

## PlayLab2. Ekonomia globalaren sistemetan esku hartuz\*

### Itzulpena EU



Kontakizun hau hasteko lehenengo irudia nabarmendu nahi dut. William Banzai7ren irudi bat da, eta Occupy Usa izeneko *Monopoly* taula bat irudikatzen du. Taula honen erdian agertzen den irudia 29ko Krisialdian Estatu Batuetan egindako manifestazioetako irudi batetik ateratakoa izan liteke; irudi hau aldatzen duten hitz batzuk daude: «The Spirit of 99%» (ondasunak pilatzeari buruz ari da) eta «Occupy» (mugimendu horren goiburua, alegia).

\*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

Kairoko Tahir plazaren okupazioak munduaren begietara ezagun egindako Udaberri Arabiarra eta Madrigo Puerta del Sol plazan eta Espainiako beste hainbatetan egindako elkarretaratze jendetsuak antolatu zituen 15M mugimendua eredutzat hartuta, Ameriketako Estatu Batuetako suminduek ere plazak okupatzeari ekin zioten herrialde osoan. Liberty Plaza izenarekin bataiatu zuten enparantzakoa izan zen okupazio garrantzitsuenetakoa (Zucotti Park → <http://q.co/maps/qmzux>).

Banzai7ren hacker kontzeptua ez da berria. Kultur ikuspegitik zein prozedurari dagokionez, jokoak eta bideo-jokoak bitarteko bikainak dira sistema konplexuen berezitasunak ulertzeko, barneratzeko zein berezitasun horietan parte hartzeko.

### Playlab2

*PlayLab* kontzeptua (jolasteko laborategia) Arsgamesen barruan sortu zen 2009. urtearen hasieran, eta 2010. urtearen hasieran gauzatu zen Medilab-Prado → <http://medialab-prado.es> eta SONY Playstation España → <http://es.playstation.com> erakundeen laguntzarekin.

Guk geuk egindako ikerketak kontuan hartuta, badakigu zeintzuk diren bideo-jokoen oinarriak, bideo-jokoak eragiteko eta berritzeko motor ezin hobekak bihurtzen dituzten euskarriak: teknologia digitala oinarri izatea, mito berriak eta kultura sortzeko ahalmena izatea eta, azkenik, eragin ekonomiko garrantzitsuko industria sare bat sortzeko gai izatea (AEBetan 4,7 bilioi dolar ingurutan zenbatzen da). Hori gogoan, profil artistiko eta teknikoak uztartuko lituzkeen bideo-jokoen esperimenzio laborategi bat sortzea interesgarria litzatekeela pentsatu genuen.

Honela zioen, hitzez hitz, PlayLab1 ekimenaren deialdiak<sup>2</sup>:

«PlayLab-ek jokoaren eta bideo jokoaren testuingurua –sorkuntzarako,

esperimentaziorako, ikasteko eta gogoeta egiteko espazio bezala– esploratzea proposatzen du. Deialdiaren xedea proiektuak aurkeztea da, gero Madrilgo tailer batean elkarlanean ekoitziko direnak».

«PlayLab-eko jarduerak ikerketa prozesu ireki eta parte-hartzaile bat bezala proposatzen dira, hortik abiatuta gaur egungo gizartean gero eta hedatuagoa dagoen eta gero eta eragin handiagoa duen bideo-jokoaren fenomenoari heltzeko, duen indar kritikoa aztertuz, soil-soilik komertziala den eta estandarizatua dagoenetik harago sozializazio espazioak sortzeko duen ahalmena eta ikaskuntzarako eskaintzen dituen aukerak arakatzu».

«PlayLab ekimenean jokoaren eta bideo jokoaren historia ere interesatzen zaigu, izan litezkeen genealogiak arakatzu eta gaur egungo bideo-jokoak berezkoak dituen eragin sozialak, kognitiboak eta psikologikoak aztertuz».

