangarriaren, jokoaren alderdi formalean soilik oinarritutako gogoeta motaren oinardeko da, eta teoria prozeduraletan oinarritzen eta justifikatzen da.

«Seriotasunaren nozioa, sistema baten oinarritzko egitura gisa, bereziki bateragarria da prozeduralitatearen kontzeptuarekin»<sup>1</sup>.

Paradigma bikoitz horretan –formala (prozedurala) eta argumentala (joko serioak)– oinarrituta sortutako jokoak erretorika zurrun eta zuzenduak dituzten eredu gisa aurkezten zaizkigu; hau da, jokalaria akzioak limurtzen eta zuzentzen dituzten mekanismo zertxobait maltzur gisa.

Jokoaren esperientziari gainjarritako interes jakina lortu nahi duten jokoak dira, eta intenzionalitate bikoitz horrek talka egiten du

zuzenean jokatzearen jarduerarekin berarekin, esperientzia autonomo<sup>2</sup> eta autotelikoa den aldetik<sup>3</sup>. Joko horietan (serioetan), beraz, jokoaren beraren interesak daude lehen planoan, eta, ondorioz, beren jatorrizko izaeratik aldentzen dira; ez dute hargatik eremua zabaltzen.

Jokoek serioak izateko bilakaera horretan pairatzen duten zuhurtasun ariketa horrek nolabaiteko antza du herri jokoek izan zuten bilakaerarekin; alegia, modernizazioaren bidez era *higienikoagoetara*, esaterako kirolera, igarotzeko aldatearekin. Henning Eichberg soziologo eta historialariak bilakaera hori aipatu zuen. Eichbergen hitzetan, joko tradizionalak *kiroldu* eta modernizatu egin ziren, eta ondorioz barrea baztertu eta seriotasuna eta hotsanditasuna gailendu ziren.

«Aro modernoan, barrearen kultura desagertu zen jokotik, eta, haren orde, gaur egungo kirolaren seriotasuna gailendu zen (...) Kirolak seriotasunaren lurraldea okupatzen zuen bitartean, zirkoa bere erreinu propioa sortzen ari zen. Biak ala biak dira modernotasunaren emaitza. Biek ala biek erakusten zituzten gorputzaren bikaintasuna eta trebetasun akrobatikoak, baina batean bakarrik zegoen pailazoa erdigunean. Horrexegatik, mende batez kirolak, eta bereziki gorputz hezkuntzak zirkotik aldendu nahi izan zuten, informala eta barregarria zelako»<sup>4</sup>.

Era berean, absurdoak, arrazoiaren kontrako pentsamendua identifikatzen duen kontzeptu gisa, ez du tokirik alderdi formalean eta alderdi garrantzitsuan oinarritutako proposamen mota horren barruan. Badira, hala ere, zenbait proposamen seriotasunaren eta arrazoiaren joera horri ihes egiten diotenak, hala nola *Enviro Bear* (Justin Smith, 2010) joko lotsagabea edo Pippin Barr-en diseinuak. Barr-en joko askoren planteamendua tonu ilogiko eta zoroan oinarritzen da, eta horri esker une batez hazten dugu diseinatzailearen menpe

gaudela. Izan ere, modu erabat kontzientean, Barr hotsanditasuna nagusi den jokoetatik aldentzen da. «Problemak ebazteko balio duten jokoak egitea etsigarri samarra da»<sup>5</sup>, eta hitz-joko baten bidez jokoak egiteko darabilen *modus operandi*a azaltzen du: *curious games*; *serious games* termino anglosaxoiari keinua eginez. Joko gehienak neurritsuak dira formalki, sistemiko samarrak, diseinatzailearen beraren kuriositatetik sortuak –jokalariaren kuriositaterako tarte gutxi egon arren–, eta haietan umorezko ñabardurak egitura formalaren soiltasuna urtu eta testuinguru arinago eta zenbaitetan zinez bikain batean kokatzen gaitu. Zerikusirik ez seriotasunarekin, beraz.

