

Alexander Rodriguez ikasitakoa beste arlo batzuetan erabilgarri egiten saiatzearen aldekoa da. Ekuazio hori bere curriculumean bertan ere aplikatu du Arrigorriagakoak, psikologoa, hezitzailea, orientatzailea eta giza eskubideen aldeko aktibista baita besteak beste (Amnesty International erakundeko ordezkaria izan zen Gasteizen). “De Fobos y Deimos” bideo jokoaren egilea ere bada, eta jokoan munduan

LGTBI komunitatea ikustaraztea helburu duen Gaymer.es ekimeneko kidea. Jokabide kabineteen egiten du lan, eta bertan giza-trebetasunak bideo jokoan bitartez garatzen aritzen da, besteak beste.

Jokin da «De Fobos y Deimos» bideo jokoaren protagonista. Defendatzaileen Akademian ikasten hasi da. Hori da jokoaren abiapuntua. Zertan datza gero?

Jokalaria Jokin da eta interakzioa egongo da beste protagonistekin, objektuekin... Jokin

mugitu eta aurkitzen dituen egoeren aurrean erantzuna eman behar dugu; erabakiak hartu eta istorioa aurrera eramane behar dugu, liburu bat balitz bezala. Rol jokoak horrelakoak dira; beste pertsona baten lekuan jartzea da gakoa.

Zer-nolako egoerak aurkitzen ditu Jokinek?

Penintsula batean bizi da, eta, bertatik mugitzen doa, egoera ezberdinekin topo eginez. Lehengo egoera Jokinen sexualitatearen ingurukoa da. Lortu behar dugu Jokinek bere se-

«Jokoan sortzen diren egoerak gertaera errealetan oinarrituta daude.

Fantasia toke bat dute baina errealak dira. Gai bat gizarteratu nahi badut, istorio errealak kontatzen saiatu behar dut»

xualitatea onartzea; kasu honetan mutil homosexuala da. Bigarren kapitulu batean beste pertsonaia bat ezagutuko dugu, generoarekin lotutako bullying-a pairatzen duen neska bat. Beste momentu batean fisikoarekin zerikusia duen beste egoera bat ezagutuko dugu... Sortzen diren fantasiako egoera guztiak gertaera errealetan oinarrituta daude. Bideo jokoak piztu bezain laster ikusten da istorio guztiak benetakoak direla; zati batzuk nire bizipenetan oinarritzen dira, besteak lagunenak dira...



«Seme-alabekin jolastu, bideo jokoei beldurra kendu eta tabu batzuk apurtu behar dituzte gurasoek»

Egoera errealak dira guztiak, fantasia ukitu batekin beste kolore bat emateko istorioari, errealismo magikoa bailitzan. Gaia gizartera hurbildu nahi badut, istorio errealak kontatzen saiatu behar dut.

Helburua pentsaraztea da?

Egoerak azaltzen dira gatazka bat planteatuta. Une batean protagonista bati gatazka bat sortzen zaio, Jokin gatazka horren lekuko da eta saiatu behar du pertsona horri zer gertatzen zaion ulertzen. Kapituluaren amaierara hurbiltzean, elkarrizketa bat dago pertsonaia batekin, eta horretan guk erantzun batzuk eman behar ditugu. Erantzun horiekin pertsona hori konbentzitu behar dugu gurekin gera dadin. Erantzun egokiak emateko garrantzitsua da ulertzea zer pasatzen zaion pertsona horri; bere azalean jartzea funtsezkoa da. Hasieran Jokinen azalean jarri behar dugu, bere emozioak eta sentimenduak ulertu; gero beste pertsona batzuenak ulertu behar ditugu. Enpatia garatzeko lehenengo baldintza da gure sentimenduak ulertzea, oso zaila baita besteekin enpatizatzea gure burua ez badugu onartzen, gure sentimenduak ez baditugu kudeatzen. Beraz, lehenengo kapituluan Jokin saiatzen da bere burua ulertzen, eta, gero, beste pertsona batzuen lekuan jartzen da; ematen ditugun erantzunen arabera lortuko dugu aurrera egitea. Erantzunak okerrak badira, *game over*, berriro itzuli beharko dut atzera, erantzunak berriro zuzen erantzuten saiatu beharko dut.

Egoera bat azal dezakezu?

