

Espazio publiko digital baterantz: Jokoa eta espazio publikoa aro digitalean

Laburpena: Asko eztabaidatu izan da azken urteetan hirigintza eta arkitekturan iraultza digitalak izango duen eragina. Begirada guztiak sare sozialetan diren arren, espazio birtualen abangoardian beti izan dira bideo-jokoak. Artikulu honek proposatzen du espazio publiko errealeko batek eta espazio birtual batek jokorako dauzkaten ahalmenak konparatzea, espazioaren birtualizazioaren indar eta ahultasunak antzemateko bidean.

Gako-hitzak: Digitalizazioa, bideo-jokoak, teknologia, espazio publikoa

Abstract: How digital revolution would affect architecture and urban planning has been a very discussed topic in recent years. Even though all the efforts are put in social media, video games have always been the avant-garde of virtual spaces. This article aims to differentiate and compare the ability to play both in real public space and virtual space, in order to distinguish the strengths and weaknesses of the space virtualization.

Keywords: digitalization, video games, technology, public space.

Gaizka Altuna Charterina
Arkitektoa eta Madrilko AGETko
masterreko ikaslea



Jasotze data: 2015-03-30 / Onarpen data: 2015-01-20

L4 laborategiko kideei eskainia.

Teknologiaren eragina espazio publikoan

Historian oso jantzia ez denak ere argi dauka alor zientifiko eta teknologikoen aurrerapenek gizakiaren bizimodua erabat aldatu izan dutela. Zenbait asmakizunek, hala nola gurpilak, inprentak, bonbillak edo telebistak, giza testuingurua guztiz moldatu izan dute. Eta nola ez, aldaketa horiek isla zuzena daukate bai arkitekturan baita hirigintzan ere.

Adibidez, etxeetara ura heldu aurretik, baziren hiri eta herrietan urarekin lotura zuzena zeuzkaten eremu anitz, adibidez iturriak edo ibaiertzetak bainurako eremuak. Espazio publiko horien erabilera nagusia (edo ofiziala) bertan ura jasotzea edo bainatzea izan arren, zenbait kasutan garaiko gizartearentzat garrantzitsuagoak ziren beste funtzio batzuk betetzen zituzten. Iturriak, esate baterako, zurrumurruren trafikorako edo lakrikunkeriatan ibiltzeko gune apartak ohi ziren. Bestalde, ibai alboetako bainu eta garbiketarako guneak, emakumeek gizonen begiradetatik at zuten bilgune bakarra izanik, berebiziko garrantzi soziala zuen eremu bat zen. Bertan, gizonen aurrean jardun ezin zuten gaiez solastatzen ziren emakumeak. Hala ere, ura eremu domestikora heldu zenean, bi espazio horiek zentzua galdu eta desagertu egin ziren. Ura jasotzea esperientzia sozial bat izatetik, eskumutur-keinu soil bat bilakatu zen. Bainua eta garbiketa esperientzia publiko eta kolektibo bat izatetik pribatu eta indibiduala izatera pasatu zen. Erantzule nagusia: aurrerapen teknologiko bat.

Informazioaren aroa eta bizitza publikoaren digitalizazioa

XIX. mendean jasotako bi iraultza industrialen ondoren, XX. mendea bertan jaso ziren aurrerapen teknologiko ikaragarriengatik bereizi izan zen. Momentu honetan 1970eko hamarkadan hasi zen hirugarren iraultza industrialaren barnean gaude. Hala ere, gero eta aditu gehiagoren iritzitan, aro hori bukatu eta «iraultza industrial 4.0» baten atarian gaude. Iraultza berri hori, besteak beste, errealitate birtualaren eta fisikoaren arteko uztartzean oinarritzen da (CPS edo Cyber-Physical Systems) (Hermann et al., 2015). Izan ere, teknologia eta komunikabide digitaletan aldaketa nabarmenak ekarri izan dituzte giza alor guztietara. Arkitektura eta hirigintzan, ordea, duten aldaketa denbora eskala zabala dela-eta, ez dira aldaketa bortitzegiak jaso momentuz, baina teoria eta hipotesiak asko dira. Kezka hedatuenetako bat bizitza publikoaren digitalizazioa da. Azken hamarkadan pantaila baten bitartez dauzkagun harreman sozialen kopurua izugarri handitu da. Espazio publikoan izan ohi genituen erlazioetako asko, gaur egun, oro har pribatuak diren plataforma digitalen bitartez dauzkagu. Espazio publiko fisiko eta tradizionalaren hainbat rol espazio digitaletara pasatu izanak bizitza publiko fisikoaren murrizketa edo desagertzea ekarriko ote duen kezka nabarmena da. Horren isla argia zientzia fikzioan ikus genezake. Gizakiak mundu digital batean biztanle izan diren fikzio gehienek izaera distopiko eta negatiboa izan dute.

