

[Elgoibarko Izarra Euskaltzaleen Topaguneak](#) antolatutako 2019ko urriaren 5eko **[Euskara ala Ezkara](#)** jardunaldietan parte hartzeko aukera izan dut Leire Palaciosek gidatuta eta Asier Garaialde eta Gorka Juliorekin batera “Burujabetza digitala: nola eta zertarako?” mahai inguruan. Halakoetan gertatu ohi den bezala asko izaten dira tintontzian (edo, gaur egunera ekarrita nahiago bada, bidaltzeko “zirriborroetan”) gelditu zaizkidan ideiak, eta Etzi Portu Maritimoaren enROLatu sail berria baliatzea pentsatu dut ideia hauek txukunago (edo) aurkezteko.

Euskara ala ezkara

Elgoibartik Euskal Herrira

Burujabetza digitalaz hitzegiterakoan berehala azaltzen zaizkigun bi zutabe izan ohi dira - izen eta deitura ezberdinekin bada ere- Teknologia burujabetza eta burujabetza araugilea. Burujabetza teknologikoaren baitan sartu ohi ditugu hardware, software eta komunitate libreen garapena, teknokapitalismoarekiko dependentzia borrokatu eta iraultzeko planteamendu komunitarioak, hacktibismoa, kontzientziazio eta sentsibilizazio ekintzak... Burujabetza araugile baitan kokatu ditzakegu bestalde estatu egitura har dezaketen gaitasun normatiboak: eremu publikoaren artikulazioan hartzen diren erabaki politikoak batetik, baina baita, beste alde batetik begiratuta, hizkuntzaren normalizazio eta estandarizazioari begira erdietsitako adostasunak ere (euskara batuaren ortografia, lexiko eta gramatikari dagozkionak adibidez).

Bada hala ere nire ustez burujabetza digital garaikideaz ari bagara hirugarren hanka garrantzitsu bat, horrenbeste esplizitatzen ez dena baina lehen mailako garrantzia duena euskal gizartean: burujabetza ludikoa. Kapitalismoak bere burua berrasmatzeko duen gaitasun harrigarriaren zeinu ere bada batetik aisiak egun duen pisua eta bestetik gure aisiazko formek bizi duten eraldaketa-abiadura azkarra. Ikusi besterik ez dago *Telebista* deitzen genion hori noraino aldatu den, adibidez, azken hamar urteotan. Burujabetza ludikoa zuzenean lotuta legoke zaletasun komunitateekin, jolaserako eta solaserako espazio eta denbora elkarbanatuen sorrera eta zaintzarekin, interes eta arretaren lanketa eta elkarbanatze sareekin...



Susmo bat baino ez da, baina iruditzen zait burujabetza tekn(olog)iko eta politikoan [herren gabiltzan arren](#) are herrenago gabiltzala egun burujabetza ludikoan, gure aisian burujabe jarduteko esparru eta garaien indartze lanetan. Merkatuko produktuen eskaintza geroz eta handiagoa, ikus-entzunezko testuen uholdea geroz eta indartsuagoa den honetan atzean geroz eta azkarrago gelditzen ari garela jolaserako proposamen nahikorik ez daukagulako euskaraz. Badaude noski kultur produktu bikainak euskaraz: literaturan, antzerkian, zineman, musikan. Sarria eta aberatsa da gure urteroko uzta, Durangoko Azokak eguzkiari bira bakoitzean begi-belarri aurrean jartzen digun lez, baina hutsuneak daude. Handitzen ari zaizkigun hutsuneak.

AtopiaRPG proiektuak adibidez erantzun kolektibo eta kalitatezko bat eskaini nahi izan dio alde askotako polihutsune horri. Euskaraz sortu eta argitaratutako lehen rol jokoak. Proiektuak Durangoko Azokaren lehen Sormen Beka irabazi zuen 2018an, eta 2019ko azokan aurkeztuko da lehen aldiz, liburu forman. Munduko lehen rol jokoak (Dungeons & Dragons, Ziegak eta Herensugeak) 1974koa dela kontuan hartuta 45 urte igaro behar izan dira (Vieja Escuela rol jokoaren [Aintzinako Eskola](#) itzulpen aitzindaria kontuan hartu behar dugun arren).



1974 hartatik gauzak (ez bakarrik teknologikoak, baina baita teknologikoak ere) goitik behera aldatu dira rol jokoen inguruan. Hasiera hartan gizon zuri dedikatuen hobby minoritario bat zena egun genero, arraza eta sexu-orientazio ezberdinetako mundu osoko pertsonen parte hartzen duten nazioarteko negozio eta fenomeno kultural bilakatu da. Egun, jendeak internet bidez (ere) jokatzen du, kontinente ezberdinetan daudelarik, mahai birtualen inguruan, audioz,

bideoz, testuz, zuzenean, txandaka, podcastak eginez, streaming saioak eskainiz youtuben... Joko narratiboak zera erreal bilakatu dira, masa fenomeno izatera iritsi gabe, baina esangura kuantitatibo eta kualitatibo berriak ekarriz planetako txoko askotara.

Nire ustez rol jokoek, euskarazko rol jokoek, aukera bikaina eskaintzen digute, leiho garrantzitsu bat ireki digute burujabetza digitalaren, eta honen baitan burujabetza ludikoaren gainean pentsatu eta ekiteko. Zein nahi dugu izatea gure hizkuntzaren estatus ludikoa? Nola landu dezakegu generoaren auzia hemendik aurrera fikzio inprobisatu eta komunitarioetatik abiatuta? Zein zirkuito kultural baliatu eta sortu beharko genituzke dakigunarekin, daukagunarekin, hemendik aurrera umeez eta adinekoek, hemengoek eta hangoek, euskaldun mota diferenteez aukera erakargarri bat izan dezaten?

Nire ustez eremu honek Sormen lana (produkzioa) eta Hartze lana (kontsumoa) gurutzatzen ditu ezinbestean, eskaintza eta eskaria ezezik lankidetzaz eta zalekidetzaz eredu berriak esploratzeko aukera faszinanteak zabalduz. Eta esango nuke gurutzatze lan horietan Komunitatea (ikusgarritasuna, interpelazioa, legitimazioa, identitatea...) eta Zaletasuna (arreta eta interesa, testuen erabilera eta lapurretak, parte-hartzerako aukera, plataforma eta formatoak...) bereziki landu beharreko bi elementu izango direla.

Hipotesi bat baino ez da. Euskarak, euskaldunok, har genitzakeen norabideetatik norantza posible bat, baina uste dut klabea izango dela, gure buruak pentsatzeko, gure buruak egiteko. Bertsolaritza euskararentzat eta Euskal Herriarentzat den bezala, (ludikoki ere) burujabeago izateko territorio libre bat.

Inori itxaron gabe esploratzekoa.



Zabaldu:

- [Click to share on Twitter \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Facebook \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Telegram \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Pocket \(Opens in new window\)](#)