

[46 zk.

2023ko azaroa

Jokuz anpo

Bideo-jokoak eta
ausazko jokoak



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Arabako Foru Aldundia
Diputación Foral de Álava



Argitaratzailea: ASAJER. Errehabilitatzen ari diren Jokalarien Arabako Elkarte.

Internet: www.asajer.org

Kolaboratzaileak: Arabako Foru Aldundia

Itzulpenak: HIGAN. Itzulpen Zerbitzuak.

Diseinua eta maketazioa: Begoña Paino Ortuzar

Lege gordailua: VI - 356 / 07

Bideo-jokoetatik ausazko jokoetara?

ASAJER elkarteak 90eko hamarkadaren amaieran hasi zen bideo-jokoekin lotura izaten, gurasoek elkartera hots egiten zutenean beren seme-alabak bideo-jokoetan ematen zuten denborarekin kezkatuta, eta horrek arazoa ekar ote zezakeen galdetuz. Urte askoan informazioari begirako prebentziozko jardunak egin ditugu (eta egiten ditugu oraindik), eta joko horien erabilera nolabaiteko ordena izateko jarraibideak ematen, arazorik ez eman ez dezaten. Halaber, garrantzitsutzat jotzen dugu, arazoak ekar ditzakeen erabilera hautemateko zenbait seinale eman ahal izatea.

Bideo-jokoek munduak asko eta azkar egin du aurrera. Erosi eta, oro har, hasi eta bukatu egin ziren jokoetatik, online bideo-jokoetara igaro gara, ordaindu gabe lor daitekeena eta ia modu infinituan jokatzea ahalbidetzen duena. Eta horrekin batera, beste pertsona batzuekin elkarlotuta egoteko eta errealitate birtualaren bidez jokoak ia modu errealean esperimentatzeko aukera ematen duen mundu bat iritsi da. Kalean jokatzen (bideo-jokoaren aretoak, ostalaritzako lokalak) etxean jokatu ahal izatera (edozein unetan) pasa gara, jokoarekin edonondik gozatu ahal izatera (kotsola eramanez).

Eta gailu jakin batzuk erabili ahal izateko aukera iritsi zen, besteak beste, telefono mugikorrek, gau eta egun alboan dugin hori. Beraz, edonon eta edonoiz joki daiteke.

Bideo-joko batzuek kritotxanponak erabiltzen dituzte: Ordainketa modu modura erabiltzen dira, bizitza estrak erosi eta jokoaren barneko beste funtzio batzuk erosteko truke-txanpon gisa. Batzuek aberasteko bidetzat ikusi dute hori.

Garai batetik hona altxor-kaxak azpimarratu dira, hots, jokoan zehar eskuratutako txanponekin edo diru errealearekin erosi litezkeen txanponekin lortutako txanpon digitalekin erosi daitezkeen objektuak. Horien barnean ausazko objektu birtual bat lortu da (objektuak, kartak, pertsonaiak, etab.). Adierazi behar da altxor-kaxa guztiak ez direla ordainketa bidezkoak. Jokalariek sari bat jaso dezakete (doakoa edo txanpon birtualetan) ekintza jakin batzuk gainditu ostean, esate baterako, misio bat osatuz edo jarduera jakin bat burutuz.

Altxor-kaxak elementu eztabaidagarri bilakatu dira, bideo-jokoek eta ausazko jokoek arteko "balizko lotura-elementu" izan daitezkeela eta. Zenbaitzuen ustez, altxor-kaxak ausazko jokoek barneko jarduntzat har daitezke, apustu mota bat.



► Aurkezpena

Bideo-jokoetatik ausazko jokoetara?

2018an Europar Batasunean jadanik altxor-kaxak debekatzearaz hitz egiten zen. Eta debekatu egin ziren, adibidez, Belgikan edo Herbehereetan. Espainian, 2022an, altxor-kaxak arautzeko aurreproiektu bat argitaratu zen. Aurreproiektu horretan adierazten denez, altxor-kaxetan ausazko makinak antzeko zenbait ezaugarri (ausazko mekanismoen erabilera, kasu) hautematen dira, gogoetarik gabeko, bulkadan oinarritutako edo patologikoak izan daitezkeen kontsumo-jardunak sortzea eragin lezaketanak. Horregatik, eta bideo-jokoaren erabiltzaileen zati adierazgarri bat adin txikikoak direla ahantzi gabe, beharrezkotzat jo da erabilera erregulatuzko zenbait arau ezartzea.

Altxor-kaxen erosketaren eta Internet bidezko jokoekin eta online apustuekin lotutako arazoaren artean harreman positibo eta esanguratsua ezarri duten ikerketak badaude ere (Gonzalez Cabrera, Machimbarrena, Ortega, Montiel, Basterra González, 2021), argi dago esparru horretan lan egiten eta ikertzen jarraitzea ezinbestekoa dela.

Buletin honen bidez, gazteek bideo-jokoak zer-nola erabiltzen duten zertxobait gehiago jakin nahi dugu, eta mikro-ordainketekin lotutako esparruetan, zein bideo-jokoaren eta ausazko jokoen arteko loturan sakondu nahi dugu.

Juan Francisco Navas elkarrizketatu dugu, Madrileko Unibertsitate Konplutentseko Psikologi Klinikoko Saileko Irakasle Urgazle Doktoa.

Carlos Gonzalez Tardoneren ekarpena jaso dugu, bideo-jokalariaren psikologian, eta jokoaren mekanika eta dinamikan espezializatutako unibertsitateko irakasle doktoa.

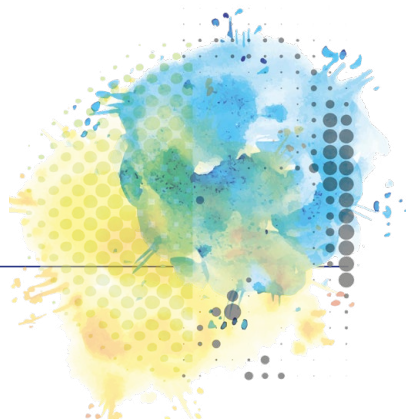
ZURE INTERESEKOA atalean, Jokorik gabeko Eguna (2023ko urriak 29) zela eta egin genuen manifestua irakur dezakegu, zeinaren edukia buletinean joratzen diren gaiekin lotuta baitago: Halaber, guk egindako materialarentzako tarte bat dugu: ausazko jokoen eta bideo-jokoen inguruko nerabe eta gazteentzako gida.

Atal berean, 2021ean egindako "Altxor-kaxak adin txikiko espainiarrengan: bideo-jokoekin eta online apustuekin lotutako arazoak" izeneko ikerketaren txosten betearazlea helarazi dugu.

Idoia Axpe Ormaechea

ASAJER psikologoa

Aurkibidea



01

Zenbait datu

6

02

Elkarrizketa

14

“Bideo-joko eta atxor-kaxekin zerikusia”

Juan Francisco Navas.....15

03

Artikulua

22

Freemium eredua, mikro-ordainketak
eta kriptotxanponekin duten lotura

Carlos González Tardón.....23

04

Zure interesekoa...

