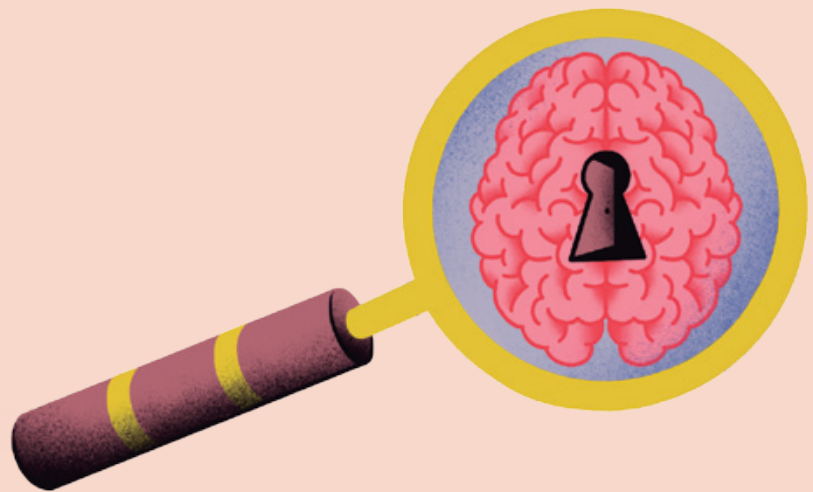


Escape games direla eta



KATIXA DOLHARE-ZALDUNBIDE
IDAZLEA



PAULA ESTEVEZ

Beharbada ohartua zara horretaz, irakurle, gero eta gehiago antolatzen dira delako *Escape Game* edo ihes jokoak, munduko hiri handietan ez ezik, txikiagoetan ere bai, hala nola Baionan, Urruñan, Irunen. Ihes joko horiek dira omen *Escape the room* motako bideo-jokoen aldaera fisikoa. Printzipioa da gela batean preso dauden jokalariek aterabidea aurki dezaten, estrategia logiko egokia atzemanez. Batzuetan, helburua izaten da misterio bat argitzea, edo krimen baten hobenduna agerraraztea. Jokalariek ordu bakarra dute horrendako –joko gidariaren ahotsak jokoan zehar oroitarazten dioten bezala–. Taldeka egiten den jokoa da, familian edo lagunartean. Zehaztu behar da ere joko bakoitzak unibertso bat proposatzen duela, arabera apainketa eta asmakariekin. Kasu batzuetan, gidoi berezia jarraitzen duen istorioa ere badago. Joko berrienetan gainera, aktoreak daude giroaren sinesgarritasuna bermatzeko, zonbi, mamu, pirata edo terroristaz mozorroturik. Ihes jokoak agertu dira 2008. urtetik harat, lehenik Japonian eta Asian, ondotik European eta Amerikako Estatu Batuetan.

Ezagutzen ditut ihes joko horiez amorratuak diren pertsonak, ene in-

guru hurbilean. Xerkatzen dutena da enigmak biluztearen plazera eta sentsazio bortitzak fisikoki bizitzea –erran beharrekoa da gero eta *escape game* gehiagok mundu izugarrian sarrarazten dituela bezeroak, bihotza etengabeko pil-pilean atxikitzen dutenetan–. Presuna horiendako, denbora-pasa atsegina baizik ez da, ordenagailu edo tauleteren bidez egiten dituzten joko elektronikoek eskaintzen dietenaren luzapena. Ni aski uzkur nago fenomeno berri horren aitzinean, hain segur ez dudalako tirri handirik berrikuntza elektronikoendako eta horien bilakaerendako, batez ere aisialdi arloan.

Bistan dena norberari gisa horretako jokoetan atsegin hartzeko eskubidea ikusten diodala. Bestalde, klaseetan ere, gomendatzen digute horrelako jokoak antolatzea ikasleekin: kasu horretan, biziki interesgarri iruditzen zait adibidez haurrek gai batez ikasitakoa erabil dezaten jokoa eraikitzeko; kurtso baten bilduma egiteko modu jostagarria izan daiteke. Baina halere niri galdera edo kezka batzuk sortzen dizkit joko horien garapenak.

Iruditzen zait lehenik bideo-jokoak fisikoki moldatuz, hots unibertso birtual antzuak hedatuz, laguntzen dela

errealitatetik urruntzen, eta hori ez zait egokia iruditzen: errealitatearen funtsa ulertzeko gogoa, haren bortizkeria ezartzeko beharra eta haren hobetzeko xedea hain premiatsuak zaizkit non zentzugabekeriatzat dudan errealitate artifizialean denbora higitzeko gustua. Beste manera batez errateko, *escape game* horiek errealitatetik eskapatzeko tresna gisa ikusten ditut eta batere ez artea edo literatura bezalaxe, errealitatea harpatzen saiatzeko mediotzat. Gainera, ihes joko horiek gehienetan iragankorrak dira: jendeak epe jakin batez erabili ondotik, tokiz aldatzen dute antolatzaileek, edo desegiten. Ez diet beraz zinezko baliorik ikusten.

Bigarrenik, kezkatzen nau ikusteak modan izateko Euskal Herriko gune historiko batzuetan ihes jokoak antolatzen direla, hala nola Urruñako Urtubi Jauregian. Menturaz aurreiritziz ari naiz, *Escape from the château* deitzen den jokoa ez dudalako frogatu, baina horren aurkezpenetik erran nezake animazioak ez duela helburu pedagogikorik (tokiko historia eta ondarea ezagutaraztea izan zitekeen), gisa horretako jokozaleen asebetetzeko eta gunearen promozio turistikoa soilik baizik. ●