PlayLab1 ekimenak ez zeukan gai nagusirik edo monografikorik. Deialdian proposatutako zenbait lan ildo bazeuden ere (aipatutako estekan kontsulta daitezke), helburu orokor eta bakarra jokoak berrikuntza teknologikoen, sozialen eta artistikoen motor gisa dituen gaitasunak frogatzea zen. Hau da, laborategiaren egiturari eusten zaio: 1. Hitzaldiak eman eta tailerrak gainbegiratuko dituzten irakasleen/teknikoen hautaketa, parte-hartzaileei laguntza eman diezaieten. 2. Parte hartzeko deialdi irekia proposatutako lan/ikerketa ildoarekin bat egiten duten profilak dituzten pertsonentzat.

Hala ere, PlayLab1 ekimenean erabilitako formatua berraztertu egin zen PlayLab2 egitasmoa abian jartzeko. Hala, bigarren laborategia honako gai jakin honen inguruan egitea erabaki genuen: *Ekonomia globalaren sistemetan esku hartzen*.

Ekonomiaren jokabidea sistema konplexu batena baldin bada, bere arauak dituen alde

desberdinen arteko interakzio eredu batena, Arsgamesentzat jokoak eta bideo-jokoak sistema eraginkorrek dira, gaur egungo sistema ekonomikoetarako esperimentazio plataforma simulatuak. Hortaz, gaur egungo teoria ekonomikoari eta beraien ondorioei buruzko saiakuntzak esparru segurua, bizi eta dibertigarri batean ere egin daitezke.

### Krisialdia irudikatzen

Finantza krisia baliabide eta lengoia desberdinen bitartez jorratu da; horien artean dago datuen irudikatzea.

Adibide asko daude:

*All The News*-ek, komunikabideetan leku gehien hartu duten AEBetako albisteen mapa konparatiboa sortu du honako ataletan banatuta: politika, kultura, ekonomia eta gertaerak. Gehien azaldutako gaia krisi ekonomikoa da, jarraian, Obamaren osasun erreforma, Afganistan eta Iran daudelarik (Iturria: → [journalism.org](http://journalism.org)).

Oto Godfreyk [Kleptocracy.us](http://kleptocracy.us)-en egindako bi lanek laguntza bisual bikaina ematen dute gastuaren eta zorraren tamaina ulertzeko. Tamaina, bai, literalki; AEBetako zorra 100 dolarreko billetean jarriz gero, New Yorkeko Dorre Bikietako bakoitzak zuen tamaina bikoiztuko bailuke → <http://usdebt.kleptocracy.us>

Frontwise-ekoek ideia freskoetan, irudikapen ederretan eta interfaze ikusgarrietan aditu diren holandar berritzaileak direla diote euren buruak definitzerakoan - argi dago ez dutela amandrerik-. Krisiari buruz UN Global Pulse-entzat sortu zuten lanean, 3.794 pertsona elkarrizketatu zituzten bost herrialdetan (India, Mexiko, Irak, Ukraina eta Uganda), eta krisi ekonomikoa beraian nolako eragina izan zuen galdetu zieten modu desberdinetan. Populazioari edo ekonomiari buruzko datu hotzak eman beharrean, emozioak baliatu eta subjektibotasunen irudikapen bat egin zuten. Irudikapen horietako bat laburbilduko

dugu: Indian krisiaren ondorengo egoera ekonomikoari buruz galdetu zuten, eta %21,87k egoera berdina dutela erantzun zuten, %40,71k hobe, %31,27k okerragoa eta %6,67k askoz ere okerragoa. Hemen aurki daiteke informazio guztia: → <http://www.frontwise.nl/lab/unglobalpulse>

Oraingoan xkcdk ez du komiki bat argitaratu, grafiko bat baizik. MONEY.A chart of (almost) all of it where it is, and what it can do izenburudun grafikoak dolarrekin, milaka dolarrekin, milioika dolarrekin, bilioika dolarrekin eta, gutxi balitz, trilioika dolarrekin zer egin daitekeen (eta zer egiten den) xehatzen du (dolarren matrioska bat bailitzan). Korrespondentzien konstelazio hori guztia ezingo genuke geure buruetan neurtu edo kuantifikatu. Grafikoa hemen ikus daiteke: → <http://xkcd.com/980>

