

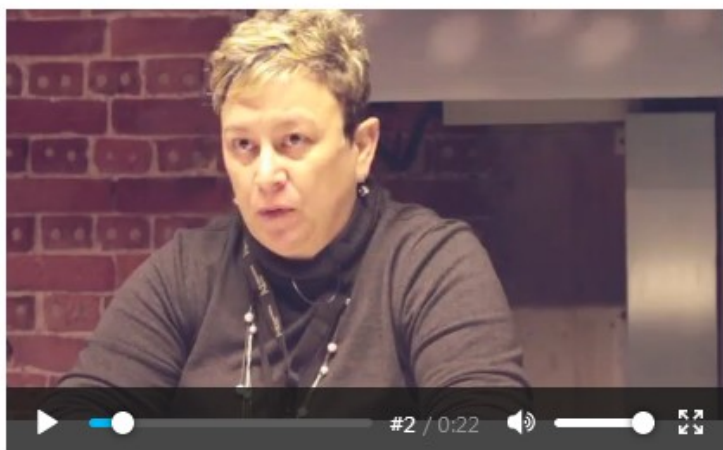


Gai horri buruz ariketa hauek egin ditzakezu:

- Bideo bat ikusi eta galderei erantzun.
- Erreportajea irakurri eta zehar estiloan kontatu.
- Gaiari buruz hitz egin.

Ikusi bideoa

Bideoa ikusi eta esan behko esaldiak egia ala gezurra diren.



Alasneren ustez, jolasak ikasteko garrantzitsuak dira.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Azkuna Zentroko mediateko BBKren arduradunak bideo-jokoak nahiago ditu mahai-jolasak baino.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Gazteek bideojokoak eta helduek mahai-jolasak, horrela izaten da normalean.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Gizarteak 60 urtetik gorakoak teknologia berriak ezagutzera behartzen ditu.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Martinen ustez, denetarik egin behar dugu eta ez gauza bakarrean zentratu.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Gizarte honek gero eta indibidualagoak izatera eraman gaitu.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Bertan ireki duten lekua, jolasteko espazio bat da, ez harremanak sortzeko.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Azkuna Zentroko gune berrian, gure eskubideak eta besteenak zein diren ikasiko dugu.

- ☐ Egia ☐ Gezurra

Irakurri erreportajea

Irakurri erreportajea eta egin ondorengo ariketa.

Partxisa, dominoa, kartak, hitz gurutzatuak, Monopolya... Mahai-jolas hauek denok ezagutzen ditugu eta, ziurrenik, noizbait jolastu ere egin gara. Haurrek edo helduok, guztiok elkarrekin ibil gaitzke eta, urteetan zehar, hainbat belaunaldik erabili dituzte aisialdian entretenitzeko.

Mario Bros: 193 milioi kopia, Pokemon: 155 milioi kopia, The Sims: 100 milioi kopia, Final Fantasy: 68 milioi kopia, eta Sonic The Hedgehog: 64 milioi kopia. Horiek izan dira historiako bideo-jokorik salduenak. Ezagutzen dituzu? Bideo-jokoetan ikus-entzunezko gailuen bidez jokatzen dugu eta mundu birtual batean murgiltzen gara. Mahai-jolasek baino historia laburragoa dute, baina guztiz arrakastatsua. Gaur egun, bideo-jokoen industria boteretsua da.

Mahai-jolasak, bideo-jokoak. Bideo-jokoak, mahai-jolasak. Bata eta bestea edo biak batera, bakoitzaren gustuak tarteko. Bien bat egitetik sortu du Bilboko Azkuna Zentroak JokuPlay. 14 urtetik gorakoentzat da espazio hau eta, bertan, mahai-jolasak edo bideo-jokoak aurkituko dituzte. Gainera, hainbat aukera eskaintzen dituzte: etxera maileguan eramatea, bertan jokatzea, antolatutako lantegietan parte hartzea... Gu Alasne Martinekin (Bilbo, 1963) elkartu gara. Bera Azkuna Zentroko Mediateka BBKren arduraduna da, eta JokuPlay guneari buruz galdetu diogu.