28

05

Gomendatu

36

01

Zenbait datu —

Bideo-jokoak nerabe eta gazteekin lotuta

*Iturria: Gómez Miguel, A. y Calderón Gómez, D. (2023).
Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones.
DOI: 10.5281/zenodo.7970990.*

BIDEO-JOKOEN ERABILERA



15-29 urte bitarteko gazteen % 77 bideo-jokoetan aritzen da Espainian:

% 85,4 gizonak

% 67,7 emakumeak

Jokalarien erdik baino gehiagok egunero jokatzen du:

% 67,9 gizonak

% 44,8 emakumeak

Bideo-jokoak erabiltzen **hasteko batez besteko adina 9,8 urtekoa da**. Emakumeen artean, zertxobait gehiago.

Eguneroko batez besteko jokorako denbora 3,4 ordukoa da. Neskek mutilek baino gutxiago jokatzen dute. 3 ordu eta 3,6 ordu, hurrenez hurren.



Honatz, jokorako **plataforma ohikoenak**:

Emakumeen artean, gailu eramangarriak (tableta, smartphonea, bideo-kontsola eramangarria).

Gizonen artean, bideo-kontsola eta mahaigaineko ordenagailua.

Emakumeek nahiago dituzte estrategia, simulazio eta buruhausterako jokoak. Gizonek online erako akzioko jokoak, shooter jokoak eta lehiakortasunekoak nahiago dituzte.

NOLA SARTZEN DIREN ETA GASTUAK BIDEO-JOKOETAN

Gazteen % **62,5ak** bideo-jokoak erosten ditu, funtsean digital formatuan.

% **56** doan eskaintzen diren jokoetan aritzen (free to play edo freemium ereduak).

10 gaztetik 3k nahierako jokoak eskaintzen dituzten plataformarako harpidetza motaren bat ordaintzen du.

Nerabeak, gehienbat, doako bideo-jokoetan aritzen dira.



Bideo-jokoak nerabe eta gazteekin lotuta

• **Gazteek % 96** hilero dirua xahutzen du bideo-jokoekin lotutako ondare edo zerbitzuak baitaratzen. Gastu ohikoena **20€** ingurukoa da.

Hilean, bideo-jokoekin lotutako **aisialdi-gastuak:**

- 3 gaztetik 1ek % 10era arte.
- 10 gaztetik 6k 15 eurora arteko gastua egiten du.

Mikro-ordainketak

% 42,7 uste duenez, mikro-ordainketa edo mikro-transakzio bidezko bideo-jokoak onak dira bideo-jokoa doakoa bada.

• Bideo-jokoak hautatzeko garaian eragina dute: inguruko pertsonen iritziak, influencerren iritziak, gizarte-sareetan horri buruz ageri dena, Internet.

ESPERIENTZIAK BIDEO-JOKOekin

Esperientzia positiboak bideo-jokoan erabileran:

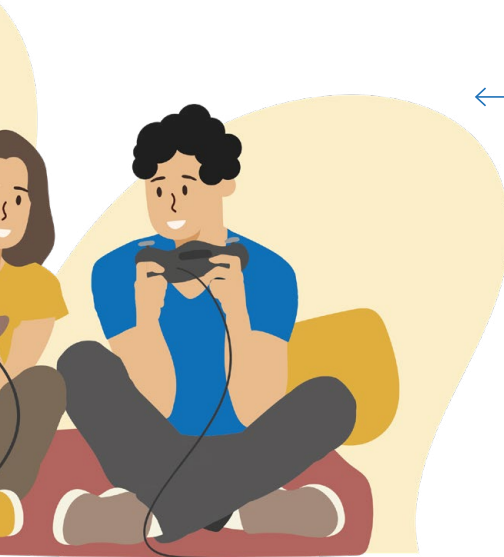
- **Mutilak:** prestakuntza-ahalmena, lagunak egitea online bideo-jokoan bidez.
- **Neskak:** erlaxatzeko aukera.

Esperientzia negatiboak:

Irainak, jokoan zehar bizitako zenbait sentrazio (herstura, antsietatea, haserrea), jokatzen denbora gehiegi ematea.

Gizonen artean ohikoagoa da irainak jasotzea, eta **emakumeen artean** sexu-jazarpeneko egoerak eta online bidez identitatea ezkatzea nabarmentzen dira.

Nerabeen artean, neskak gehiago zirikatuta ohi dituzte online inguruetan.



Arriskuak eta arazoak eman ditzaketen erabilerak:

- Jokatzeko premia.
- Bideo-jokoetan denbora gehiegi aritzearen sentsazioa.
- Norberaren bizitza alboratzea.
- Jokatu ezinaren ondorioz pertsonen artean sortutako gatazkak.



Sari modurako ausazko mekanismoak

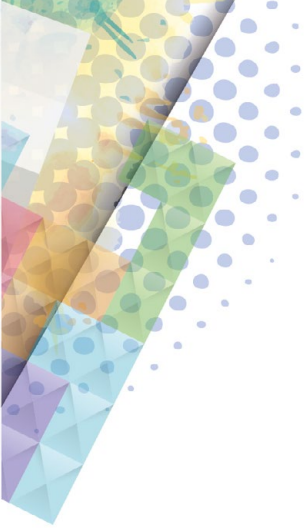
(loot boxes edo altxor-kaxak, etab.).

% 36,1k uste du horiek ludopatia sustatzen dutela, eta **% 30,1** ez dator horrekin bat.

BIDEO-JOKOAK ETA GIZARTEA

BIDEO-JOKOEN GAINEKO PERTZEPZIOA

- Gazteen erdiak baino gehiago bideo-jokoek adikzioa sorrarazten dutela uste du.
- Ia erdiak uste du bideo-jokoetako pertsonaia femeninoak oso sexualizatuta daudela.
- Neskak oso kritiko ageri dira pertsonaia femeninoen sexualizazioarekin eta eduki sexistekin. Mutilak baino ezkorrago ageri dira bideo-jokoek adikzioak sortzeko edo indarkeria edo oldarkortasuna sorrarazteko duten ahalmenaren inguruan.
- Mutilek bideo-jokoaren inguruko pertzepzio positiboagoa dute. Bideo-jokoak mutilentzat daude eginak, beste jarduera batzuk baino dibertigarriagoak dira, efektu positiboak dituzte osasun mentalerako.





Elkarrizketa ◀

02



“Bideo-joko eta altxor-kaxekin zerikusia”

Juan Francisco Navas Madrilgo Unibertsitate Konplutentseko Psikologia Klinikoko Saileko Irakasle Urgazle Doktoa da. Gainera, Ausazko Jokoaren Antolamendurako Zuzendaritza Nagusiko Joko Arduratsuen Aholkularitza Kontseiluko kide da (Kontsumo Ministerioa) eta baita International Gambling Studies erakundeko Editorial Kontseiluko kide ere. Halaber, Epai eta Erabakien Ikerketarako Elkarte (SEJyD) presidenteordea da. Doktorego-azterlanak burutu ditu Psikologiaren alorrean, Mاستerra Neurozientzia Kognitiozko eta Portaerazkoan, Psikologian lizentziaduna, Unibertsitate aditua Gizarte Zerbitzuetan eta Diplomatura Gizarte Hezkuntzan.