Merkatuaren xehetasunak irudikatzen beste modu bat, performance baten parekoa, tartean sartzea eta jokatzeko da, Fran Ilichek egin bezala. Bere banketxea sortzera iritsi zen Fran: *Space Bank*. Dibisa propioa eta guzti duen banketxea da; hala, ekiloreak erabiltzen ditu ekoizpen soziokulturalarekin eta kontsumoko ondasunekin «espekulatzeko», besteak beste, Arduino diseinuak edo kafe zapatista. Maileguak ere ematen ditu eta, nire ustez, (anti)merkatu ekonomiak baldintzatutako gizarte harremanen, harreman pertsonalen eta lan harremanen barometro bikaina da. 2006an abiatutako egitasmoa (krisi ekonomikoaren hasi baino lehen), New Yorkeko Eyebeam zentrotik bertatik ere pasa da eta bankingari, espekulazioari eta inbertsioei aplikatutako ideia sorta berritzaile eta iraultzaile eskaintzen jarraitzen du. Ireki ezazu zure kontua hemen → <http://spacebank.org>

Irudikatzen beste forma batzuei erreparatzen badiegu (bideoa, kasu honetan), *Españistán*. *Este país se va a la mierda* izenburupean Aleix Salóik egindako pieza hau bezalakoak aurkituko ditugu. Gertaeren eta pertsonaien mosaiko bikaina da, ironiaz eta sarkasmoz betea. Hondamendira garamatzaten

zentsugabekeriek osatutako iruditeria kulturala (bere tag mordo eta guzti). Aizue, ia 4,5 milioi aldiz ikusi dute jada Youtube atarian! → <http://www.youtube.com/watch?v=N7P2ExRF3GQ>

*The Crisis of Credit Visualized* → <http://crisisofcredit.com> lana Jonathan Jarvisek egin da, Kaliforniako (AEB) Pasadena hiriko Art Center College of Design zentroko *Media Design* programarako egin zuen doktore tesiaren barnean. Ez da Españistán bezain arina; askoz sakonagoa da. Espekulatuzaileen, banketxeen eta abarren jardunbide desegokiak zehatzen ditu, egileak berak «bonba beroa» bezala batailatutako egoerara iritsi arte (patata beroa eta bonbaren arteko nahasketa). Lan bikaina da grafikoki.

PlayLab2 ekimenerako gai ekonomikoak ikertzen hilabete bat baino gehiago eman ondoren, nik ere nire kontzeptuen kartografia partikularra egin nezake, braimstorm map baten antzeko zerbait, nire buruan dabilen tag edo hitz adierazgarrietatik abiatuta krisiaren gaian gehiago sakondu ahal izateko: ongizatea, kapital-kontzentrazioa, baliabideak, espekulazioa, kapital-ihesa, ustelkeria, produktibitatea, demokrazia, ekologia, indarkeria, boterea, I+G+b, merkatuak, zorra, enplegua. Tag horiek guztiz bateraezina diren lau puntu kardinal osatzen dituzte, via crucis honetan iparrorratz gisa jokatuz: mendebaldean, dirua (kapitala); ekialdean, joera sozialeko ekimen politikoak; iparrean, mekanismo makroekonomiko handiak; eta Hegoan, sufrimendu emozionala/pertsonala (hots, gauza mikroak).

### Jokoaren eginkizuna honetan guztian

(...) «jokoan dabilen gizakia, fabrikatzea bezain funtsezkoa den eginkizun bat adierazten ari da, eta, beraz, bere lekua merezi du *homo faber*-aren ondoan»<sup>3</sup>. Errealitateak fabrikatzea hain konplexua den garai honetan, jokoek eta bideo-jokoek ahalbidetzen dituzten simulazio ereduak beharrezkoak dira, eta, hortaz, jokoak ere eraikitzen den horretan txertatzen direla

esan dezakegu. Jokoak tresna bilakatzen dira, orain jokoak aldez aurreko urratsak dira, ikertzeko eta gainbegiratzeko eremuak, ideien eremuak.