JOKOAK, ADIN KONTUA?

Mahai-jolasak helduentzat direla pentsatzen dugu eta, bideo-jokoak, berriz, gazteentzat. "Gaur egungo haurrak 'natibo digitalak' dira. Gero eta lehenago hartzen dituzte tabletak edo mugikorak. Intuizioz erabiltzen dituzte", kontatu digu Alasnek. Aldi berean, 60 urte baino gehiagokoek ez dute teknologia berriekin aritzeko ohiturarik. "Oraingoz ez da horrelakorik gertatzen, baina etorkizunean... Nork daki", esan digu. Gainera, Alzheimerra bezalako gaixotasunei aurre egiteko, hainbat joko daude merkatuan.

Beraz, orokorrean, jokoak oso garrantzitsuak direla azpimarratu du Alasnek: "Gauza asko erakusten dizkigute, eta lagungarriak izan daitezke. Ez dut uste adin kontua denik". Hala ere, berak mahai-jolasak nahiago dituela aitortu digu eta, bere semeak, berriz, bideo-jokoak.



INDUSTRIA BOTERETSUA

Bideo-jokoen historia laburra da: 1980. urtearen inguruan hasi ziren gizartean zabaltzen, eta teknologia berriei lotutakoa garapena izan dute. "Industria honek hainbat milioi mugitzen ditu, eta etengabeko garapenean dago. Horrek mahai-jolasen garapenean ere eragin du, azken urteetan guztiz aldatu baitira", azaldu digu Azkuna Zentroko Mediateka BBKren arduradunak. Horrez gain, hainbat mahai-jolas bideo-joko izatera ere heldu dira.

Gamer lanbidea ere kontzeptu berritzailea da: "Bideo-jokoen akatsak topatzen dituzte, eta, jokatzea erraza den edo ez definitzen dute. Enpresa batzuek langileen artean izaten dituzte gamerrak, eta beste batzuek freelance bezala kontratatzen dituzte". Mahai-jolasek euren historia luzean zehar ez dute horrelako lanposturik sortu, "errazagoak direlako eta teknologia berriak erabiltzen ez dituztelako", kontatu digu Alasnek.

JOKUPLAY

Jokuplay Bilboko Azkuna Zentroak ireki duen espazio informala eta atsegina da. Bertan, mahai-jolasen eta bideo-jokoen aukera zabala aurkituko dugu. "Aspaldian ireki nahi genuen espazio hau. Izan ere, Azkuna Zentroan AzPlay bideo-jokoen jaialdia antolatzen dugu, eta bertako jokoak urte osoan eskuragarri egotea nahi genuen. Gainera, jendearen artean interakzioa sortu nahi genuen, bertaratutakoei gozatzeko eta ikasteko leku bat eman".

Mahai-jolasak kolektiboak direla eta bideo-jokoak indibidualak direla esaten da. "Nik uste dut biak direla posible: bakarrik edo taldean jokatzea. Horretarako ere sortu dugu gune hau, jendeari partekatzeo aukera eskaintzeko", adierazi digu. Horrez gain, jokoak alokatzeo aukera eskaintzen dute, eta, urtean zehar, hainbat lantegi antolatzen dituzte.

Eta zuk, bideo-jokoak edo mahai-jolasak dituzu nahiago? Zergatik? Adinak zerikusia duela uste duzu? Batzuk taldean entretenitzeko dira eta besteak bakarrik jokatzeo? Zergatik? Bideo-jokoetan jolasteko teknologian aditua izatea beharrezkoa da, zure ustez?

Alasnek erreportajea behoko esaldi hauek esan ditu. Konta itzazu zehar estiloan, zuk beste bati kontatuko bazenio bezala. Hau da, -(e)la, -(z)eko, edo -(e)n jarrita.

“Gaur egungo haurrak ‘natibo digitalak’ dira. Gero eta lehenago hartzen dituzte tabletak edo mugikorrak. Intuizioz erabiltzen dituzte”

Alasnek esan du...