Bideo-jokoak habitat digitalaren abangoardian

Eremu publikoari dagozkion funtzioen digitalizazioak egoera berria eta arrotza dirudien arren, kale eta plazetako



Irudia - Emakume talde bat ibaian bainatzen. Aurrerapen teknologiko baten ondorioz desagerturiko espazio publiko bat.

Egilea eta Iturria - Les Grandes Baigneuses, Paul Cézanne (1906). Philadelphia Museum of Art; Wikimedia Commons.

jarduera baten birtualizazioa duela 40 urte baino gehiago hasi zen. Ekintza hori joko da. Gaur egun, bideo-jokoen industria entretenimenduaren alorrean dauden negozioen artean errentagarrienetako bat dugu. Duela jada lau-bost urte ingurutik ona, zinemaren industriak baino dezente irabazi gehiago lortzen ditu. Baina ez da hori denetan gehien interesatzen zaigun datua, baizik eta bideo-jokoek habitat digitalak sortzeko orduan beti izan duten jarrera aurrekaria baizik. Esate baterako, gaur egun erlazionatzeko erabili ohi ditugun sare sozialak, testuetan oinarrituriko espazioak dira. 1980ko hamarkadarako bideo-jokoen industrian testuetan oinarrituriko espazioak erabat atzeratuak geratu ziren.

Gaur egungo bideo-jokoek erakusten dizkiguten espazio birtualen konplexutasun-maila hain da altua, ezen zilegi baitzaigu hauek espazio publiko ez digitalari konparatzea. Neurketarako erregela, nola ez, elkar banatzen duten jarduera nagusia izango da: jokoak. 1967an Roger Caillois idazle, soziologo eta kritikari frantsesak *Les Jeux et les Hommes* ('Jokoak eta Gizonak') liburua kaleratu zuen. Bertan, joko batek joko izateko bete behar zituen propietateen zerrenda bat osatuz «joko» kontzeptua definitu zuen. Jarduera bat jokotzat hartzeko, librea, berezia, legeztatua eta inproduktiboa izan beharko du batik bat (horiez gain, Roger Cailloisek dio fikziozkoa eta zalantzazkoa ere izan beharko duela, baina artikulua gehiegi ez luzatzeko xedearekin sei puntuetatik interesgarrienak kontsideratutakoak jorratuko ditut)

Librea. Joko orok librea izan beharko du, hau da, inor ez da egongo derrigortua jokatzera. Hori entzutean pentsa genezakeen lehen gauza da bideo-joko batean jokatzeko askatasuna badugula, beharrezkoak diren «azpiegiturak» (ordenagailua/kontsola, sarerako konexioa, argindarra, jokoak freeware ez balitz...) ordaintzeko gai bagara, noski. Bestalde, gero eta arruntagoa ari da bilakatzen jokorako prestaturiko espazio publikoen kapitalizazioa. Zein da sarrera askea eta ordainduko duten frontoi publikoen pertzentila gaur egun?

Berezia. Joko oro espazio eta denbora konkretu batean egongo da berezia. Hala ere, beharrezkoa da azpimarratzea denbora eta espazioaren logikak mundu digitaletan bereziak izan daitezkeela. Bideo-joko batean espazio oro hutsetik eraikia eta diseinatu izango da. Dena *tabula rasa* baten gainean diseinatu izango denez, espazio finitu bat izango da (Adams). Definituriko espazio horretatik kanpo ez dago ezer, espazio ilun infinitu bat soilik. Hala ere, diseinaturiko espazio oro «publikoa» izango da eta bertako biztanleen gozamenerako prestatua. Bestalde mundu «erreal» «infinitu» izan arren, espazioen pertzentil handiena ez da jokorako erabilgarria izaten.