45 artikulua baino gehiago idatzi ditu berlinek zuzendutako zientzia-aldizkaritan, eta 100 komunikazio baino gehiago zientzia arloko kongresutan. Bere ikerketa adikziozko nahasmenduetan eta bestelako jokabide arriskutsutan emozio eta motibazio aldetiko asaldura portaerazko eta garunekora bideratu da, bizi-estilo osasuntsuak sustatzeaz gain.

Bideo-jokoak; adinez txikikoen eta nerabeen kontua al dira?

Erantzuna ezezkoa izango litzateke. Egiaz, haurtzaroan eta nerabezaroan hasi ohi dira, usu, bideo-jokoak erabiltzen, baina gero, pertsona askok jarraitu egiten dute, pertsonaren arabera; eta bideo-jokoetan jokatzen jarrai dezakete 30 edo 40 urtez, lasai asko. Halaber, agian pertsona nagusiagoek parte har dezaketen zenbait modalitate eta joko daude, eta horiek 30-40 urtetik gorakoak izan ohi dira. Ohikoagoa izaten da kontsoletan aritzea online eran, edo mugikorrek jokatzea, agian arcade formatuko bideo-joko zaharragoetan arituz.

Nola balioesten duzu adinez txikikoek eta nerabeek bideo-jokoen gainean egiten duten erabilera? Eta pertsona helduek egiten dutena?

Bideo-jokoetan aritzen diren pertsona gehienek entretenimendurako egiten dute, beren bizitzako beste aisialdirako jardun baten moduan, eta era askotara, baita modu eraikitzailean ere. Kontrola galtzean etorri ohi da arazoa, erabilera-denborarekin, maiztasunarekin edo, are, bideo-jokoa bertan pentsatzen pasa ohi den denborarekin lotuta. Hor leudeke arazoak. Nire ustez, gaur egungo bideo-jokoen arazo nagusia da, horietako asko pertsonak hasiera batean nahiko zutena baino askoz ere denbora gehiagoan jokatzen aritzeko daudela diseinatuta;



Elkarrizketa

“Bideo-joko eta altxor-kaxekin zerikusia”

hau da, hein batean, bereziki konprometituta geratzen dira bideo-joko batekin eta, horren ondorioz, oso zail egiten zaie bideo-jokoa modu malguan erabiltzean, eta beren bizitzan nolabaiteko interferentzia sorraraz dakieke. Horrela, pentsatu behar dugu bideo-joko guztiak ez direla berdinak; bideo-joko mota ezberdinak daude, eta erabiltzen den kanala ere garrantzitsua da.

Lehendabiziko alderdiari dagokionez, mota ezberdinetan, harrapatu geratzeko modu hori zer jokok dute ahalmen gehiago ikusi beharko litzateke. Agian, offline eran jokatzen diren jokoetan, Interneterako konexiorik gabe, errazagoa da kontrola mantentzea. Baita hasiera bat eta amaiera bat duten jokoetan ere, adibidez ekintza-jokoetan edo istorio bati jarraitzen dieten jokoetan. Hor, jokoak, jokoak hainbat orduko iraupena du, gehiago edo gutxiago izan daitekeena; adibidez, 10 eta 50 ordu bitarteko iraupena duten bideo-jokoak daude. Baina istorio hori amaitzen denean, dagoeneko ezin da beste ezer egin, eta orduan errazagoa da joko horien gainean kontrola mantentzea. Arazoa infinituak diren online jokoetan dago, hau da, sarritan pertsonaia hobetzea eskatzen dute, hainbat trebetasun hobetzea eskatzen dute, eta beti misio berriak edo ekintza berriak ager daitezke, behin eta berriz. Horren ondorioz, formatu mota horrekin eta bideo-joko mota horrekin, zailagoa izaten da kontrola mantentzea.

Zer ekarri du bideo-jokoetan online jokatu ahal izateak?

Online jokatzen denean beti arrisku gehiago egongo da, izan ere, bideo-jokoen operadoreek, bideo-jokoen sortzaileek eta garatzaileek modu interaktiboan eta oso modu errepikatuan garatua izan daitekeen joko mota batekin harremanetan egongo gara. Horrek, alde batetik, bideo-joko batzuen erabilera mugagabea izatea dakar eta, noski, offline joko batekin alderatu ezin diren elkarrekintzarako aukerak ematen dizkigun mundu baterako irisgarritasun izugarria. Azken batean, egun osoan zehar joka daiteke, mundu osoko pertsonekin jokatu eta elkarrekintzan aritu daiteke eta horrek, horrenbestez, bideo-jokoaren erabilera askoz ere irisgarriagoa izatea, askoz ere eskuragarriago egotea eta, ziurrenera, askoz ere erakargarriagoa izatea eragingo du.

Bideo-jokoan erabilerak, sortu dezake adikzioa?

Erantzuna izango litzateke kontuz ibili behar dela. Nire ikuspegitik, badira adikzioaren oso antzeko patroia sor dezaketen bideo-jokoak, bereziki, esaten nuen eran, mugagabetasun hori eta bestelako zenbait alderdi dituztenak, adibidez, etengabe ekintzarako aldarria egiten duten jokoak, ez geratzeko aldarria egiten dutenak, edo pertsonaia bat garatzea eskatzen dutenak. Horiek lirateke arazo bat sortzeko ahalmen gehien dutenak.

Adikzioari dagokionez, nire ustez, adikzioarekin lotura gehien izan lezaketenak ausazko jokoan antza gehien dutenak izango lirateke. Hortik dator bideo-jokoetan izaten diren bi arazoen tarteko puntu hori, altxor-kaxekin zerikusia dutenak. Altxor-kaxak ausazko jokoan antzeko funtzioa duten elementuak dira, ausazkotasun-sistema bera jarraitzen dute, gutxi gorabehera. Ikusten diren datuek adierazten dutenez, harreman estua dago altxor-kaxen eta ausazko jokoekiko arazoen artean, bi gauzetan jokatzen duten pertsonak bideo-jokoetan eta ausazko jokoetan aritzeko aurretiko joera bat agertzen dutelako, edo, zenbaitetan, bideo-jokoak ausazko jokoan mundura sartzeko bide gisa erabiltzen direlako. Ulertu behar da, gaur egun, legeriak adin txikikoak altxor-kaxak erabiltzea baimentzen duela, eta hori ez litzateke gertatuko ausazko jokoekin. Beraz, zenbaitetan, nolabaiteko sarbide izan daiteke.

OME erakundeak bideo-jokoan ondoriozko nahasmendua CIE-11 izeneko gaixotasunen zerrendan jaso du; nola balioesten duzu?

Positiboa dela uste dut; izan ere, arazo bat Osasunaren Mundu Erakundearenaren moduko diagnosirako eskuliburu batean sartzen denean, osasun-sistema publikoetan tratamendurako modu berriak txertatzeko aukera sorrazten du, eta hori beti positiboa da.