«Jokoa forma kultural bat denez, egitura sendoa hartzen du berehala. Behin jolastuz gero memorian irauten du, sorkuntza bezala edo altxor espiritual bezala» (Huizanga, 1958). Gainera, elementu emozioaletara jotzen duenez gero, geure buruaren sakonean irauten du, gizarte mailan nahiz maila pertsonalean, kontzeptuak, ideiak eta asmoak finkatuz.

Historia garaikidean eta Mendebaldeko kulturaren aurkitzen dugun adibide ezagunenetakoa 1904an *The Landlord's Game* jokoa patentatu zuen Elizabeth Magierena da. Monopoly jokoa inspirazio iturri nagusia izan omen zen joko hori, biek joera guztiz ezberdinak izanagatik. Izan ere, Magiek *The Landlord's Game* jokoa bere garaikideei Henry Georgen teoria<sup>4</sup> erakusteko erabili zuen; teoria horrek, errentek lurraren jabeak nola aberasten dituzten eta maizterrak gero eta pobreago nola bilakatzen dituzten erakusten du. Magiek horrelako kontzeptu ekonomikoak –edota higiezinak buruzkoak– jokoaren bitartez hobeto ulertzen direla uste zuen, baita *The Landlord's Game* jokoa irakurte esker hurrek pentsamendu kritikoa garatuko zutela pertsona heldu bihurtzerakoan.

Kontrola itzazu Lurraren tenperatura eta hezetasuna; atmosfera hozteko sumendiak sorraraz itzazu; ekaitzak sorraraz itzazu ozonoak eguzki izpiak iragaz ditzan eta eguzkiak mutazio gehiegi eragin ez ditzan; animaliek adimena erdiesten dutenean kulturaren inberti ezazu elkar hil ez dezaten; lehentasun energetikoak aldatzen joan zaitez, kutsadura gehiegi sor ez dadin, horrek aniztasun biologikoa pobretuko bailuke eta ondorioz izurrite gehiago izango bailirateke... Zaila da 12 urteko nerabe bat hainbeste parametro maneiatzen imajinatzea, baina horretarako gai da, eta, gainera, ongi pasatzen duen bitartean. 1990eko joko

batez ari gara, Gia teoriarik oinarritzen da eta Simearth (Maxis) du izena. Gaur egun, joko horren homologoak daude, modernoagoak eta grafikoki askoz ere erakargarriagoak → <http://www.mobygames.com/game/simearth-the-living-planet>

*Civilization* (Microprose, 1991) edo *Ages of Empires* (Microsoft Corp., 1997) bezalako beste bideo-joko ezagunago batzuek erabakiak kontrolatzeko mekanismo konplexuak dituzte. Mekanismo horiei esker, horrelako jokoak eredu bikainak dira gertaera historikoen atzean izandako erabaki fluxuak ulertzeko. Filosofia berarekin egin dira 2002az geroztik plazaratutako Serious Games jokoak ere. Ongi pasatzeaz gain, berariazko beste helburu bat dute joko hauek guztiek: gauza zehatzak erakustea. Adibide gisa: *Stop Disasters* → <http://www.stopdisastersgame.org/es/home.html>

Bideo-jokoek ez dutela benetan gogatzeko esan nahi al du honek? Bideo-jokoaren testuingurua (ideologikoa eta kulturala), kasu bakoitzean ordezkatzen duten enpresa taldearen muga korporatiboak eta argitaratzeko bete behar diren arau zorrotzak (merkaturatzen diren herrialdeetako araudiak bete beharrez gain) dira bideo-jokoaren erretorika edo diskurtso (politiko) bat duten produktu bihurtzen dituzten faktoreak. Bideo-jokoak inskribaturik dakarren diskurtso horrek, batzuetan, bere eragina izaten du produktua kontsumitzen dutenen moralean. Beste edozein kultur produktuk bezala, bideo-jokoek ere beren indarra eta eragina dute.