Akademiako neska batek alde egiten du bertatik generoarekin lotutako *bullying*-a jasaten

duelako. Oso neska indartsua da, oso ona esgrima bezalako ikasgaietan; bada, batzuek hori erabiltzen dute bere aurka egiteko, *marimacho* deituz edo *bollera* hitza irain modura botata. Une batean alde egiten du eta irakasleak eskatzen digu berarengana joateko. Mendira joan da eta, igotzen goazen bitartean, irakaslearen eta Jokinen arteko elkarrizketa bat ematen da; Jokinek planteatzen dio irakasleari oso rol hotza hartzen duela, irakasleak ikasleekin inplikatu egin behar direla... Tontorrera heltzean, irakasleak onartzen du Jokinek gaitasun handiagoa izan duela enpatia garatzeko. Hala, Jokin arduratzen da neska itzul dadin konbentzitzeaz. Neskak ez du akademiara itzuli nahi, ez du uste berekiko jarri hobetuko denik eta guk itzultzeko konbentzitu behar dugu; gure laguntzarekin aurkakotasun giroa alda daitekeela sinestarazi behar diogu.

Nerabeekin esperimentatzeko aukera izan duzue?

Orain arte oso erantzun positiboa jaso dugu nerabeen artean. Bideo jokoen hizkuntza, zer gertatzen den ulertzen dute. Printzipioz 12 urtetik gorakoentzat da, baina ikusi dut 10 urteko neska-mutilek ere primeran ulertzen dutela. Eskoletara ez dugu momentuz eraman, horretan gabilta orain; ikastola batzuekin hitz egin dugu jada. Bi bertsio ditugu, bideo jokoa, hau da, bertsio ludikoa, eta hezkuntzarako presatutako beste bertsio bat. Bat etxean jolasteko da eta, bestea, laburragoa, eskolan erabil daiteke. Dagoeneko eskola batzuek interesa erakutsi dute. Orain arte jolastu dutenak pozik geratu dira. Gaymer.es, FEMDEVs, COGAM eta Arnas-

tun jolastu dute. Aurrerantzean, ikusiko dugu jokoen erabilera noraino heltzen den. Espero dut urrun heltzea.

Sarean ikusitako hausnarke-ta bat: «Heroia ez da protagonista soilik, eredu da».

Izan ditugun erreferenteak beti izan dira heroi ahalguztidunak. Nire jokoa guztiz kontrako gertatzen da. Jokinek boterea du, bere lagunak boterea dute, gizartea aldatzen saiatzen dira baina ez dute berez lortzen; gizartea bakarrik aldatzen da Jokin eta bera bezalako erreferenteak daudelako. Gauzak aldatzeko aukeran pentsa daiteke, baina ez hori pertsona bakar batek egingo duenik. Erantzukizuna gurea da, mundua aldatuko da gu aldatzen bagara. Ondo legoke heroi berriak sortzea, ez hain ahalguztidunak, humanoagoak, okertzen direnak baina ikasten dutenak... Oso garrantzitsua da heroiek ere gorabeherak dituztela ikustea, bizitza horrelakoa baita.

Bideo jokoetan indarkeriarekin lotutako gaiak dira nagusi. Ez al dago gai gehiago?

Ospetsuenak indarkeria erabiltzen duten horiek izaten dira beti, baina badaude beste joko batzuk ere, indarkeriarekin lotuta ez dauden edo indarkeria beste era batera erabiltzen dutenak. Ez dira ospetsu egiten, eta, sarri, aurrekontu askoz ere txikiagoarekin egiten dira. Jendeak pentsatu ohi du indarkeria eta jokoak batera doazela, baina gertatzen dena da ez dituztela beste bideo joko horiek ezagutzen. Ikastola batera edo guraso elkarte batera bideo jokoei buruz hitz egitera noanean, ikusten dut ez dugula ezagutzen bide jokoen munduan da-

ALEXANDER RODRIGUEZ

PSIKOLOGOA ETA BIDEO JOKO SORTZAILEA

LGTB kolektiboak zein beste talde

batzuek jasaten duten jazarpenaren aurka

borraka egiten duen «De Fobos y

Deimos» bideo jokoa sortu du. Psikologoa,

hezitzailea eta giza eskubideen aldeko

aktibista, bideo jokoez badu zer esan.