Halaber, arreta eskatzen duen balizko arazo bat mahai gainean ipintzea dakar; izan ere, zenbaitetan, bideo-jokoan erabilerak arazo oso handiak ekar diezazkieke pertsonari. Nire ustez, eta zientzialari askorentzat, konplexuagoa dena da adikziozko nahasmenduztat hartu ahal izatea. Horrek ere zenbait arazo dakartza. Bideo-jokoan

“Bideo-joko eta altxor-kaxekin zerikusia”

erabilera nolabait estigmatizatzea dakar, eta erabilera hori ez da kasu guztietan arazo batekin lotu behar, eta agian bideo-joko horietako batzuek ez dute adikzioa sorrarazteko ahalmenik, aipatzen nituen arrazoiengatik, besteak beste, ausazko jokoekin antzekotasunik ez dutelako. Beraz, estigmatizatzaille izan daiteke pertsona batzuentzat eta bideo-joko batzuei so. Halaber, jokabide bat prebenitzeko ahaleginari gehiegi erreparatzea ekar dezake, bideo-jokoetan aritzen den pertsona oso ikusgai ipiniz, eta horrenbestez, arazoa izan daiteke guraso kezkatuen begirada heldu batetik, bere seme-alabaren bideo-jokoaren erabilera neurtzen saiatzeko laguntza eskatzea, eta neska-mutiko horiek tratamendua jasotzea adikzioa duten pertsonak bailliran, eta horrek estigma sorrarazten du kasu horretan bideo-jokoaren erabiltzailearengan, ondoren diagnosis horren garbia ez delarik; eta edozein bideo-joko motak adikzio batekin izan ditzakeen antzekotasunak, bada, ez daude oso argi zehaztuta. Hori da, nire aburuz, horrek izan dezakeen alderdi negatiboetako bat; azken batean, bideo-jokoaren gainean erabilera oso handia, are arazoak ekartzen dituena, izan arren, agian adikzioa duen pertsona baten profil bera ez duten pertsonak adikzioa duten pertsonatzat trata daitezke. Horregatik, niri beti arretaz ibiltzeko deia luzatzea gustatzen zait bideo-jokoekiko adikzioa aipatzen denean, askoz ere kontu konplexuagoa baita. Horrela, esaten dudana hobeto uler dadin, ausazko joko guztiek adikzioa sorrarazteko ahalmena duten moduan, bideo-joko guztien kasuan ez dago argi ahalmen hori. Hori da ikertzen ari direna, egiaz bideo-joko guztiek ahalmen hori badute, zer pertsonek gara dezaketen bideo-jokoekiko adikzioa. Are, ikertzen ari dira bideo-jokoekiko balizko adikzioak diagnosirako eskuliburu guztietan ezartzen den portaerazko adikziotik, ausazko jokoekin lotzen dena, hurbilago dagoen adikzioak izan litzakeen sintoma edo adierazle berdinak ote dituen. Beraz, nire ustez, momentuz, zuhurtziaz hitz egin behar da. Beraz, positibotzat balioesten dut, bideo-jokoaren erabilerarekin lotutako arazoak ikertu eta prebenitzen saiatzeko modu bat irekitzen baitu. Baina, bere alde negatiboa ere badu, estigma izan daitekeena, eta are ekar dezake bideo-jokoekin arazoak dituzten pertsonak izan arren, eta are izan gabe ere, adikzioa duten pertsonak bailliran tratatzea, okerreko tratamendua bideratuz.

Egin al daiteke bideo-jokoak modu problematikoan erabiltzen dituen pertsonaren profila?

Pertsona-profila baino gehiago, niri portaera-profilaz hitz egitea gustatuko litzaidake, egiten denari buruz. Agian arazo gehien sorrarazten dituen bideo-jokoen erabilera arazoetatik ihes egiteko egiten den erabilera da; adibidez, bideo-jokoak bizitzako egoera konplexu batzuei ez aurre egiteko modua izatea, edo desiratzen ez diren beste egoera batzuekin lotutakoa, esate baterako, bideo-jokoen bidez bizitzaren alderdi emozionala maneiatzea. Halaber, trebetasunen oinarriko gabezia bat dagoenean, azken batean, bizitza birtualago bat garatuz, avatar bat garatuz edo mundu birtualean alter ego bat garatuz ezkututzen dena. Nire ustez, horiek izango lirateke funtsezko bi adierazleak. Egon liteke arazoaren hirugarren adierazle bat, bideo-jokoen munduan mundu errealean arazoak sorraraz ditzaketen jokabideak hartzearekin zerikusia dutenak, mundu erreala mundu fisiko modura ulertuta. Adibidez, bideo-jokoan apustua egitea, joko simulatua izan arren. Gaur egun orotariko apustuak egiteko aukera eman dezaketen bideo-joko asko dago. Edo, adibidez, pertsonak jazartzeko portaerak hartzea, interakziorako kanalak jazarpena egiteko edo, are, jazarpena jasotzeko modutzat erabiltzea. Horrela, bideo-jokoen munduaren barnean, batez ere online jokatzenean, arrisku-egoeren mundu bat irekitzen da, bitarteko horrekin gizarte-elkarrekin izatean gerta daitekeen guztiarekin lotutakoak arriskuak.

Altxor-kaxak dira bideo-jokoen eta ausazko jokoen arteko harreman horretan aipatu ohi diren elementuetako bat. Zer iritzi duzu horren inguruan? Elementu arriskutsua izan daitekeela uste duzu?

Altxor-kaxak oso elementu arriskutsua dira. Oso positibotzat jotzen dut hori erregulatzeke ahalegina; are, debekua interesgarria izan daitekeen ikusi beharko litzateke. Mundu horretako datuek erabat abalazten ez duten alderdia da, hots, debekua izatea modurik onena, baina hori ikusi egin beharko litzateke. Bestela, bederen erregulatzea; pertsonak zer arrisku dauden jakin dezatela; hau da, arriskuei buruzko

“Bideo-joko eta altxor-kaxekin zerikusia”

informazioa ematea, halako elementuak ekar dezaketen arriskuari buruzko informazio argia ematea. Agian, adinez txikikoei mugak pintzea ere esku hartzeko modu oso ona izan liteke.

Industriarekin ere hitz egin behar dela uste dut. Bideo-jokoaren industriari deialdia egin behar zaio, uler dezaten garrantzitsua dela industriak berak jokabide etikoak izatea; hau da, oraintxe bertan, bideo-jokoaren barnean, kaltegarria izan daitekeen tresna bat, elementu bat, erabiltzen ari dira, eta inolako murriztapenik gabe ari dira erabiltzen, eta egiaz egin beharko litzatekeena, lehenik eta behin, bideo-jokoak diren produktuaren barnean, elementu segurua dela erakustea da, eta behin segurua dela erakutsi ostean, erabili. Eta ez alderantziz, bideo-jokoetan gaineratzea eta, ondoren, hainbat bide erabiliz, kaltegarria dela erakutsi behar izatea; izan ere, erregulatzeko behar den denbora kalte ugari sorrarazi dituen denbora da. Altxor-kaxen kalte nagusia finantzarioa da, baina, eta ezin dugu ahanzi, pasabide-efektua, hots, altxor-kaxetan jokatzeko hasten naiz eta, une jakin batean, ausazko jokoetarako pausoa ematen dut, eta hori mahai gainean dagoen kontua da; izan ere, metatzen doazen datuek, badirudi lotura dagoela adierazten dutela eta, horrenbestez, erabiltzailea babesteko neurrien bat aintzatetsi beharko litzateke.

