

Bideo jokoak eskolan

Behin eta berriro aipatzen dugu teknologia berriak zein inportanteak diren, zer betebeharrak interesgarria duten irakas-kuntzan, zelako garrantzia duten euskararentzat..., baina bideo jokoak erabat ahaztuta ditugu, munduan horrelakorik ez balego bezala. Hala ere, estatistikek erakusten digute AEBetan bakarrik 2007an 9.500 milioi dolar saldu zirela bideo eta ordenagailu jokoetan. Hori nahikoa ez-eta, uste dugu bideo jokoak ez direla onak, bakartu egiten dituztela gure seme-alabak, eta biolentziaz josita daudela. Alemanian, berriz, bertako gobernuak erabaki du Bideo Jokoen Garatzaileen Elkar-tea bertako Kultura Kontseiluan sartzea, eta horrekin ezin garbiago adierazi du bideo jokoak kultura direla.

Errepikatzen ari gara gure gurasoen jokabidea komikien inguruan: haserretu egiten ziren komiki asko irakurtzen gennituelako, esanez tontotu egingo ginela, haiek ez zirela gauza serioak. Ez zuten ulertzen oso ondo pasatzen genuela, eta, komikien bidez, irakurtzen ari ginela, eta sozializatzen, behin komikiak irakurrita, trukatu egiten baikenituen. Handik liburuetara pasatzea jauzi naturala izan zen. Baina orain, guraso egin garenean, gauza bera egiten ari gara bideo eta ordenagailu jokoekin. Haserretu egiten gara geure seme-alabak ikusten baditugu pantaila aurrean jolasten.

Hala ere, berandu baino lehen, hobe dugu aurreiritziak astintzea. Bideo jokoak aspaldi sortu ziren, lehena, 1947an. Hala ere, gizarte fenomeno bihurtu zirenetik, era askotako bideo jokoak egin dira, batzuk oso arrakastatsuak, eta milioika lagunek erabili dituzte denbora-pasa moduan. AEBetan, batez besteko jokalaria 35 urte ditu eta 12 urte daromatza jokatzen. Ikusita bideo jokoen eragina jende horren

heziketan, gero eta jende gehiago ari da eskatzen bideo jokoak erabiltzea irakaskuntzan.

Zorionez, gure artera ere iritsi dira ahots horiek. Uda honetan, EHUren Udako Ikastaroetan, gai hori jorratu zen: «Bideo jokoak: hezkuntza, sozializazioa eta berrikuntza». Eta bertako zuzendariak, Javier Echeverriak, garbi adierazi zuen hezkuntzan bideo jokoei eman beharko zaiela duten garrantzia. Horretarako komeni dela helduei, irakasleei bereziki, erakustea zelan dabilzan bideo jokoak. «Beste proposamen bat izan daiteke hautazko ikasgai moduan bideo jokoak erabiltzen ikastea. Hobe da hau taldean egitea barka baino, honela, buruko nahasteak saihestuko bailirateke [...]». Javier Echeverría ez da edonor, curriculum zabala du eta CSIC erakundearen irakasten du, Zientzia Ikerkuntzen Kontseilu Gorenean. Bada, haren iritzian,

Bideo jokoek xehetasuna, azkartasuna, egokitzapena, ikasketak eta gaitasun kognitiboak garatzen dituzte. Gainera, hezkuntzarako, berriztapenerako eta sozializaziorako garrantzitsuak dira. Era berean, horiei esker haurrak autodidaktak eta kooperatiboak dira eta sozializatzen laguntzen die [...].

Zeri begira gaude bideo jokoak gure curriculumean sartzeko?

