

Bideo jokoan inguruko hausnarketa

Jolasean proiektua antolatu du Arteleku Tabakalera Sorkuntza Zentroak; topaketak eta tailerrak izango dira

ILARGI AGIRRE. Ikus-entzunezko kulturaren ardatz bilakatzen ari dira bideo jokoak. Gero eta industria handiagoa mugitzen dute, eta kontsumitzaileak ere areagotzen ari dira. Bideo jokoan inguruko gogoeta bultzatzeko asmoarekin antolatu du Donostiako Arteleku Tabakalera Sorkuntza Zentroak Jolasean proiektua. Datorren asteartetik abenduaren 16ra bitartean, zenbait topaketa eta tailer egingo dituzte horren harira. Hasiera batean jarduerak Artelekun egitekoak baziren ere, uholdeen ondorioz, EHU Euskal Herriko Unibertsitatearen Gipuzkoako campusean egingo dituzte ekitaldirik gehienak.

Antolakuntzako Arantza Mariscalek adierazi duenez, bideo jokoei buruzko gogoeta zenbait adarretatik egingo da: "kontsumo elementu gisa aztertuko dira, eta haien ekoizpenari ere erreparatuko zaio, baita kultur industrian" duten garrantziari ere. Mariscalek nabarmendu nahi izan du bideo jokoak ez direla gaztetxoaren edo frikien kontua bakarrik: "Heziketan garrantzi handia daukate, eta jarduera kritikoa lantzeko ere baliagarria izan daitezke. Sortzaile eta artista askoren eremu ere badira".

Bi zatitan banatu dute Jolasean proiektua: topaketak izango dira, batetik, eta tailerretan jendearen parte hartzea bultzatuko dute, bestetik.

Bideo jokoek liburutegietan duten lekuaz mintzatuko dira lehen topaketan, azaroaren 29an. "Liburutegietan musika eta filmak sartzeko denbora behar izan zen. Argi dago bideo jokoek ere bere lekua behar dutela liburutegietan, beste kultur produktu gisa", azaldu zuen atzoko aurkezpenean Mariscalek. Atzerriko adituak gonbidatuko dituzte hango esperientziekin ikasi ahal izateko.

Bigarren topaketan jokoak hezkuntzan duen garrantziari erreparatuko diote, azaroaren 30ean. Jolasaren, teknologia digitalen eta ikaskuntza prozesuen arteko harremanak arakatuko dituzte. "Gaitasunak lortzeko, arazoak konpontzeko edo identitateak finkatzeko, jokoak nola lagundu dezakeen aztertuko dugu", adierazi zuen Lufiegok.

Bideo jokoak artisten eremu ere badirela aldarrikatzeko antolatu dute hirugarren topaketa, abenduaren 1erako. Lufiegoren arabera, bideo jokoak esperimenezko gune gisa aztertuko dituzte, "betiere ikuspuntu kritiko batetik". Marka komertzialen zirkuitutik at geratzen diren jokoak argitara ateratzeko helburua ere izango dute.

Ikus-entzunezko narratiban murgilduko dira azken topaketan, abenduaren 2an. Erabiltzailearen eta unibertso narratiboaren artean zer-nolako interakzioa dagoen aztertuko dute, besteak beste.

Krisia ardatz

Topaketak ez ezik, zenbait tailer ere antolatu dituzte jardunaldien harira. PlayLab2 tailerra da horietako bat. Dani Artamendi antolakuntzako kideak azaldu duenez, "Jokoa tresnatzat hartuta, guztioi eragiten digun krisiaren inguruko gogoeta egitea da asmoa". Horrela, jolasen eta bideo jokoen diseinu eta ekoizpenaren bitartez sorkuntza laborategi bat jarriko dute abian.

Gurasoei eta haurrei begira jarriko da Jolasean, abenduaren 6an. Durangoko Liburu eta Disko Azoka baliatuz, egun osoko saioa egingo dute bertan. Bideo jokoetan ordu asko pasatzen dituzten haurrei zer kontsumitzen duten jakinarazi eta gurasoei heziketa eman nahi diete. "Tailerraren azken xedea gurasoei haurrekin batera joka dezaten proposatzea da". Izan ere, Artamendiren irudikoz, askotan bideo jokoak umezain gisa erabiltzen dituzte gurasoek. Topaketari abenduaren 16an emango diote amaiera. Bideo joko batzuen inguruko irakurketa filosofiko eta moralarekin.

Jarduera guztiak doakoak dira eta edonorentzat irekita daude. Aurrez izena ematea derrigorrezkoa da, www.jolasean.eu webgunean, eta lekuak mugatuak dira. Adituen zerrenda osoa eta topaketen leku eta ordutegien berri ematen du webguneak.

Egitaraua

- Topaketak. Lehen hiru topaketak Donostiako Joxe Mari Korta Zentroan (EHU) izango dira, 10:00etan. Bideo jokoen lekua liburutegietan, azaroaren 29an. Jolasa ikasteko eta hezteko plataforma gisa, azaroaren 30ean eta Jolasa esperimenezko, jarduera kritiko eta sortzailerako eremu gisa, abenduaren 1ean. Azkenik, Okaren jolasa sarean, abenduaren 2an, EHUKo Barriola eraikinean.
- Tailerrak. PlayLab 2, azaroaren 24tik abenduaren 3ra bitartean. Zertan jolasten dira nire seme-alabak eta zergatik jolastu beharko nuke haiekin?, abenduaren 6an, Durangoko Azokan, eta Bideo jokoak: masa baliabide sasikoa, abenduaren 15ean eta 16an.