Eta familietan erreparatuz, seme-alaben aldetiko bideo-jokoaren erabileran laguntzeko jarraibideren batzuk?

Familien esparrua oso zabala da, oso. Lehenik eta behin, beren seme-alabak zer bideo-joko mota erabiltzen ari diren ikusten saiatu behar dute. Altxor-kutxak barnetatzen dituzten jokoak arriskutsuagoak izan daitezke. Halaber, arriskutsua da amaiera gabekoak izatea eta ekintza edo borrokak izatea; adibidez, amaiera zehatzik ez izatea, hau da, orduak eta orduak eman daitezke jokoan, ezin duzu nahi duzunean irten, izan ere, azken batean, partidatik irteten bazara, zurekin jokatzeko duen talde osoak galduko du. Halako jokoek arazoak ekar ditzakete. Beraz, produktuak ezagutu egin behar dira.

Ez dut gogoko familia azken arduradun gisa adierazte, familiek ere nahikoa baitute daukatenarekin. Horregatik, funtsezkoena izango litzateke bideo-jokoek daukaten arriskuei buruzko informazioa ematea. Hori izango litzateke lehendabiziko gauza, bideo-jokoak nola erabiltzen ari diren jakitea. Bideo-jokoak, bere horretan, ez dira seguruak; hau da, ez da bideo-joko bat oparitzen, ez da kontsola bat oparitzen, eta kito, eta neska-mutikoak entretenituta daude, ez da horrela. Online konexio bat dagoen aldiro arrisku-mundu bat irekitzen da. Beraz, uste dut beste gomendio bat izan daitekeela nolabaiteko ikuskapena egin eta elkarrizketa izatea. Era berean, oro har, bideo-jokoak erabiltzeko jarraibideak adostuta egotea; hau da, seme-alabekin hitz egin eta adostasun batera iristea, bideo-jokoan zenbat ordu arituko diren eta zer baldintzatan. Hori jokorako jarraibide berriak ezartzen ahalegintzen ari bagara, non neska-mutikoak txikiak badira, erabilera arautu daitekeen. Hori izango litzateke egokiena, adostuta egotea. Jakina, neska-mutikoak denbora gehiago eskatzen saiatuko dira, eta gurasoak denbora laburtzen saiatuko dira, baina egokiena adostasun bat erdiesten saiatzea izango litzateke.

Bideo-jokoek ere badituzte gauza positiboak modu seguruan jokatuz gero, altxor-kaxarik ez badute. Altxor-kaxak uneoro ekidin beharreko elementua dira.

Eta, noski, aurretiaz arazoak dituen familia bati buruz hitz egiten ari bagara, hau da, dagoeneko mutikoa edo neska gehiegi jokatzen hasi bada, izan ere, eguneroko bizitzako jardueretan etenaldi adierazgarria dagoela ikusten da bideo-jokoak erabiltzearen erruz, esate baterako, laneko eginahalean, harremanetan, etab. Kasu horretan, nire ustez, egoera elkarrizketarekin edo adostasuna lortzeko ahalegina eginez leheneratu ezingo balitz, mutikoarentzat edo neskatoarentzat interesgarriak diren bestelako jarduerak indartu beharko lirateke, eta kasu horretan, nik laguntza profesionala eskatzea gomendatuko nuke.

Jokuz kanpo
Aldizkaria



Artikulua ■

03

Freemium eredua, mikro-ordainketak eta kriptotxanponekin duten lotura



Carlos González Tardón

Bideo-jokariaren psikologian, eta jokoaren mekanika eta dinamiketan espezializatutako unibertsitateko irakasle doktoa.

Game design aholkularia eta entrenimenduzko bideo-jokoetarako erabiltzaileen psikologian, serioak eta gamifikaziokoak, eta instituzio eta enpresetarako proiektuen garapenean.

Bideo-jokoak gure kultura gehien finkatuta dauden aisialdi moduetako bat dira. AEVI urtekariaren arabera (<http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>), 18,2 milioi espainiar baino gehiagok jokatzen dute bideo-jokoetan maiztasunez; % 53 gizonak eta % 47 emakumeak. Adinen araberako datuak hartzen baditugu, 11-14 urte bitarteko adin txikikoen erabileran % 84ko erpin bat ageri zaigu, baina 45-64 urte bitarteko pertsonen % 31k bere burua jokalarizat du. Beraz, ohikoa eta belaunaldiz belaunaldi hedatzen den zerbaiten aurrean gaude. Erabilera-bolumenari erreparatuz, jokariaren % 72k adierazten dute astero jokatzen dutela, astean batez besteko 7,42 ordu arituz.

Datu ekonomikoei begira sektore oso errentagarria da. Bideo-jokoaren Liburu Zuriaren arabera (<https://dev.org.es/en/publicaciones/libroblancodev2022>), 2022an mundu osoan 170.000 milioi euro fakturatu ziren. Espainian 2.012 milioi euroko salmentak egin ziren, AEVI urtekariaren arabera (<http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>). Berezko ekoizpenari dagokionez, Espainiako enpresak 1.281 milioi euro fakturatu dituzte, eta ia 9.000 pertsonari eman diete lana. Zenbaki horiek negozio-eredu oso koipeztatu era eraginkorrei esker soilik dira zilegi.

Bideo-jokoaren negozio-ereduak erabiltzailearen ordainketa bakarrean oinarritzen direnen eta hirugarrenei fakturatzen dietenen edo ordainketa errepikatua eskatzen dutenenen artean bana daitezke:

■ Artikulua

Freemium eredia, mikro-ordainketak eta kriptotxanponekin duten lotura

- Ordainketa bakarreko jokoak dira zenbateko finko baten truke jokoaren esperientzia osoa ematen dutenak. Adibidez, denda batean, fisikoa edo birtuala, erosten diren bideo-joko gehienak.
- Hirugarrenei fakturatzekoak publizitatean oinarritutako bideo-jokoak dira. Jokalariak ez du deus ordaintzen, iragarkia ikusi baino ez; enpresa iragartzaileek egiten diote ordainketa enpresa garatzaileari.
- Azken negozio-eredua erabiltzailearen aldetiko ordainketa errepikatuak jaso asmo dituen hura da. Nagusiki, harpidetza-eredua, edukira lortzeko hileroko ordainketekin, eta freemium izeneko eredia, jokoaren barnean gauzak erosiz ekarpen txikiak egitean oinarritzen dena, bereizten dira. Liburu Zuriaren txostenaren arabera, Espainiako enpresen diru-sarreraren % 20 bi ordainketa modu horiekin daude lotuta.