Denborari dagokionez, ezagutzen ditugun dimentsioetatik zurrunena denez gero, haren efektuak saihestezinak dira. Mundu digitaletan, ordea, denbora dimentsio malgu bilakatzen da, eta hura gelditzeko («pause» botoia), moteltzeko (bullet time) edo atzera botatzeko (save/load) ahalmena izango dugu askotan. Horrez gain, beste batzuetan denborak dimentsio espazialekin bat egingo du. Adibide bezala alboan atxikitzen dudana 2. irudian *Resident evil 2* (Capcom 1998) bideo-jokoaren pasarte bateko planoak ikus genezake. Bertan A puntura iristean leihorekin bestaldean izaki bat antzemango dugu azkar narratz. Berdin dio zenbat denbora igaro zenezakeen A puntutik B puntura, baina bigarren horretara heltzean, halaber, leihorekin zehar ikusitako munstroa agertuko zaizu. Bizitza errealean gertakariak zain egon ohi gara. Mundu digitaletan gertakariak dira gure zain daudenak.

Legeztatua. Joko orok konbentzio sozialak desaktibatu egiten ditu, arau berri batzuk ezartzeko. Hori dela-eta, espazio jakin baten ohiko funtzioak jokoak irauten duen denborartean aldatu egingo dira. Bideo-jokoetako espazioetan argi ikusi ohi da hori. Gehienetan mundu birtualetako eremuak mundu errealeko agertokietan daude inspiratuak, baina beraien jatorrizko funtzioetan aldatetako jaso ohi dituzte. Adibidez *Assasin's Creed* (Ubisoft, 2007) bideo-jokoak XIII.

mendeko ekialde hurbileko zenbait hiritan du leku. Hala ere, hiri horien funtzioak eraldatuak izan dira eta haien espazioen zeregina ez da izango hiri erreal baten ohikoak, baizik eta jokalariaen inteligentzia eta erreflexuei erronka bat suposatzea.

Mundu birtualetan arkitektura eta espazioko konbentzio eta funtzio hauek interesgarriagoak bilakatzeko xedearekin aldatzen diren bitartean, mundu errealeko espazio publikoen konbentzionalismo eta aurreuposaturiko funtzioen perturbazioa debekatu eta zigortu egiten da. Debekatua dago pilotan jolastea. Debekatua dago patinekin ibiltzea. Debekatua dago belarra zapaltzea...

Inproduktiboa. Joko orok inproduktiboa izan beharko du. Hau da jolasak irauten duen prozesuan zehar ezingo da ekoizti ondasun berririk. Akaso, partaideen artean ondare-mugimendu bat gertatu ahalko da, baina inoiz ez horien ekoizpena.

Bideo-jokoetako mundu digitalak erabat inproduktiboak dira. Beraien helmuga bakarra erabiltzailearen gozamina da. Espazioaren xede bakarra esperientzia estetiko paregabe baten lorpena.

Mundu erreala xede produktiboa duten espazioez dago betea, espazio publikoa barne. Hori dela-eta, arrunta da jokoak bezalako jarduera inproduktiboek gehiegitan bere tokia aurkitu ezin izatea edo ekintza produktiboekin gatatzak izatea

Espazio publiko digital berri baterantz

Aurrean aipaturiko puntuak aztertu ondoren, esan genezake espazio birtual bat egungo hirietako gune gehienak baino aproposagoa izan litekeela esperientzia ludiko baterako (behintzat askeagoa eta anitzagoa), eta baliteke etorkizunean espazio birtualek espazio publikoen gainerako funtzioak ere xurgatzeko ahalmena izatea. Baina, egungo testuinguru

teknologikoan espazio birtualak oraindik erren dabilta. **Espazio birtual garaikideak ez dira autokonklusiboak.**

Espazio birtualen eta gizakion artean bi noranzkoko informazio-fluxu bat egon behar du. Alde batetik, gizakiak mundu birtuala antzeman beharko du, eta, bestetik, mundu birtual horretan eragiteko aukera izan beharko du. Hau da, informazio-sarrerera eta -irteerak bat egon beharko dira.