*Playful & Playable*<sup>6</sup> erakusketaren katalogoaren sarreran zorrotasunez adierazten zen bezala, hainbat asmo gordetzen dira joko serioen etiketaren azpian. Haietako batzuek, egiazaleenek, xedeak azaleratzen dituzte: merkataritzako produktuak sustatzeko jokoak, simulazio militarreko jokoak edota enpresa edo gobernu lanaren prestakuntzaren ingurukoak. Hala eta guztiz ere beste joko (serio) batzuk askoz ere ilunagoak iruditzen zaizkigu; esate baterako, lan ona edo zuzentasun soziala bilatu nahi dutenak; zehazki, hezkuntzaz dihardutenak eta artearen eremuetan kritika soziala bilatzen dutenak. Gainera, bi eredu horiek dira modurik zuzenenean lotzen direnak giro artistiko eta kultural garaikidearekin.

### Godard berrikusiz

Teorikoek zein diseinatzaileek oso harrera ona egin diote jokoaren egoera formalaren inguruko obsesio moduko horri. Testua aztertu beharreko zati bakarra eta funtsezkoa da zenbait kultura ikerlanetan; bada, horien eragin historiko luzearen ondorioz –zineman, filmak; literaturan, testuak; artean, artelana, etab.–, azterketa prozeduralek marko onargarria eskaintzen diete jokoaren ikerlariari.

Diseinatzaileek azkar asimilatu dute korrante hori; izan ere, sorkuntzaren unibertsoaren

erdigunean kokatzen ditu nolabait. Zenbait kultura mugimendutan sortutako jarrera demokratikoagoak alde batera utzita –ertzeko artea bezalako arte korronteak, *peer-to-peer* sareetako truke kognitiboa bezalako gizarte mugimenduak edo onura publikoko kultura, etab.–, eta prozeduralismoak eskaintzen dien laguntza teknikoak aprobetxatuz, sorkuntzaren eta argudioaren jabe sentitzen dira berriz ere.

Izan ere, jokoak objektu edo ekintza gisa pentsa daitezke eta jarrera horiek oso marko ideologiko desberdinak dituzte. Jokoak, objektu gisa pentsatuta, joko sisteman bertan eragiten du, prozesuan, eta egilea sorkuntzaren erdigunean bertan jartzen du; horren ondorioz, kultur botereko zenbait forma eta gure ustez zaharkituta dagoen egiletasun eredu bat betiketzen dira.

Hala eta guztiz ere, jarduera prozeduralak (artistikoak), beste sistema batzuen berezitasunak –sistema konplexuak, hala nola gobernuen antolakuntza sistemak edo munduko ekonomia; edota sistema kontzeptualak, erlijiozko fedea kasu– ulertzen, kritikatzten eta haietan parte hartzen lagunduko diguten tresna gisa ikusita, akatsgabeak dirudite teoriarik, baina sortzailearen eta publikoaren arteko harreman zaharkituak ekartzen dizkigute gogora; alegia, garai bateko sorkuntza ereduaren gurasokeria, hala nola subjektu sortzaileen eta publiko hartzailearen arteko bereizkuntza argia.

Hala, jokalariaen askatasuna murriztu eta sistemara eta diseinatzaileek arauen arabera ezarritako esanahietara egokitzera behartzen dute; halaber, jokalariai joko esperientzia sortzailea aurrera eramateko askatasun bideak eskainiz gero sor daitezkeen gertakizunak eta anbiguotasunak ezabatzen dira. Halaxe azaltzen du Miguel Sicart-ek:

«Baldintzatutako jokoaren esperientzia, argudio erabat prozeduraletatik eratorria, joko instrumentaltzat har dezakegu: beste metodo batzuetarako jokatzeko prozesu gisa, helburuen, arauen eta jokoaren

sistemen menpeko joko gisa. Horren harira, jokatzeko jarduna arrazoiaren menpe dago, lorpena eta jokalaria ez beste faktore batzuek zehaztutako logikaren menpe»<sup>7</sup>.

Egile erabat prozeduralistek arauen ondorio zuzentzat jo ohi dituzte jokoetan sortzen diren jokabideak; alegia, jokoak diseinatzean, arauak sortuz eta manipulatu, lor litekeen zerbait balitz bezala. Ikuspegi horren arabera, diseinatzailea da, nolabait ere, jokoari zentzua ematen dion bakarra.

«Ideologikoki, jokalariai baino, sistemak du lehentasuna, eta diseinatzaileek uste dute jokalariaen sormena haiek sortu zituzten arauen ondorio dela, baina ez dira konturatzen egiatan bi zentzuetan uler litekeela kontua»<sup>8</sup>.