Freemium bideo-jokoak dira artikulua honetan aipagai; izan ere, horiek dira kriptotxanponekin lotura gehien izan dutenak. Produktu horien oinarria mikro-ordainketa izenekoak dira; hau da, jokoaren barnean erosketak txikiak egitea, objektu estetiko eta mekanikoen artean banatu ohi direnak:

- Objektu estetikoak jokalaria bakoitzaren irabazteko probabilitatea aldatzen ez dutenak dira. Besteak beste, gure pertsonaia (avatar) pertsonalizatzeko, ordezkaturako gaituen armarrak aukeratzeko edota erabiltzaile-izena aldatzeko balio dute.
- Objektu mekanikoak irabazteko aukera areagotzen dutenak dira. Beraz, jokatze modua aldatzen dute. Besteak beste, unitate gehiago edo boteretsuagoak izateko, arma osatuagoak lortzeko, bizitza gehiago izateko edo powerupak izateko balio dute.

Lotura mekanikoko gaiak dira jokalariaientzat erakargarrienak, eta oso ongi pentsatu gabeko ekintzak bultzatzen dituzkete. Halako erosketekin, horren trebeak ez diren jokalariek inbertsio handiak egin ditzakete

trebeenei irabazteko. Horrek erabiltzaileen arteko nolabaiteko "lasterketa" ahalbidetzen du, gero eta ordainketa handiagoak egiteko. Horri sektorearen lengoian pay2win bideo-joko esaten zaio, hots, irabazteko ordaindu egin behar duzula.

Jakina, halako gastuek kontrolik gabeko gastuak egiteko edo bulkadak eragindako gastuak egiteko jokabideak ekar ditzake, behar5 besteko autokontrola izan ezean, edota alde zuzenetik arazoak badaude.

Egoera horren bilakaera izan dira play2earn bideo-jokoak, dirua irabazteko jokatzeko, alegia. Duela ez hainbeste, bideo-jokoen eredu guztiak itzulerarik gabeko jokalararen gastuan zeuden oinarrituta; hau da, egitura ekonomiko itxietan, non inbertsioa jokatu ahal izateko edo jokoan gauzak edukitzeko egiten baitzen, baina sekula ez zen horiekin dirudik lortzeko. Hori aldatu egin da eredu berri honekin.

Hasiera batean, play2earn jokoak beste jokalarari batzuei objektu birtualak saltzeko aukeran oinarritzen ziren. Horrela, dirua lor zezaketen mundu errealetik. Behin objektu horiek baliagarri ez zitzaizkienean, beren inbertsioak berreskuratzeko modutzat ikusten zen, bigarren eskuko merkatuaren antzeko zerbaitekin. Gerora, joko-partidak irabazteko diru erreala ematen duten jokoetarako bilakaera gertatu da. Beraz, apustu-egoeretara hurbiltzen dira.

Proiektu mota horren arazoa fiskaltasuna izan da beti. Objektu birtualak salerosketarako elementu bihurtzen baziren, Ogasunean ere aitortu egin behar ziren, eta jokalariren ondasun-irabazia eta -galera kontuan izan behar zen. Hori erabiltzailearen erantzukizuna zen, baina baita bideo-jokoaren enpresarena ere; eta horrek izugarri zailtzen zuen kudeaketa sistema ekonomiko itxikiaren alderatuz.

Play2earn eredu hori modu errazago batean garatzeko xedez, jokoaren barnean "irudizko" txanponak erabiltzen hasi ziren. Izan zitezkeen gemak, urre-barrak edo diru errealekin edo kanpokoarekin jokoaren barnean eros zitezkeen baliabidearen izena. Erosi, saldu eta irabazi egin

■ Artikulua

Freemium eredua, mikro-ordainketak eta kriptotxanponekin duten lotura

zitekeen, irabazi eta galera horiek Ogasunean aitortu beharrik gabe; izan ere, "fikziozkoak" ziren. Ballabide horiek enpresei legebidezko diru bihurtzeko saltzen baziren soilik aitortu behar ziren. Beraz, ondasunean izaten zen aldaketa sartu zenuen diruaren eta atera zenuen diruaren arteko aldea zen, tartean emandako pausoak kontuan izan gabe.

Aukera hori askoz ere errazagoa zen, baina bideo-jokoaren enpresak finantza-erakunde bilakatzen jarraitzen zuten, legebidezko dirua itzultzen zelako eta aldeak aitortzen zirelako. Horrek jatorrizko herrialdeei jokalariei jarduna aitortzea, banku-harreman batekin lotuta modu konplexuago batean identifikatzea edota legeria ulertu behar izatea eskatzen zuten.

Nahaspila hori ekiditeko, jokoaren barneko txanpon nagusi modura, kriptotxanponak erabiltzearen alde egin zen. Hots, zenbait bideo-jokotan, diru erreala onartu beharrean, kripto erako txanponak baino ez zituzten onartzen, esate baterako, Ethereum, Bitcoin edo antzekoak. Zenbait enpresak beren txanpon propioak ere merkaturatu zituzten.

Horrek sekulako abantaila suposatzen zuten, batez ere, duela nahiko gutxira arte, ez zegoelako horrekin lotutako legeriarik, batez ere, txanpon hori ondare zenbakarria bazen, eta horrenbestez ez zen deus aitortu behar. Beraz, jokalariek aukera zuten erosteko, saltzeko edo sariak jasotzeko, inolako kontrolik gabe edo identifikatzeko premiarik gabe.

Gainera, kriptotxanponek funtsezko abantaila zuten asmatutako ballabide zaharren aurrean (esate baterako, gemen aurrean); izan ere, txanpon horiek sistematik atera eta sartu zitezkeen, eta zuzenean erabil zitezkeen legebidezko dirua izango balitz bezala zenbait establezimendutan. Horri esker, bideo-jokoaren enpresak legeriaren konplexutasun osoa saihestu zezaketen, eta "eskudiruzko" sariak eman zitzaizketen, aurrez aipatutako aukera guztiekin batera. Noski, horrekin, adin txikikoek eta ludopatia-arazoak zituzten pertsonak, hain justu, beraien babeserako sortutako defentsa guztiei muzin egin ziezaizketen.

Gaur egun, motel bada ere, herrialde ia guztiak kriptotxanponetarako araudia sortzen ari dira, finantza-aktibo bat gehiago bailiran tratatuz, ohiko dirua bezala. Horren ondorioz, play2earn ereduak solilik helduentzat da bideragarria eta agintaritzak ekonomikoaren kontrolpean. Horrela, pixkanaka, gehiago araututako merkaturak da, eta gure adin txikikoentzako seguruagoa.





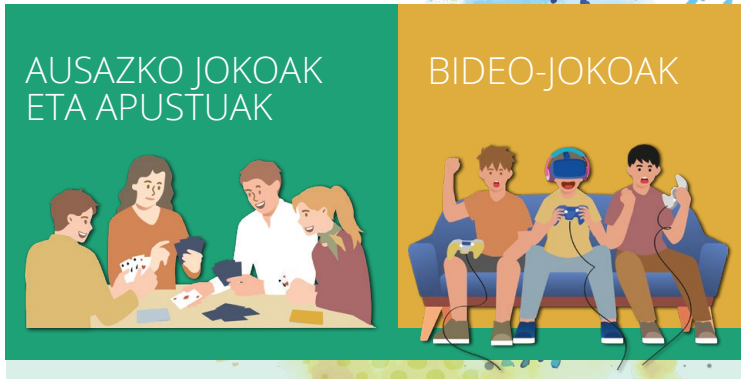
Zure interesekoa... ●

04



● Zure interesekoa...