Mundu birtualetatik jasotzen dugun informazioa gehienbat ikus-entzunezkoa da. Horrez gain, elementu digitalen definizioa mailak mugatua da. Hori dela-eta, mundu errealearen abstrakzioen bitartez konposatuak izanik, hauek ulertu ahal izateko, beharrezkoa da bizitza errealeko esperientzia eta konbentzioak ezagutzea. Izan ere, espazio birtual horiek ez dira berez espazioak, baizik eta espazio-errepresentazioak (Mcgregor, 2007). Bideo-joko batean haragi ustelak ez du usainik (egia esan, ezerk ez du usainik), baina espazio fisikoetan daukagun esperientziak haragi ustelaren itxura duen haragi ustelak usaina duela esaten digu. Modu berean, suak bideo-joko batean ez du erretzen, baina mundu errealean jasotako esperientziak erre egiten duela esaten digu.

Bestalde espazio birtualetan eragiteko ditugun baliabideak mugatuak dira. Salbuespenak salbuespen (Nintendo Wii-a adibidez), gehienak atzamarrez soilik kontrolatutako periferikoak dira eta eskaintzen dituzten interakzio-bideek ez daukate zer ikusi handirik gure gorputz-dinamika naturalekin.

Hala ere, hezi teknologiko soil baten aurrean baino ez gaude. Duela hogeita hamar urte Super Mario famatuaren espazio bidimentsionalak ziren puntakoak kontsideratzen zirenak. Gaur egun, posible da milaka pertsona aldi berean ekosistema birtual berean jokatzen ibiltzea, nolabaiteko protoespazio publiko digital baten barrunean (MMORPG jokoak adibidez). Hogeita hamar urte barru zein izango da espazio birtualen egoera?



Irudia – Resident evil 2 bideo-jokoko espazio baten planoak. Denbora=Espazioa.
Egilea eta Iturria – Gaizka Altuna Charterina, 2015; Resident Evil 2, Capcom, 1998.

Goiz ala berandu, mundu birtualen eta giza gorputzen arteko interakzio organikoagoa ahalbidetuko duen teknologia bat helduko da, mundu birtualak sentzu guztiakin antzemateko aukera emango diguna. Modu horretan, esperientzia fenomenologikoago baten bitartez espazio birtualak autokonkusiboak eta errealitatek autonomoak bilakatu ahalko dira. Egoera espazial berri horrek eta bertara heldu arte izango diren espazio birtualen emantzipazio-estadioek «arkitektura» berri bat beharko lukete.

Oraindik agian goiz da mundu digital berri hori nolakoa litekeen jakiteko eta horrek espazio publiko tradizionaletan izan zezakeen eragina antzemateko. Hala ere, jokoaren digitalizazio «primitibo» batek sor ditzakeen eraldaketak eta potentzialitateak ikusi ditugu, eta oraindik errealitate fisikoaren lege gehien menpe egon arren, sor ditzaketen egoera berri eta ondorioak ez dira batere arbuigarriak.

Bibliografia

- Adams, E. (?): *Designer's Notebook: The Role of Architecture in Videogames*, <<http://www.gamasutra.com/>> (Kontsulta ?).
- Caillois, R. (1986): *Los Juegos y los Hombres: La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, Mexiko Hiria.
- Hermann, M. et al (2015): *Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios: A Literature Review*, TU Dortmund [argitaratu gabeko lana].
- Planells, A. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*, Catedra, Madril.
- Mcgregor, G. (2007): *Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames*, in *Situated Play*, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Sydney, 537-545
- P.Waltz, S. (2010): *Towards a ludic architecture*, ETC Press, Zurich.
- Hainbat egile (2007): *Space Time Play: computer games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser, Basilea.
- WIKIPEDIA: Industry 4.0, <http://en.wikipedia.org/wiki/Industry_4.0> (Kontsulta ?).
- WIKIPEDIA: Mmorpg, <http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game> (Kontsulta ?).

///