“Gauza asko erakusten dizkigute, eta lagungarriak izan daitezke. Ez dut uste adin kontua denik”

Alasnek esan du...

“Industria honek hainbat milioi mugitzen ditu, eta etengabeko garapenean dago. Horrek mahai-jolasen garapenean ere eragin du, azken urteetan guztiz aldatu baitira”

Alasnek esan du...

“Bideo-jokoen akatsak topatzen dituzte, eta, jokatzeara erraza den edo ez definitzen dute. Enpresa batzuek langileen artean izaten dituzte gamerrak, eta beste batzuek freelance bezala kontratatzen dituzte”

Alasnek esan du...

“Aspaldian ireki nahi genuen espazio hau. Izan ere, Azkuna Zentroan AzPlay bideo-jokoen jaialdia antolatzen dugu, eta bertako jokoak urte osoan eskuragarri egotea nahi genuen. Gainera, jendearen artean interakzioa sortu nahi genuen, bertaratutakoei gozatzeko eta ikasteko leku bat eman”

Alasnek esan du...

“Nik uste dut biak direla posible: bakarrik edo taldean jokatzeara. Horretarako ere sortu dugu gune hau, jendeari partekatzeak aukera eskaintzeko”

Alasnek esan du...

Eta zuk?



- Zer desberdintasun ikusten duzue mahai-jolas eta bideojokoen artean? Apuntatu nagusienak.
- Zuei zein gustatzen zaizue gehiago?
- Engantxatu zarete inoiz joko/jolasen batekin?
- Non ikusten duzue denbora-pasaren eta arriskuaren arteko muga?



Erantzunak

Alasneren ustez, jolasak ikasteko garrantzitsuak dira.

☒ Egia ☐ Gezurra

Azkuna Zentroko mediateko BBKren arduradunak bideo-jokoak nahiago ditu mahai-jolasak baino.

☐ Egia ☒ Gezurra

Gazteek bideojokoak eta helduek mahai-jolasak, horrela izaten da normalean.

☐ Egia ☐ Gezurra

Gizarteak 60 urtetik gorakoak teknologia berriak ezagutzera behartzen ditu.

☐ Egia ☐ Gezurra

Martinen ustez, denetarik egin behar dugu eta ez gauza bakarrean zentratu.

☐ Egia ☐ Gezurra

Gizarte honek gero eta indibidualagoak izatera eraman gaitu.

☐ Egia ☐ Gezurra

Bertan ireki duten lekua jolasteko espazio bat da, ez harremanak sortzeko.

☐ Egia ☐ Gezurra

Azkuna Zentroko gune berrian, gure eskubideak eta besteenak zein diren ikasiko dugu.

☐ Egia ☐ Gezurra

“Gaur egungo haurrak ‘natibo digitalak’ dira. Gero eta lehenago hartzen dituzte tabletak edo mugikorrak. Intuizioz erabiltzen dituzte”

Alasnek esan du...

gaur egungo haurrak ‘natibo digitalak’ direla. Gero eta lehenago hartzen dituztela tabletak edo mugikorrak. Intuizioz erabiltzen dituztela

“Gauza asko erakusten dizkigute, eta lagungarriak izan daitezke. Ez dut uste adin kontua denik”

Alasnek esan du...

gauza asko erakusten dizkigutela, eta lagungarriak izan daitezkeela. Ez duela uste adin kontua denik

“Industria honek hainbat milioi mugitzen ditu, eta etengabeko garapenean dago. Horrek mahai-jolasen garapenean ere eragin du, azken urteetan guztiz aldatu baitira”

Alasnek esan du...

industria honek hainbat milioi mugitzen dituela, eta etengabeko garapenean dagoela. Horrek mahai-jolasen garapenean ere eragin duela, azken urteetan guztiz aldatu baitira

“Bideo-jokoen akatsak topatzen dituzte, eta, jokatzeari erraza den edo ez definitzen dute. Enpresa batzuek langileen artean izaten dituzte gamerrak, eta beste batzuek freelance bezala kontratatzen dituzte”