Ausazko jokorik eta apusturik gabeko eguna. 2023



MANIFESTUA

Ausazko jokorik eta apusturik gabeko eguna dela eta (urriak 29), ASAJERek bideojokoen, ausazko jokoen eta kriptomoneten inguruko gogoeta batzuk helarazi nahi dizkio iritzi publikoari, nerabe eta gazteei begira.

Urteak igaro ahala, ikusten da ausazko jokoen berezko elementu batzuk ikusten direla bideojokoetan. Adibidez, Harrapakin Kutxei edo Gutun-azalei dagokienez, bideojokoetako jokalaririk benetako diruarekin edo jokoa erosten dituen elementu horiek. Erosten duen pertsonak ez daki zer egokituko zaion, emaitza ausaz ematen baita. Ordaintzen duenean jakingo du eta "ireki". Eta hori da "zoriaren" faktorea.

Harrapakin-kutxen gaiak eztabaida sortu du aspaldi. Izan ere, profesional batzuen ustez, harrapakin-kutxak erostea jokabide arriskutsua izan daiteke apustuekiko adikzio-arazo bat izatearekin lotuta.

Egun hori aprobeztatuz, joan den urriaren 26an, elkarteak "Bideojokoetatik ausazko jokoetara" izeneko jardunaldia egin zuen. Jardunaldi horretan gai horretan adituak diren hainbat hizlari izan genituen, eta arlo horretan lanean jarraitzeko beharra ikusi genuen.

● Zure interesekoa...

Ausazko jokorik eta apusturik gabeko eguna. 2023

Jokoa Antolatzeko Zuzendaritzak egindako 2022-2023 Jokoaren Prebalentzia Azterlanaren arabera. Kontsumo eta Jokoko idazkari nagusia. Kontsumo Ministerioa: online apustueta parte hartzen duten 18 eta 25 urte bitarteko gazteen % 12k arazoak ditu jokoarekin.

Kutxa harrapakinetarako sarbideari dagokionez, 15 eta 17 urte bitarteko adingabeen % 23,74 sartu zen bideojokoetan.

Joaquín González Cabrerak, Irene Montielek, María Aránzazu Basterra Gonzálezek, Jéssica Ortega Barónek, Juan Manuel Machinbarrenak (2021) egindako "Caja de Botín en menores de españoles: Relación con problemas de videojuegos y apuestas online" azterlanean adierazten denez, "munduko rankingetan gehien finkatutako jokoek harrapakin-kutxak dituzte beren mekanikaren barruan, hala nola *Overwatch*, *FIFA*, *Call of Duty*, *Fornite* edo *League of Legends* (Espainiako milioika haur eta nerabek batera jokatzeko dituzten jokoak). Halaber, *Google Play* eta *iPhone Games* jokoan % 58k baino gehiagok harrapakin-kutxak dituzte (Zendle, Meyer, et al., 2020). Datu kezagarrietako bat da harrapakin-kutxak dituzten mugikorretako jokoan % 56,7 urtetik gorako haurrentzat direla egokiak, eta % 93, berriz, 12 urtetik gorako haurrentzat (Zendle, Meyer, et al., 2020), eta hori arrisku larritzat jotzen dugu haurrentzat eta nerabeentzat".

"Kontsumitu, sortu, jolastu. Gazteen aisialdi digitalaren panoramika", FAD Juventud Fundazioaren Nerabeei eta Gazteei buruzko Reina Sofia Zentroak egina, bideojokalarien % 92k bideojokoekin lotutako gastu ekonomikoren bat egin du; 5 gaztetik ia 4k noizbait gastatu du dirua mikropagoetan jokoen barruan, eta % 32,6k hilero egiten du.

Azken urteotan, kriptomonetak erabiltzen diren jokoek gero eta ospe handiagoa dutela ikusi dugu. Horietan sartutako tokenak oso aktibo gutfiziatu bihurtu dira. Azken urteetan, dirua irabazteko modu bat bihurtu dira, "play to earn" (irabazteko jokatu). Joko batzuek irabazi bat sor dezakete. Beste batzuek Bitcoins edo beste kriptomona batekin erosketak egiteko aukera ematen dute.

Aurreko guztia kontuan hartuta, argi dago beharrezkoa dela:

- Harrapakin-kutxak arautzea, eta adingabeei zuzendutako bideo-jokoetan horiek debekatzea.
- Bideojokoei, harrapakin-kutxei, online jokoari eta horien arteko harremanari buruzko ikerketak egiten jarraitzea.
- Nerabeekin ikasketak egitea, bideojokoekin duten portaera eta ausazko jokoetara igarotzeko aukera ezagutzeko.
- Prebentzioaren esparruan lan egitea, loot boxeak, metaversoa, play to earn... bezalako kontzeptuei buruzko informazioa emanez. Kontzeptu horiek oraindik ezezagunak dira eta oso lotuta daude bideojokoen esparruarekin.
- Adingabeekin eta nerabeekin hitz egitea bideojokoen, ausazko jokoen eta kriptomoneten erabilerari buruz. Jokabide arrisksuei buruzko informazioa ematea eta PENTSAMENDU KRITIKOA lantzea: EZAGUTZEAK aukera emango die BALORATZEKO eta, ondoren, ERABAKITZEKO.
- Familiei eta beren seme-alabak mugitzen ari diren esparruari/ munduari buruzko informazioa ematea. Guraso-bitartekaritzako tresnak ematea.
- SAREAN LAN EGITEA. Familien, ikastetxeen eta laguntza-baliabideen arteko koordinazioa beharrezkoa da.

INFORMAZIO GEHIAGORAKO:

DEI IEZAGUZU 945 140 468

IDATZI HONA asajer@telefonica.net.

EZAGUTU GAITZAZU: www.asajer.org

● Zure interesekoa...

Gida nerabe eta gazteentzat. Ausazko joko eta bideo-jokoak



Gauza jakina da nerabe zein gazteak ausazko jokoetara hurbildu direla, eta hurbiltzen ari direla. Irizpiderik eta kontrolik gabe jokatzek ekar ditzakeen arriskuen jakitun izan gabe hurbiltzen direla eta gauza jakina da.

Nerabe eta gazteek beren denbora ematen duten jokoen artean bideo-jokoak daudela beraiek esaten dute eta hainbat txostenetan halaxe berresten da. Eta egia da horiek kontrolik gabe erabiltzeak arazoak sorrarazi ditzakeela.

Gero eta gehiago hitz egiten da bideo-jokoen eta ausazko jokoen arteko erlazioaz. Mikro-ordainketak edota altxor-kaxak kontuan direnean, errealitatea da hori.

