

// BESTEEN AZALEAN //

Dinamika honetarako partehartzaileak rol jokoetan arituko dira. Haiengandik ezberdin den pertsonaia baten azalean jarriko dira eta egoera zail eta konplexuei aurre egin beharko diete beste baten azalean sartuta. Kooperazioa, konpetentzia eta frustrazioa landuko dituzte istorio batean aurrera egin bitartean, filma interaktiboa balitz bezala.

Azalpena

Esan bezala, rol jolasak dira ekintza honen erdigune. Baina zer da rol jolasa? Txikitan familietara jolasean ibiltzen ginen bezela, heldutan ere badago antzekoa egiterik. Guztia liburu batekin hasten da. Honek jolasaren arau eta muga orokorrak ezartzen ditu. Hau da, biziko dugun mundu imaginarioa nolakoa den, zer eta nola egitea dagoen eta mugak non dauden. Guzti honek zentzuz funtziona dezan, arau batzuk ezartzen ditu jokalaria guztiek aukera berdinekin ekiteko. Pertsonaiaren ahalmenei izena eta balorea zenbakitan ezartzen die, ekintzei zailtasun mailak definitu eta txandako egin daitekeena nolabait mugatu. Araudi honen barruan, jokalariek euren pertsonaiak interpretatuko dituzte, ekintzak egiteko dadoak bota eta denek batera istorioan aurrera egin.

Izan ere, rol jolasak talde narrazioak dira. Maizterraren rola oso garrantzitsua da: berak sortuko du partida eta pertsonaiek biziko duten mundua azalduko du, filmako zuzendaria balitz bezala. Jokalariak ez diren pertsonaiak ere interpretatu beharko ditu eta jokalarien inguruan gertatzen diren jazoera eta ondorio denak momentuan asmatzea tokatuko zaio. Mundu osoa bera izango da.

Jokalariak, ordea, filmako protagonistak izango dira. Maizterrak aurkeztutako mundu hori manipulatu beharko dute. Ezarri zaien egoera bakoitza nola konpondu erabakiko dute, elkarrizketa bakoitzean zer esan eta jaso duten informazioarekin misterioak argitu. Kontuan izan behar da, erabaki guzti horiek pertsonaiak hartu nehar dituela, ez jokalaria. Askotan egoera zailen aurrean jokalaria eta bere pertsonaiak erabaki ezberdinak hartuko lituzkete, eta hor sartzen da interpretazioaren magia. Gure jarrera, hizkera eta baloreak aldatu beharko ditugu moldaketa horretan. Eta ez da lan erraza. Pentsatu ez arren, gure interpretazioak beti izango du gure izaeraren kutsadura bat, eta hori ondo dago. Interesgarriena dualitate honekin gabiltzanean dugun barne prozesua da.

Bestalde, partida honetarako pentsamendu politiko definitu bezain ezberdinak zituzten pertsonaiek, eta altxamendu bortitz baten barruan zuden kokatuta jokalaria. Atopia rol jolasak planteamendu hori asko erreztu zuen. Pertsonaien funtsa bera politikoa da, umore geruzaz apainduta. Zerbait oso serioaz aritzea proposatzen du era bat ere serioan. Horri esker, egoera zailak aurkeztu daitezke eta jokalariek beti izango dute umorearen irtenbidea tentsioa askatzeko. Izan ere, Atopia euskal rol jolasa da, euskal munduan sortua eta berau aurkeztu duena ikuspuntu kritiko eta komiko batetik. Pertsonaiak bizi dugun euskal gizarte eklektiko honen islada dira. Arau oso sinpleak ditu, dado jaurtiketa errezak eta pertsonaien

fitxa betetzen nahiko erraza. Bikaina iruditu zitzaigun lehen aldiz rol jokoetan arituko ziren pertsonantzako.

Rol jokoek badute sinbolo unibertsal bat: dadoa. Beti ikusi dugu rolariaren irudia dadoak jaurtitzen. Zer garrantzia du dadoak? Dadoa dena da. Dadoa istorioa bera da. Jokalari bakoitzak zerbait egin nahi duenean edo zerbait gertatu behar zaienean, non ondorioa ez dagoen argi, dadoak botatzen dira. Apustua balitz bezala, “baietz 6 atera dado honetan”, maizterrak egoera baten zailtasuna ezartzen du probabilitate formatuan eta jokalariek dadoak jaurtiko dituzte lortu duten edo ez lortzeko. Askotan, ekuazio horretan, emaitza zentzugabe edo barregarriak egon daitezke eta, horregatik, dago beti dadotan zer aterako zirrara. Atopian, adibidez, dadoak eskukadaka botatzen dira. Zenbat eta bikote edo hirukote gehiago egin, egindako ekintza orduan eta hobeagoa izango da. Baina zorte oso txarra izanez gero, akats egiteaz gainera maizterrak ondorio terrible bezain zentzugabea sortuko du. Pertsonaiarentzat une gogorra, baina taldeak ederki egingo du barre.

Hipotesia

- Aldaketa moralak uste baino zailagoak izango direlakoan gaude. Jokalariaren izaera beti kutsatuko da pertsonaiaren barruan.
- Pertsonaiak aurkakoak izan arren, jokalaria ez dira hain prest egongo bata besteari kaltea eragiteko. Era berean, ekintza bortitzak sahistuko dituzte, beste jokalariai gogaituko dituztelakoan.
- Lider efektu gogorra egongo da. Norbaitek liderraren rola hartuko du taldean, eta berak bereganatuko du hitz egiteko tarte handiena.
- Hitz egiteko era aldatu egingo da pertsonaiaren arabera, nahiz eta aldaketa oso nabaria ez izan. Bereziki hitz solteetan igarriko da.

Ondorioak

- Ez da liderrik atera. Ostera, hainbat jokalaria ixilik egon dira segurtasun faltagatik. Argi dago denbora gehiago beharko luketela segurtasuna hartzeko jolasean.
- Pentsatu bezela, ez dute ekintza bortizegirik egin taldearen onera begira. Ez dute inor odol hotzean hil, adibidez, eta horren ordeztu preso hartzea nahiago izan dute.
- Elkarriketa moral eta politikoak piztu dira, bakoitzak bere pertsonaiaren ikuspuntu edo fakzioa gogor defendatuz. Istorio barruan murgildu dira bete-betean.
- Arauak guztiz ulertu ez dituzten arren, partidari aurrera egin dute jolastu bitartean ikasteko asmoarekin. Honek, jolas grinak muga guztiak gainditu ditzakeela erakusten du. Baina, era berean, arauak progresiboki agetuz joan behar dira segurtasun gutxiago duten jokalariai ez beldurtzeko.

Gehiago jakiteko

- [Atopia rol jolasaren](#) web orrialdea. Eskuliburua dohainik dago.