Ildo horretatik, Dan Pinchbeck-ek *Dear Esther* izeneko bere proiektuari buruz gogoeta egitean, errepresentazio interfazeak esperientzia aberastuak eta berriak sortzen dituela dio; arauen maila berekoak, bestalde. Jokoaren objektuak gutxiago baldintzatutako ikuspegi bat hartuta, esan genezake *Dear Esther* proiektuan sortzen diren espazio horietako asko jokalariaen esperientziaren bidez sortzen direla. FPS jokoak oso tradizio sistemiko eta meritokratikoan oinarritzen dira; Pinchbeckek, ikuspegi horretatik abiatuta, oso puntu arriskutsuan kokatzen du bere burua, eta genero horren marko erreferentziala eta formala zabaltzen du. *Jolasean* jardunaldietan azaldu zuenez:

«Joko guztiak informazioa jaso eta proiektatzen duten sistemak dira. Estimulu/erantzun kate batzuk zehatzak dira: bitarrak, erabat esplizituak. Beste batzuk malguak dira: interpretaziokoak, eragin handikoak, implizituak, barkaberak. Narrazioa bigarren talde horretan dago. Baina ezin da bereizi alderdi zehatza eta malgua, korapilatuta baitaude; batak bestea behartzen, zuzentzen eta manipulatzten baitu».

Aparatu narratiboa diseinurako gailu gisa erabil daiteke: hor dugu *Dear Esther* proiektuaren adibidea. Gainera, jokalaria jokoa sortzen eta aktibatzen lagutzen du, mekanika zurrinak dituzten jokoetan ez bezala. Hala dio Robert Yang-ek, berak sortutako *HL2, Handle With Care* (2009) izeneko *modari* buruz ari denean: proposamen mota horretan, jokalaria arduratzen da konexio emozionalak egiteaz esanahi nodoetatik.

Jokoak modu politiko batean diseinatzeak beste jokalaria eredu bat ekarri beharko luke berekin, berez; sorkuntza garaikidearen erabiltzailearen kontzeptuaren antzekoa; hau da, arauak negoziatzeko, aldatzeko edo berrinterpretatzeko aukera duen jokalaria bat.

«Ikuslea ez dago jada behartuta artistaren elkarreragin baldintzak betetzera; aitzitik, pentsamendu independenteko subjektua izatea eskatzen zaio, horixe baita jarduera politikorako funtsezko betekizuna»<sup>9</sup>.

Jokoaren inguruko proposamen politikoak, eremu kultural eta artistikoan behintzat, edukiak edo forma ez ezik, erabiltzaileen eta jokalarien arteko harreman mota ere hartu beharko luke kontuan. Jokoak hainbat ikuspegitatik iker daitezke, eta ezaugarri sistemikoei soilik erreparatuta egitea oso jarrera erreduzkionista litzateke. Modu politiko batean diseinatzea; alegia, diskurtso prozeduralek ekartzen diguten modernitateko artistaren eta publikoaren arteko harremanari eragozpenik ez jartzea, baizik eta jokoa baliabide berritza hartzea, non sortzailearen eta publikoaren, edo diseinatzailearen eta jokalariairenean, arteko distantziak laburtzen baitira modu ontologikoan.

#### Oharrak

- 1 **Bogost, I.:** *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press. (58. orr.), 2007.
- 2 **Huizinga, J.:** *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 2008.
- 3 **Zimmerman, E. and Salen, K.:** *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, The Mit Press. (332. orr.), 2004.
- 4 **Eichberg, H.:** *Laughter in popular games. Juegos tradicionales y salud social*. ACL Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, (134. orr.), 2009.
- 5 **Barr, P.:** *The Artist Is Curious?* → [www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564](http://www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564) (2011ko abenduan kontsultatua)
- 6 *Playful & Playable*. Amerika Proiektua. Vitoria-Gasteiz. → [www.amerika.org/play](http://www.amerika.org/play) (2010)
- 7 **Sicart, M.:** *Against prodedurality (forthcoming)* [2011]
- 8 **Frasca, G.:** *Play the Message*. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. PhD, (66. orr.), 2007.
- 9 **Bishop, C.:** "Antagonism and Relational Aesthetics". *October Magazine*, (77. orr.), Fall 2004.