### Utopia motak. Gauza makroetatik gauza mikroetara

Lehen errealitate ekonomikoaren kartografia bati buruz hitz egin dugu, puntu kardinalak eta guzti aipatuz. Orain, berriz, kritika sozio-ekonomikoak egiten dituzten bideo-jokoaren kartografia egin nahi nuke, mapan non kokatuta dauden eta mapa horren puntu kardinalak zein izango lirakekeen adieraziz.



(I) Anekdotikoa: bizipen zehatz eta bakan baten bidez, kritikatzan eta/edo jorrazten duen gaiaren alderdi bat erakusten duen bideo-jokoari anekdotikoa deritzo. Alderdi anekdotiko bat gauza mikro bat izango litzateke, pertsonarengandik eta gizabanako bezala duen esperientziatik hurbilago baitago.

(H) Sistemikoa: bideo-joko hauetan, gertaerak sistema konplexu gisa irudikatzen dira eta guk sistemaren alderdiak zehaztasunez kontrolatzen ditugu. Ez dira pertsonak irudikatzen, aurkezten diren kontzeptuak egoera pertsonalak irudikatzeko orokorregiak direlako. Gehienbat, gauza makro bat izango litzateke.

(M) Metaforikoa: nahiz eta interpretazio/irudikapen oro, zalantzarik gabe, metafora bat den, hemen errealtatearen interpretazio subjektibo/poetiko bat sortzeari buruz ari naiz. Interpretazio horiek joko bikoitz bat eragiten dute geure buruan, eta errealtate bat ulertzen laguntzen digute. Bestela, errealtateko elementuak zehatz-mehatz erabiliko balira, askoz ere zailagoa izango litzateke ulertzea. Mikro kontzeptutik gertuago, poetikoa/intimoa izan ohi da eta bizipen pertsonalak aztertzen dira.

(E) Literalak: bere diskurtsoak errealtateko elementuen irudikapenak erabiltzen ditu. Jokoaren mekanismoak errealtatean funtzionatzen duten mekanismoen itzulpen literalak dira ia, simulazio modukoak. Makro kontzeptutik gertuago, zurrunagoa izan ohi da eta alternatibarik gabe inposatuta datorkigu.

Honakoak izan daitezke jokoon adibide batzuk eta mikro/makro elementuen mapan duten kokapena:

*Trópico* (Gathering, 2001) → <http://www.tropico3.com/en/index.php> «Errepublikan bananero» bateko presidentearen papera jokatzan duzu. Presidenteak dena kontrolpean mantendu behar du, aberasten doan bitartean. Jokoa oso sistemikoa da, eta oso literala. Jokoa errealtatean *Situation Room* moduko batetik hartutako erabaki multzo bat bezala irudikatzen du. Goian dagoen kamerak dena dena ikusten du bere ikuspuntutik (Jainko modua) eta irudikatutako elementuek mekanismo batek bezala funtzionatzen dute, engranaje batek bezala.

*McDonalds' Videoame* (Molleindustria, 2006) → <http://www.mcvideogame.com> Hau ere sistemikoa eta literala da. Kasu honetan *Situation Room* edo «Jainko modua» McDonalds izeneko janari lasterreko enpresa handi bat sortzeko konfiguraturata dago: lursailak, abelburuak, lantegiak eta marketinga kudeatu behar dira, baita ustelkeria politikoa ere.

*Burbujómetro* (Derivart, 2007) → <http://www.derivart.info/index.php?s=p5&lang=es> Derivart taldearen pieza honetan, pantailan sortzen diren burbuilei tiro egin behar zaie argi infragorriak jaurtitzan dituen pistola batekin. Burbuilek Espainiako hirien izenak dituzte barruan idatzita eta tamainaren arabera, hiri bakoitzean etxebizitza metro karratuak duen prezioa irudikatzen dute. Burbuilak baliabide poetiko bezala erabiltzen dira eta, horri esker, elementu metaforikoak agertzen dira. Alderdi anekdotiko horri esker, 2000ko hamarkadan Espainian gertatutako lurzorua prezioaren igoeraren arazoaz (eta, beraz, etxebizitzarenaz) jabe gaitzke.