Aurreko hori kontuan izanik aurkezten dugu Gida xume hau, aparteko asmorik gabe argitaratua, baina behar bezain argia nerabe eta gazteak nahiko informazio izan, pentsamendu kritikoa martxan jarri eta ausazko jokoekin (adin nagusikoak direnean) eta bideo-jokoekin erlazioa izango duten eta harreman mota hori zer nolakoa izango den erabaki dezaten:

https://www.asajer.org/documents/files/materiales/guia-adolescentes-azar-videojuegos/guia_jov_video_juegos_azar_web_eu.pdf

● Zure interesekoa...

Txosten betearazlea

“Altxor-kaxak adin txikiko espainiarrengan: bideo-jokoekin eta online apustuekin lotutako arazoak”



Joaquín González Cabrera, Irene Montiel, María Aránzazu Bastera González, Jéssica Ortega Barón, Juan Manuel Machinbarrena (2021).

Txosten honen aurkezpenean adierazten denez “bideo-jokoak produktu kultural eta aisialdikoak dira, eta gizarteko zati handi bat aritzen da horietan. Gainera, jokalarien oinarria etengabe areagotzen da adin-tarte guztietan, bereziki gazteenen artean. Azken urteotan, industriak mikro-trantsazio mota bat sartu du bideo-jokoetan, eztabaida luzea ekarri duena, jokariengan izan ditzakeen eragin kaltegarriak direla eta. Altxor-kaxak dira (edo “loot boxes”), eta diru erreal edo birtualarekin (jokoan bertakoa) erosi behar den ausazko helburu birtualizat definitzen dira modu zabalean... Azterlanaren helburu orokorra da Espainiako adin txikikoen artean altxor-kaxen erosketa eta erabileraren prebalentzia zein den jakitea. Modu gehigarrian, altxor-kaxen erosketa bideo-jokoen eta online apustuen ondoriozko arazoekin lotzea planteatzen da.

https://gruposinvestigacion.unir.net/ciberpsicologia/wp-content/uploads/sites/27/2021/06/informeCAJASfinal_15062021.pdf

● Zure interesekoa...

Bideo-jokoak eta heziketa



Atarik kontsolan jokatzeko sortutako lehendabiziko bideo-jokotik, Pong jokotik, Epic Games enpresak garatutako azken jokoetako batera, Fornitera, bideo-jokoaren bilakaera izugarria izan da. Jardun horrek iraultza ekarri du pertsona askoren aisaldian, hala pertsona helduetan nola nerabe eta gazteetan.

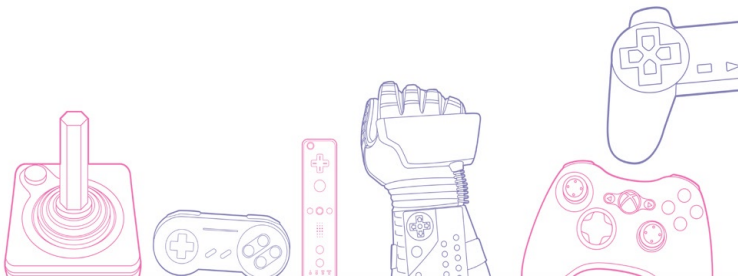
Teknologiaren eta interneten garapenarekin, bideo-jokoak errazak eta indibidualak izatetik, konplexuak eta leku ezberdinetan egon daitezkeen beste jokalari batzuekin elkarreaginean aritzeko ingurune birtualetan kokatuta izatera pasa dira. Adierazi behar da, azken urteotan, diruaren erabilera gaineratu dela joko batzuen barruan.

Heziketaz eta Bideo-jokoez hitz egiten dugunean, gurasoen zereginari erreparatzen diogu asko, eta ez hainbeste,

Hezkuntzaren esparru ezberdinetatik, neska-mutikoekin lan egiten duten profesionalen zereginari. Profesional horiei zuzendu nahi diegu material hau.

Material honekin, ASAJER elkarteak bideo-jokoan ikuspegi objektibo eta gaurkotasunezkoa eman nahi du, abaguneak zein hezkuntzaren alorrean zaintzeko alderdiak azpimarratuz. Asimismo, se indican pautas y recursos para educadores y educadoras.

<https://www.asajer.org/documents/files/materiales/gamers/gamers-cas.pdf>



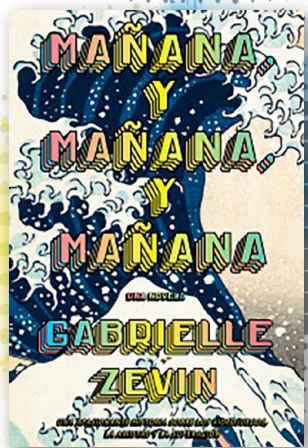


Gomendatu ■

04



Gomendatutako liburua



Mañana, y mañana, y mañana

Gabrielle Zevin

Argitaletxea: Alianza Editorial

Orrialdeak: 504

Edizio-urtea: 2023

Itzultzailea: Núria Molines

GOODREADS SARIA 2022

TIME ALDIZKARIRAKO URTEKO ELEBERRI ONENA

Harvarden, lehen urtean, abenduko egun izoztu batean, Sam Masur metroko bagoi batetik irten da, eta andenean zain dagoen jende saldo artean, Sadie Green ikusi du. Oihuka deitu du. Une batez, entzungor egin du, baina orduan biratu eta partida hasiko da: izarren artera eramango dituen legendazko lankidetza. Mailegatutako dirua eta mesedeak eskatu dituzte, eta graduatu baino lehenago ere, beren lehen super-ekoizpena sinatuko dute. Ichigo jokoa; joko horretan norberak ihes egin diezaieke gorputzeko mugei eta bihotzeko traizioei, non heriotza berriro asteko eta berriro jokatze abagunea baino ez den. Eleberr honek Sam eta Sadien eraikitzen duten mundu perfektuen, bizi duten mundu inperfektuaren eta arrakastaren ostean datorren guztiaren (dirua, ospea, traizioa, tragedia) istorioa kontatzen du. Trama hogeita hamar urte baino gehiagoan zehar luzatzen da, Cambridgetik (Massachusetts) Venice Beachera (Kalifornia), tarteko lurretatik eta beste zenbait mundutatik igaroz.

Gomendatutako dokumentala



Not a game

Zuzendaria: José Gomez

Ekoizpena: FCB & Fire para Movistar+

Herrialdea: Espainia

Urtea: 2020

Not a game bideo-jokoan munduarekin lotutako zenbait galdera planteatzen dituen dokumental bat da, horien artean, soziabilitatea eta isolamendua sustatzen al dira? Gamer neska bat izatea konplikatua al da? Bere erabilerak, adikzioa sorraraz al dezake? eSports direlakoak, kirola al dira? Nola iritsi dira bideo-jokoak gure bizitzetara? Nola kudea dezakegu bideo-jokoan erabileran familietan?... mundu osoko 12 aditu baino gehiagok bideo-jokoek gaur egun duten garrantziari buruz eta e-sports bezalako fenomenoek ekartzen duten negoziari buruz hitz egiten dute. Zenbait baliok, esate baterako, esfortzuak, gaztetasunak, teknologiak eta entretenimenduak, konektagarritasunarekin batera, bideo-jokoak belaunaldi baten lehentasunezko entretenimendu sozial digital bilakatzen dute.