Nerea GOTI

goen aniztasuna. Batzuetan beharrezkoa da norbaitek bes-telako joko horiek erakustea. Zinemarekin antzekoa gertatzen da: indarkeriarekin lotutako filmak bakarrik daudela pentsa daiteke. Indarkeria erabiltzen ez duten bideo joko asko daude. Nik oso gustuko dut, adibidez, “Undertale”. Bi bide ditu, bat bakezalea eta indarkeriarekin lotutako beste bat. Norbait hil edo jotzekotan, esperimentziak bizitzen ditugu, zenbat munstro hil ditugun, nola sentitzen garen... Bide bakezalea hautatuta, munstroarekin hitz egin dezaket, ferekatu, joateko esan... Hartutako bidearen arabera, amaiera bat edo bestea dago. Jokoa asko aldatzen da, ikus dezakezu beste era batera jokatuta munstro horiek lagunak ere izan daitezkeela.

Hezitzailea eta bideo joko zalea. Esan duzu oso tresna boteretsuak direla, baina belau-naldi batzuentzat arrotza da mundu hori, kutsu negatiboa du. Zer esango zenieke?

Gogoeta bat egitea eskatuko nuke: telebista agertu zen unea gogoratzea, zeuden kezak, berdin sakelako telefonoekin... Guraso batzuk kezkatzen dira seme-alabak denbora guztian sakelako telefonoari adi daudela, eta, gero, heldu horiek nirekin hitz egiten daudenean, berdina egiten dute. Haurrak etxean ikusten duena egiten du. Teknologia badauka bere lekua denboran eta espazioan, ez diogu beldurrik izan behar, gurea da eta erabiltzeko dago, ondo erabiltzeko. Ezberdindu behar da zer den zerbait ongi erabiltzea eta zer ez. Hitz egiten ari banaiz eta zu denbora osoan telefonora begira bazaude, ez da onuragarria; 24 orduz eskegita egotea



Luis JAUREGIALTZO | FOKU

ez da onuragarria, pantailari oihu egitea ez da onuragarria... Hala ere, partida bat ikusten telebistari oihu egiten diogu eta ez gara kezkatzen, baina bai ordea haurrak egiten badu joko batean galtzean. Subjektiboa da agian, baina jokatzeko dagoenak galtzen badu, normalagoa da oihukatzea, ulergarriagoa da; Ronaldok ere egiten du.

Bideo jokoekiko beldurra galdu behar da, eta hori umearekin jolasten lortzen da. Bideo joko bat aukeratzeko, den-

dako profesionalari galdetu, azaldu zertarako nahi duzun, frustrazioa lantzeko den, joko erre bat nahi duzun... Saiatu hitz egiten eta iritzia jasotzen, era horretara bideo jokoak gure bizitzan sartuko dira eta hobeto ulertuko ditugu. Ordenagailuak etxeetara heldu zirenean, moldatu egin ginen. Planteamendua honakoa da: “egokitu egin naiteke, eta, gainera, nire umearekin emango dudana denbora izango da”. Pentsa, futbolarik eta indarkeriak batzuetan oso harremana

estua dute eta horrek ez digu beldurrik ematen, kulturalki onartuta daukagulako. Beste herrialde batzuetan, Japonian adibidez, bideo jokoek onarpen askoz handiagoa dute, neurri handi batean han sortu zirelako. Tabu batzuk apurtu behar ditugu eta beldur batzuk kulturalak direla kontuan hartu.

Hezitzaile eta erabiltzaile modura zeri diozu beldurra?

Erreparatu egin behar diogu teknologia izan behar duen

«Bideo jokoetan izan ohi ditugun erreferenteak heroi ahalguztidunak izaten dira. Ondo legoke heroi berriak sortzea, bihozberagoak»



tokiari, eta denborari; teknologia itzalita egon behar den une bat ere egon behar da. Ezin dugu 24 ordutan erabili, ezin dugu erabili txarto pasatzeko. Bideo jokoak, kirola, literatura... ondo pasatzeko dira, kontra-koa gertatzen bada, albo batera utzi edo bideo jokoa aldatu eta beste bat aukeratu. Txarto pasatzen baduzu, jokatzeari utzi edo jolasten denbora gutxiago pasatu. Jokoa ezin du antsietatea, frustrazioa, lehiakortasuna... sortu. Gauza horiek moztu egin behar dira.