*Spent* (McKinney, 2011) → <http://playspent.org> Jokoa oso literala da, mila euroko soldata irabazten duen langile batek hartu behar dituen erabakiak irudikatzen baitira. Eguneroko ordainketak egin ahal, jokalaria ahalmen

ekonomikoa murriztuz doa eta jokalaria eta bere familia kale gorrian gelditzeko arriskua areagotu egiten da. Hala ere, joko oso literala izan arren, erritmoa dauka eta arrazoiketa interaktiboa aski anekdotikoa eta pertsonala da, intimoa.

Sistemikoa-Literal-Metaforikoa-Anekdotikoa koordinatuetan mugitzen diren jokoen adibide gehiago ere jar nitzake. Niretzat, aukerak eskaintzen dituen lur eremu bat da gehienbat, bere puntu kardinalekin, eta kontuan hartzekoa joko edo bideo-joko bat sortzerakoan, helburu bat erabakitzeke orduan: finantza krisi globalarekin hezitzea/jolastea. Parte hartzen duten fluxu eta eragile guztien zeregina sakon ulertzen lagunduko digun gauza oso sistemiko eta literala egin nahi al dugu (gauza makro bat, alegia)? Bestalde, egoera pertsonal edo intimo bati buruz hitz egiteko edo jokolariaren emozioetara jotzeko, elementu anekdotikoak –eta, behar bada, metaforikoak– erabili nahi al ditugu (gauza mikro bat, alegia)? Edo joko apurtzaile bat egin nahi al dugu? Hau da, *gameplay* anizkun bat duen eta supersistema makrotik norbanakoaren errealtatera –eremu mikro batera– pasa behar denean zoom bat egiteko aukera ematen duen jokoak?

### PlayLab2-ren prozesuak eta emaitzak

*Do it yourself* filosofia suspertzea arau bat izan da beti PlayLab1 eta PlayLab2 egitasmoetan. Bi kasuetan egon ziren jarraibide edo erreferentzia bakarrak koordinatzaile/irakasle taldeak emandakoak izan ziren. Baina irakasleak, beren kabuz orientabideak emateko baino, jasotzen zituzten zalantzei erantzuteko zeuden. Bideo-jokoaren ekoizpenaren konfigurazioa jarraituz, irakasleak (gainera, bakoitzak bere esparruari buruzko hitzaldi bat eman zuen) honako hauek izan ziren: Luca Carruba (Bideo-jokoaren sozio-politika), Xabier de la Maza (Ekonomia globala), Alejo Acevedo (Jokoaren diseinua –*Game Design*–), Javier Blázquez (*Concept Art* eta irudikapena) eta Eduardo Millán (Programazioa eta proiektu ekoizpena). Irakasle guztiak kronologikoki eta estrategikoki banatuta zeuden, laborategiko fase

bakoitzean prest egon zitezen: krisialdiaren azterketa –*Game Design*– Ekoizpen grafikoa –Programazioaren ekoizpena.

Laborategia aurrera zihoan heinean, laborategian parte hartzen ari ginenok, gero eta argiago genuen, edozer egiten genuela ere, joko erabiliko zuen jokalaria ekintzara (ez *online* moduko ekintzara bakarrik, baita *offline* ekintzetara ere) bideratu behar genuela. Horrela sortu zen jokoak, *Quests*-en *online* plataforma baten eta errealtate alternatiboko joko baten uztarketa gisa.