Hiru liburu interesgarri

Udako oporretan hiru liburu irakurri ditut, zein baino zein interesgarriagoa. Hirurek gaurkotasun handia dute, lotuta baitaude gaur egungo egoerarekin, batez ere teknologia berriak gure gizartean eragiten ari diren aldaketen inguruan. Ondo baderitzozue, aurkeztu egingo dizkizuet liburuok:

The World is Flat da lehena, Thomas L. Friedman kazetariak idatzia. Gaztelaniaz ere aurki daiteke, *La tierra es plana* izenburuarekin, Planeta argitaletxean. Mundua laua dela dio egileak, eta horrekin esan nahi du konektatuta dagoela: hesi ekonomikoen eta politikoen jausteak ekarri du, iraultza digitalarekin batera, aukera paregabea negozioak egiteko milioika lagunekin munduan barrena. Hau ez da gertatu

goizetik gauera, baina bai oharkabeen askorentzat, guztion begiak irailaren 11n eta Irakeko gerran zeuden bitartean. Globalizazioa 3.0, berak horrela deitzen baitio, ez da enpresa handiek bultzatua, baizik eta gizabanakoek eragina: *freelance* eta enpresa hasi berriak mundu osoan, baina batez ere Indian eta Txinan, gero eta pisu handiagoa hartzen ari dira, gai baitira lehendabizi soldata txikiko lanak bereganatzeko, baina baita goi mailako lan sofistikuak ere.

Friedmanen iritziz, mendebaldarrok azti eta zuhur jokatu beharra dugu mundu lau honetan, mundu bat non indiarrek eta baita txinatarrak ere nabarmentzen ari diren. Ikasi beharra dugu merkatu global batean lan egiten. Horrek arriskuak ekarriko dizkigu, orain lehen baino milioika lagun gehiago ari baitira beharrean, guk egiten ditugun lan asko guk bezain ondo eta merkeago egiteko prest. Baina, azti jokatuz gero, aukerak ere ikusten ditu egileak. Liburu mardula da, 660 orrialde, baina erraz irakurtzekoa, oso estilo bizian idatzita baitago.

The Big Switch (Aldaketa handia) da bigarren liburua, Nicholas Carr idazleak egina. Azpitulua ere adierazgarria du: «mundua birkableatzen, Edisonengandik Googlea». Dirudienean gaudela aurrekaririk bako iraultza teknologiko baten erdian, egileak dio iraultza digitalak antz handia duela, gero eta handiagoa, orain mende bat argindarrak ekarri zuenarekin. Informatika dagoeneko ez da pertsonala, Carren ustez, eta laster bihur daiteke zerbitzu publiko bat, zenbait enpresak eskainia, eta gobernuek gainbegiratua. Garai batean, enpresek eurek sortzen zuten argindarra, joan den zenbakiko artikuluan idatzi nuen bezala, harik eta zenbait enpresa agertu ziren arte, Iberdueroren tankerakoak, zerbitzu hori merkeago eskaintzen zutenak. Carren aburuz, antzeko iraultza baten erdian gaude, aurrerantzean gero eta zerbitzu informatiko gehiago hodei informatikoan aurkituko ditugu, hor nonbaiteko zerbitzarietan. Trantsizio horren ondorio sozialak eta ekonomikoak ilun samarrak izango dira, egilearen ustez. Aberastasuna gutxi batzuen esku finkatuko da,

eta zenbait industria, prentsa idatzia bereziki, desagertzeko zorian izango da.

Hirugarren liburua da *Don't bother me mom —I'm learning* (Ez gogaitarazi ama —ikasten ari naiz), Marc Prensky-rena. Gure seme-alabek gero eta denbora gehiago igarotzen dute pantailaren aurrean, bideo edo ordenagailu jokoetan, eta horrek ika-mika ugari sortzen ditu gurasoon artean. Marc Prensky hezkuntza software garatzailea da, eta bideo jokoen alde dago. Haren ustez, «gazteak askoz ere gauza positiboagoak eta erabilgarriagoak ikasten ari dira bideo jokoe-tan eskolan baino». Prensky saiatzen da gurasoon eta irakasleon beldurra uxatzen, eta azaltzen du gaztetxoek zelan ikasten duten jolastu bitartean. Tartean, informazio ugari ematen du bideo jokoen gainean, eta argibide ugari, zelan hurbildu gazte horiengana.

Hiru liburuak oso ondo idatzita daude, eta erraz irakur-tzen dira. Hirurek, gainera, lan ona egiten dute gure ingu-ruan gertatzen ari diren aldaketak hobeto ulertzen. Horre-gatik, hirurak dira gomendagarriak.

