



Ana Elozegi Serna
Harremanak Hezkuntza Elkarteko kidea

«Fortnite»

Hementxe dela, hementxe dela! Iraila etorri da, eta, urtero legez, hemen gabiltza, sabelean tximelata txikiak izango bagenitu bezalako sentsazio horrekin... Ikasturtearen hasierak badakar horrelako kezka bat, haurrak eta nerabeak gustura hasiko ote diren eskolan, zein gela eta irakasle egokituko zaizkien... Izan ere, egun, oraindik ere, haurra eskolara gustura joateak tokatu zaizkion irakasleekin lotura handia du.

Ikastolatik atera eta eskolaz kanpoko jarduerak, hango pilota eta hemengo dantzak, antzerki ikastaro eta zaldi doma... Ondorioz, puzzle handia balitz bezala, sukaldeko paretan denon ordutegiak antolatu behar. Eta, gero, gure asmo berriak: aurten zumbara joango naiz, gimnasia, ingeles eta frantses eskoletara, elikadura zainduko dut...

Bertsolari ezagun batek esan zuen, eta berarekin bat nator guztiz, berak ikasturteka antolatzen zuela bere burua, ez urteka. Agian ez litzateke ideia okerra izango Gabon zahar eguna aurreratzea...

Eta halaxe gabiltza, alde batetik bestera. Aurten, nire laneko asmoen artean, gai baten gaineko azterketa eta lanketa egitea dago. Azkenaldian kezkatua bainabil gure mutilekin, haur zein gazte. Hainbat profiletako mutilak ezagutzen ditut, sentsibiltate oso ezberdinetakoak, baina ia denek dute ezaugarri bat komunean beraien harremantzeko moduan: Play Stationaren gehiegizko erabilera. Orduak eta orduak pasatzen dituzte beraien geletan pantaila aurrean, batzuetan bakarrik jokatzen eta besteetan sarean lagunekin...

Badaude mutil batzuk, Lehen Hezkuntzako 5. mailatik hasi eta Batxilergoraino, kalera lagunekin jolastera atera baino nahiago dutenak etxean "biziitzen" egon. Eta, ondorioz, jolastera atera nahi duten haur asko kalera lagunik gabe geratzen dira. Horren aurrean, non daude gurasoen mugak? Mutilen gurasoek hitz egin beharko liekete, bideo jokoetan aritzeko denbora eta muga bateratu batzuk adosteko. Irtenbide bat litzateke, baina ez da egiten. Bestalde, frogatuta dago pantailekiko gehiegizko atxikimenduak ikasketetako errendimendua jaitea dakarrela, arreta jartzeko zailtasunak, motibazioa galtzea... Buruan "Fortnite" bideo jokoko pertsonaiak eta sekuentziak, besterik ez.

Baina gehien arduratzen nauena da bideo joko horrek bizitza errealekin duen antzekotasuna: per-

tsonak hiltzean dago gakoa, eta, galtzerakoan, alegia, beraien hiltzen dituztenean, izugarriko amorrua sentitzen dute haurrek. Sentsazioa daukat bizitza errealean egoera ezberdinetan sentitzen duten amorrua joko horren bidez ateratzen ez ote duten. Beste gazte batzuek, aldiz, jokoan izandako porrot txikiak beraien bizitzetan islatzen dituzte, "suerte txarra daukat", "gafea naiz", edota norbere etxean horrelako hiltzaile madarikatu bat aterako ote zaien beldurra...

Honako hau ere uste dut: gu geu, gure asmo berrien, lanaren eta eskolaz kanpoko jardueren artean galdu egiten gara, ohartu gabe gure haurrak benetan zertan ari diren jokatzen. Agian informazio eta muga batzuk ez lirateke gaizki etorriko ikasturte berriko asmoen artean! •



Orduak eta orduak pasatzen dituzte mutilek beraien geletan pantailaren aurrean.