Hamar egunez ikertzen eta ekoizten jardun ondoren lortu genuena (ikasi genuenaz gain), McKenzie Wark berak<sup>5</sup> aipatzen duen gamespace edo jokalekuaren oinarri asko hankaz gora jartzea izan zen. Alegia, gaur egungo egitura politikoak kontrolatutako gamespace edo eguneroko bizitzako jokalekuaren oinarriak hankaz gora jartzea:

Alde batetik, ekintzen plataforma bat da (ekintza, misio edo quest ere esaten da). Bertan, banaturik dauden ekintzak kudeatu egin behar dira, bateratze lana egin behar da eta gauzatu egin behar dira, betiere gure ingurunea «hackeatzeko», aldatzeko eta hobetzeko helburuarekin. Beraz, nolabait boterea eskuratzea esan nahi du horrek eta, gainera, ekintza horien boterea banatzea; azken finean, boterea banatzea, benetako demokrazia parte-hartzaile eredu bat garatzea.

Bestetik, faseak sortzea eta *quest*-ak (edo misioak) sortzea jokoaren arauak sortzea ere bada (zer egin behar den, zer balioztatuko den eta nola balioztatuko den). Joko honetan, lehen aldiz, ez da «guztiaren gaintetik» dagoen erakunde batek goitik behera ezarritako gidoi bat jarraitzen. Erakunde horietan korporazio handien aginduetara dauden programatzaileek boterearen diskurtso berberen, harremanen eskema eta logika berberen eta harremanen irudikapen berberen (irudikapenak bortitzak izan ala ez) bizitza luzatzen jarraitzen dute. Joko honetan, ordea, ez dago diskurtso hori ezarri duen erakunde bat, *online-onrealtime*

eran iritzia emateko eta egoerak balioztatzeke ahalmena duen talde batek adostutako eta sortutako gidoi bat baizik, jokalarien quest-ek osaturiko gidoi bat.

Gainera, taldea egiteko –eta partekatutako dinamikak sortzeko– ahalmen horrek ematen dio boterea eskuratzeko aukera eta konfiantza partidari parte hartzen duen jokalaririk bakoitzari. Amaierarik gabeko partida bat, non guztiak (guztiok) sortzaile, jokalaririk eta epaile diren (garen).

Finantza krisiaren gaiaz azalpenak ematea baztertu egin zen, ez zen makroekonomiarik buruzko inolako estrategia jokorik (ez mahai gainekorik ez digitalik) erabiliko horretarako. Gertaera anekdotikoetan erortzea ere baztertu egin genuen, hau da, tragedia mikropertsonal baten ikuspuntutik krisiak gizartean eragindako kalte handiak erakustea ere baztertu egin genuen. Aitzitik, arreta guztia taldeari boterea eskuratzeko ahalbidetuko zion tresna bat egiten jarri genuen eta horrek gure aurreiritzi edo alde aurretik pentsatutako ideia horiek erantzeko aukera eman zigun, eta geure buruei eraso egiteko aukera, min gehien ematen zigun lekuan gainera: ezer ez egiteak errealitatearen jokoaren kontrola hartzea galarazten digu.

Handik egun batzuetara María Yañezek esan zuen bezala, «jendea kalera ateratzeko beharrezkoa izan zen Egiptoko agintariak Internet moztea», eta guk diseinatu genuen jokoaren helburua hori zen, hain zuzen ere: kalea sarearekin konektatzea. Batzuek errealitate alternatiboko jokotzat katalogatuko duten joko honen izena honakoa da: *Última Partida*.

Oharrak

- 1 → <http://williambanzai7.blogspot.com> (2011/12/25ean kontsultatua)
- 2 PlayLab deialdia: → <http://bit.ly/tGggKW>
- 3 Huizinga, J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 1971, Beacon Press
- 4 Henry George-ren teoriaren arabera, taldean eta elkarlanean aritzen den gizakiaren espirituan –besteak beste– izan behar da konfiantza, eta klase-desberdintasunak, gehienetan lurraren jabetza pribatuan islatzen diren desberdintasunak, deuseztatu egin behar dira (José Luis Ramos Gorostiza). → <http://www.ucm.es/BUCEM/cee/doc/00-06/0006.htm>
- 5 Wark, M., 2007. *Gamer Theory*. Harvard University Press.