3.000 ordenagailu gehiago euskaraz

Oraingoan, Gipuzkoa Donostia Kutxak eman du ezuste-koa, eta ez uko egin diolako bat-egiteari EAEko beste kutxe-kin, baizik eta konfiguratu dituelako bere ordenagailu guz-tien nabigatzaileak euskaraz. Horrek esan nahi du iraila ez-kero 3.000 ordenagailu gehiago ari direla euskaraz nabiga-tzen Interneten. Uste izatekoa da ez zela erabaki erraza izango, Kutxaren erabiltzaileen heren bat euskararen espa-rrutik kanpo ari delako, beste hizkuntza batzuetan: gaztela-niaz, katalanez eta galegoz. «Baina haientzat ere aldaketa orokorrak ez zuen albo kalterik. Bilatzen ziharduten horrek orria euskaraz bazuen, horixe aterako zien, baina orriaren hizkuntza aldatzea beste lanik ez», azaldu zuen erabakia Mi-kel Irizar Kutxako Hizkuntza Plangintzaren arduradunak. Aldaketa egin da aprobetxatuta Kutxak sistema eragilearen

migrazio bat egin behar zuela. Hori dela eta, beraz, «3.000 ordenagailu gehiago dabilta sarean euskararen banderarekin».

Ez da ahuntzaren gauerdiko eztula. Luistxo Fernandezek horrela ikusi du Kutzaren erabakia:

Interneteko euskal presentzia areagotzeko orduan, sekulako eragina du horrek. Microsoft-ek Klik Egin Euskarari kanpainan lortu duen datu estatistiko absoluto tristearekin konparatuz (apenas 1.700 ordenagailu euskaldun gehiago), egun batetik bestera, Googleren barne-estatistiketan 3.000 euskaldun gehiago ageri dira; Kutzako ordenagailu horietatik bakoitzak Googlen bilaketa bat egiten duen unean, haren erabiltzaile hizkuntza grabatua geratuko da estatistiketan, euskara. Euskal erakundeek (administrazioek edo enpresek) sekulako eragina izan dezakete euskararen Interneteko presentzia indartzen Kutzak eman duen urratsa errepikatuko balute.

Wiki bat glosategi bat osatzeko

Mondragon Unibertsitatearen Huhezi fakultateko irakasle talde batek wiki bat sortu du, Glosategia Komunikazioaren gainean, baina dagoeneko Euskal Herriko beste unibertsitate batzuetako irakasleak ere parte hartzen ari dira proiektu horretan, glosategia irekita baitago bertan irakasleek eta profesionalak parte har dezaten. Glosarioak honako atal hauek lantzen ditu: diseinua, ikus-entzunezko komunikazioa, informatika, Internet, kazetaritza, komunikazioa, komunikazio korporatiboa eta tipografia. Informazioa eta Komunikazioa departamentuko kideek sortu dute glosategia, PBwiki izeneko plataforman.

Glosategi bat izan arren, oso erraza da bertan nabigatzea, wikia hiztegi moduan antolatuta baitago, alfabeto hurrenkerara duela, eta erabiltzaileak orri guztietan izango baitu aukera nahi duen letran egiteko klik. Erabili ere, jende askok erabil dezake glosategia: irakasleek eta ikasleek, komunikazio alorreko profesionalak eta kazetariak, besteak beste. Kontsulta tresna interesgarria izan daiteke hori, baina baita ariketak egiteko erreminta ere, ikasleekin batera lantzekoa.

Horrelako lan batek hainbat onura ekar diezaguke: bizkortu egin lezake lexikoaren normalizazioa, batez ere bere erabilera benetan zabaltzen bada irakasle, ikasle eta profesionalen artean, eta jende askok hartzen badu parte proiektuan; lagun lezake irizpideak bateratzen hitzak aukeratzeko orduan; lagun diezaguke wikiak hobeto ulertzen eta gehiago erabiltzen; bultza gaitzake jakintza partekatzerara; eta lagundu komunikazioaren esparrua hobeto ulertzen.

Glosategiak blog bat du lagun, Hitz batez, elementu osagarri gisa, eta bertan azalduko da zer ezaugarri dituen wikiak eta zer bilakaera duen. Glosategitik bertatik irits daiteke blogera (Glosategia Komunikazioaren gainean: <http://komunikazioglosategia.pbwiki.com/FrontPage>).¶