Alasnek esan du...

bideo-jokoen akatsak topatzen dituztela, eta, jokatzeari erraza den edo ez definitzen dutela. Enpresa batzuek langileen artean izaten dituztela gamerrak, eta beste batzuek freelance bezala kontratatzen dituztela

“Aspaldian ireki nahi genuen espazio hau. Izan ere, Azkuna Zentroan AzPlay bideo-jokoen jaialdia antolatzen dugu, eta bertako jokoak urte osoan eskuragarri egotea nahi genuen. Gainera, jendearen artean interakzioa sortu nahi genuen, bertaratutakoei gozatzeko eta ikasteko leku bat eman”

Alasnek esan du...

aspaldian ireki nahi zutela espazio hau. Izan ere, Azkuna Zentroan AzPlay bideo-jokoen jaialdia antolatzen dute, eta bertako jokoak urte osoan eskuragarri egotea nahi zutela. Gainera, jendearen artean interakzioa sortu nahi zutela, bertaratutakoei gozatzeko eta ikasteko leku bat eman

“Nik uste dut biak direla posible: bakarrik edo taldean jokatzeari. Horretarako ere sortu dugu gune hau, jendeari partekatze aukera eskaintzeko”

Alasnek esan du...

berak uste duela biak direla posible: bakarrik edo taldean jokatzeari. Horretarako ere sortu dutela gune hori, jendeari partekatze aukera eskaintzeko

Transkripzioa

1. Bideo jokoak edo mahai jolasak?

Jolasak oso inportanteak dira, eta oso inportanteak dira ikasteko. Eta hainbeste, hainbat ikerketa daude non agertzen da (den) zein garrantzitsua den jakiteko, eta, adibidez, erabakiak hartzeko unean, edo enpatia eta elkarrekin egoteko unean... Orduan, jolasak dira tresnak, oso inportanteak. Orduan, erabakitzekotan, adibidez, nire semea oso amorratua da, bideo jokozale amorratua da, eta ni, berriz, beste era bateko... eta beste adin batekoa naizenez, jolasten dut mahai jolasekin.

2. Gazteek bideo jokoak eta helduek mahai jolasak, horrela da?

Ez dut uste kontua adina izan behar denik. Tarte bat dago, zeren 60 edo 60 eta... gorakoek, ba normalean ez dute, orain arte behintzat, ez dute erabiltzen teknologia-tresnak (tresnarik) baina, bai egia dela, azkenean, gizartearen barruan gaude eta gizartea(k), ba nolabait, bultzatzen dizu (zaitu) aurrera eramateko eta bueno, eta hori, gauzak ulertzeko, erabiltzeko, tresnak erabiltzeko.

3. Bideo jokoen ludopata izan zaitezke. Eta mahai-jolasena?

Hartu behar dugu (ditugu) gauzak bere neurrian. Arazoren bat baldin badago, saiatu konpontzen lehenbailehen. Nik uste dut denetarik egin behar dugu(la): bai paseatu, bai irakurri, bai jolastu, bai lagunekin egon... Guzti hori egin behar dugu, eta desoreka bat baldin badator, ba saiatu konpontzen. Kartakin (kartetan) ibili zara nagusiekin, edo Monopoly(an) jolasten egon zara zure lagunekin... baina beste pertsonekin egoten zara, eta, bueno, jolasten duzu, eta pasatzen da denbora... Baina zer gertatzen da? Azkenean, gero eta indibidualagoak gara, eta gero eta gure munduan gero eta sartuago gaude. Orduan, hori be (ere) bai saiatu behar gara (dugu) sozializatzeko uneak be (ere) bai lantzen eta gordetzen. Eta alde horretatik be (ere) bai, geuk zabaldu dugu espazio hau, horrelako helburua kontuan hartuz be (ere) bai: nolabait badago hemen toki bat jolasteko, baina sozializatzeko be (ere) bai, zure lagunekin egoteko be (ere) bai. Eta jakiteko zein den, zeintzuk diren zure eskubideak eta zeintzuk diren besteen eskubideak be (ere) bai.