



Edurne Larraza Mendiluze

EHUko Informatika Fakultateko irakasle eta ikerlaria

Populazioaren erdiak gaizki sentitzen segitu behar al du bideo jokoak gustatuz gero?

Rust» herdoila edo ugera da ingelesez, baina beste adiera askoren artean STEAMen (bideo jokoaren on line plataforma) 20 euroren truke eskura daitekeen biziraupen joko bat ere bada. Azalpenak dioenez, helburu bakarra bizirik irautea da eta horretarako gosea, egarria eta hotza bezalako oztupoak gainditu beharko ditu jokalaria. Sua egin, aterpe bat eraiki, animaliak zein beste jokalaria akabatu jakia lortzeko. Beste jokalariekin itunak egin, herriak sortu... edozer gauza bizirik irauteko.

Jokoa ez dago amaituta, astero eguneratu egiten dute, eta jokoaren blogean (<https://playrust.com/devblog-105/>) eguneraketa horien jarraipena egin daiteke. Armak, botikak, agertokiak itxura, denetatik aldatzen dute eta azken aldaketa... pertsonaien itxura. Orain arte itxura bakarra zeukan pertsonaiak, gizon zuri burusoila. Orain, lau dira pertsonaia posibleak. Denak burusoilak badira ere, gizon zuria, emakume zuria, gizon beltza eta emakume beltza ager daitezke. Hau da, genero eta arraza posibilitate gehiago eman dituzte.

Kontua da, posibilitateak ez direla jokalariaientzako aukerak. Zein itxurarekin jokatuko duen ez dago jokalariairen esku, automatikoki esleitzen zaio itxura horietako bat. Egileek horrela eman zuten aldaketaren berri blogean: «Ulertzen dugu gai hau minbera izan daitekeela jende askorentzat. Ulertzen dugu orain egokitu zaizun generoa ez identifikatzea zure bizitza errealekoarekin. Ulertzen dugu aldaketa horrek samina eragitea eta gehiago joko honetan aritu nahi ez izatea. Teknikoki ezer ez da aldatu, populazioaren erdia orain arte sentimendu horiekin bizi izan baita. Aldatu den gauza bakarra da orain zure generoa STEAM IDk erabakitzen duela eta ez zure bizitza errealeko generoak».

Erabakiak eztabaida bizia piztu du hainbat forotan. Reddit-en (https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/), adibidez, komentario asko ezabatu behar izan dituzte, moderatzai-

leen esanetan, «hainbat erabiltzailek ez baitakite gizabidezko eztabaida bat mantentzen, mehatxu, jazarpen eta irainik baliatu gabe».

Ezabatu ez dituzten komentarioetako batek honela dio: «Ez da jolasgarritasunean oinarritutako erabaki bat, sasi giza esperimentu nazkagarri bat da. Biluzik dagoen emakume bat izatera behartuta nago, eta, norbaitek akabatzen nauenean eta nire titiez barre egiten duenean, oraindik gehiago kezkatuko naiz, beraz, #gizajustizia? Ergela».

Egia da oraindik ere «Rust»-en jokatzen duten emakumeek ez dutela ziurtatuta emakumezko itxura hartuko dutenik, baina «injustizia» hori orain banatuago dago, era berean eragiten baitie emakume zein gizonezkoiei. Beste batzuen kezka emakumearen itsustasuna da eta horrela adierazten dute: «Arraioa! Zein itsusiak diren! Ulertzen dut modelo gisako pertsonaiak ez egitea, baina, tira, Facepunch [jokoaren egilearen izena], hauxe da bideo joko batean ikusi dudana emakumerik itsusiena!».

Jokoaren garatzaileen erabakiaren kontrakoak dauden bezala, aldekoak ere badaude. Ez dakit, ordea, zenbateraino jarraituko duen jendeak jokatzen. Izan ere, bideo jokoei buruz Kanadako unibertsitate batean egindako ikerketa batek dio jokalaria bere itxura digitalarekin identifikaturik sentitzeak eragin handia duela pertsona horrek joko horretan jokatzen jarraitzean edo ez.

Edozein kasutan, joko zehatz honen inguruan esandakoen bila, jokalaria batek jokoa utzitako emakumezko jokalaria bati esaten zion horrelako jokoetan emakumea zarela argi adieraziz gero hiru aukera dituzula: 1) Izaki mitiko gisa tratatuko zaituzte eta patetikoki zu kuttuntzen saiatu; 2) «Put a lodi eta itsusi» deituko zaituzte, «halakoak baino ez baitira ibiltzen bideo jokoetan»; 3) Biluzik azaltzen zaren argazkiak eskatzen hasiko zaizkizu.

Populazioaren erdiak jarraitu behar al du, orduan, oraindik ere gaizki sentitzen bideo jokoak gustatzen baizikio? •



Eztabaida piztu du «Rust» jokoaren protagonistaren generoak.

GAUR8