



Gorka ETXEBARRIA DUEÑAS
Historialaria

Mario Bros eta etorkizuneko langileak

Aspaldian ez da prentsan agertu nerabeak, bideojokoak eta biolentzia lotzen dituen artikulurik, nik dakidala. Ohikoak izan ziren 1900eko eta 2000ko hamarkadan. Orain smartphonekiko adikzioari buruz hitz egiten da gehiago. Nik “Mafia”-ra jokatu nuen eta inoiz ez dut izan italoamerikar familia bateko hiltzaile profesional izateko gogo berezirik. Edo “Carmageddon”-ean jokatu ostean, autoan oinezkoak harrapatzeko inpultsorik. Garai batean egiten ziren lotura haiek, bideojokoak eta errealitatea nahastera eramango zituztenak nerabeak, desfasatuta geratu dira.

Nire ordenagailuan joko berri bat instalatzeak ekar dezakeen sute eta eztanda arriskuak aspaldian bideojokoetatik urrun eduki nau. Olentzerori PlayStation-a eskatzea ere lekuz kanpo zegoela pentsatu nuen. Eta errege magoak ez ditut inoiz oso gustuko izan. Joko berririk ezean, nostalgia jo nuen. Bilatu nuen ea posible zen “Mario Bros”-era jokatzea. Sorpresa ederra, online joka daiteke arazo berezirik gabe. Oso jokalar eskasa izaten jarraitzen dudala deskubritu dut berriro ere. Bizitza errealekin nahasteko arriskuak ere ez dira oso argiak kasu honetan. Iturgin italiar estereotipatua, bere lagunak dinosauro txiki bat, txanpiñoiburu bat eta printzesa bat direnak. Kaletik ere ez daukat ohiturarik harriei burukadak emateko ea barruan txanponik duten, edo dortoken gainean jauzi egiteko.

Baina begiratzen ibili naiz zein beste joko dagoen, online erraz eta dohainik jokatzeke (gure datuen truke, bai badakit). Harrituta geratu naiz. Joko askok lanbide prekarioak dituzte oinarri: kafetegiko zerbitzari, gidari, jatetxe bateko zerbitzari-arduradun, supermerkatuko apal-hornitzaile... Jokoen dinamika oso erraza eta adiktiboa da. Eskatzen dizuten kafe kopurua prestatu eta banatu, hutsik dauden apalak bete, bezeroei kobratu... eta horrela

etengabe. Kategoriaz igotzen zoazen heinean, bezero gehiago iristen dira eta diru gehiago irabazten duzu. Duzu? Ez, lokalak irabazten ditu. Diru kopurua langilearentzat osagarriak erosteko (abilidade puntuak) edo apal eta zerbitzu berriak eskaintzeko erabil dezakezu.

Hau da, “Mafia”-n ez bezala, ez duzu organigraman gora egiten istorioak aurrera egin ahala. “Mario”-n ez bezala, ez dituzu lagun berriak egiten pantailak gainditu ahala. Lortzen duzun bakarra lan gehiago egitea da eta erronka bakarra, agindutako lana ahalik eta azkarren egitea da. Eta bereziki deigarri egin zaidana: arduradun bihurtzen zarenean, gainerako langileak esnatu behar dituzu... lo geratzen direnean!! Hots, autoesplotazio etengabea, hurrenez hurren zure azpian daudenak ere autoesplotatzera behartzea eta sari bezala, asko jota, hilabeteko langilerik onenaren (hobe esanda, autoesplotatuenaren) saria. Gehiegi gogorarazi didate Ken Loachen “Sorry We Missed You” (2019) filma, haien burua etengabe autoesplotatu behar duten guraso batzuen egungo istorioa. Bideojokoek ez dituzte jada nerabe biolentoak sortuko, agian, baina haien burua esplotatzea normala dela barneratuko dute, eta denbora pasa aritzeko joko horien diseinuak interes zehatzak aldeztzen dituela pentsatzea ez zait bereziki konspiranoikoa irudit. •



Ilustrazioa: JONBI EGURTZEGI