



CENTRE D'ESTUDIS JURÍDICS
I FORMACIÓ ESPECIALITZADA

Ausiàs March, 40
08010 Barcelona
TEL. 93 207 31 14
FAX: 93 207 67 47

 Generalitat de Catalunya
Departament de Justícia

V Jornada de Monitors Artístics de Centres Penitenciaris

Ponència

Jugar per jugar. El món en jocs

Ponent: Oriol Comas Coma

- Resum de la ponència
- Article relacionat *El futur serà joc o no serà (A on anem)*
[\[http://www.barcelonametropolis.cat\]](http://www.barcelonametropolis.cat), abril - juny 2010]

Barcelona
1 de març de 2012

Resum de la ponència

S'estructura en cinc parts, de manera que es respondran aquestes cinc preguntes:

1. Des de quan juguem?

El Reial Joc d'Ur, el primer joc de la història

2. Què és jugar?

Les definicions canòniques de Johan Huizinga i Roger Caillois

3. Per què juguem?

Motius per jugar... i per no jugar

4. A què juguem?

Els grans jocs de la història

Els grans jocs del segle XX

Els grans jocs del segle XXI

Tipus de jocs

Les classificacions canòniques

Jocs per crear

5. Com es crea un joc?

Tema i mecànica

6. I si juguem una mica?

Article relacionat

El futur serà joc o no serà (A on anem)

Text: Oriol Comas i Coma Creador de jocs. Director de la fira “jugarXjugar” de Granollers

<http://www.barcelonametropolis.cat/>

Primavera (abril - juny 2010)



Foto: Albert Armengol



Foto: Albert Armengol

Es diria que el joc sempre ha estat part intrínseca de l'ésser humà. Però, si deixem de banda els esports, els jocs d'atzar, els mots encreuats i els videojocs i ens fixem únicament en els jocs de taula, la situació és que el joc no existeix o que té una existència “freak” i no gaire més.

El joc té un passat gloriós i que forma part del patrimoni cultural de la humanitat. Només cal pensar en els escacs, el backgammon, els mancales, els marros, el parxís, les dames, l'oca, la infinitat de jocs de dòminos i de cartes.

Del segle passat, i ja icones populars arreu, són el Monopoly, l'Scrabble, el Cluedo, el Mastermind, el Rummikub o el Risk.

Si en lloc de mirar enrere pensem endavant, és més important saber (i defensar) que el joc té un futur esplendorós, sense ombres. Això és el que ens fan pensar creacions indiscutibles com els recents jocs de tauler i cartes Eleusis, de Robert Abbott, Acquire, de Sid Sackson; Civilización, de Francis Tresham; El Grande, de Wolfgang Kramer i Richard Ulrich; Dungeons & Dragons, de Gary Gygax; Magic, de Richard Garfield, i especialment Los Colonos de Catán, de Klaus Teuber (del qual s'han venut uns quinze milions d'exemplars en quinze anys).

Això pel que fa als jocs de tauler, i, podem afegir-hi també, quant a unes altres formes de joc: l'espectacle de masses que ara mateix és l'esport professional o, en un àmbit més domèstic, la importància que donem al fet que nens i nenes practiquin esport amb assiduitat; els casinos i els bingos, sempre plens; l'embogiment col·lectiu que representen els grans sortejos de loteria; les incomptables partides de dòmino i de botifarra als bars de tot el país; la popularitat de propostes com els *enigmàrius* de Màrius Serra a Catalunya Ràdio o els mots encreuats de Jordi Fortuny a *La Vanguardia*; els concursos de televisió, tants i tan variats, que semblen provenir d'una font inesgotable; el prestigi social i el reconeixement mediàtic dels grans mestres d'escacs des del fenomen Bobby Fischer; el creixent i imparable imperi dels videojocs, que ja són el principal negoci en les indústries del lleure. Hom diria que el joc forma part intrínseca de l'home, que sempre ha estat així i que sempre ho serà.

Però..., hi ha un però molt gran: si deixem de banda totes aquestes altres manifestacions del joc que són els esports (en què el component físic passa per davant de tot, i no cal dir el component d'espectacle), els jocs d'atzar (que tenen molt poc de joc i molt d'una barreja estranya d'il·lusió i addicció), els mots encreuats (que gaudeixen d'una vida tranquil·la i quotidiana en diaris i revistes) i els videojocs (als quals haurem de tornar de seguida), si ens fixem únicament en els jocs de taula, els més elevats socialment, segons la definició de l'historiador i precursor dels estudis sobre el joc Johan Huizinga, la situació a l'Espanya de 2010 és que el joc no existeix o que té una existència *freak* i no gaire res més.

Es pot afirmar que en termes generals ens hem convençut que els jocs són un mer entreteniment al qual no cal dedicar l'escàs temps de lleure de què gaudim, que no serveixen per a res, a part de tenir una incerta capacitat de fer passar l'estona. Més que això, ens hem explicat que els jocs són cosa de nens. Aquesta idea l'hem conformat a casa, però també a l'escola, als mitjans de comunicació, a les institucions.

Una breu llista dels motius que hom pot adduir per no jugar conté arguments des del cansament, l'avorriment i la mandra fins a l'autoconvenciment que fora de la feina no s'ha de pensar o que en el temps lliure un no s'ha de complicar la vida llegint les regles d'un joc. Un altre motiu pot (sol) ser que jugar implica

competir i que a molta gent no li agrada competir, més enllà de la competició que en tants aspectes és la vida de cada dia.

Un motiu potser inconfessable és la por de perdre. Mai no es diu obertament, però si un mira cap a dins potser el pensament “què pot ser pitjor que perdre davant dels meus fills?” agafa una força que no sabríem justificar. Només cal anar un dissabte al matí a qualsevol dels centenars de partits de bàsquet escolar que es fan al país per veure quants pares escridassen els fills, empenyent-los no a jugar, sinó a guanyar. Fins i tot renyen i insulten l'àrbitre a crits, com si fossin al camp del Barça i ens acabessin de xiular un penal dubtós en contra. Cosins germans de la por de perdre són la por al ridícul i la vergonya de mostrar-nos davant dels altres d'una manera que no ens ha d'afavorir o simplement que no volem mostrar.

Per rebatre tots aquests arguments, el més fàcil és pensar en un joc com si fos un llibre. Si a algú no li agraden els llibres voluminosos, pot llegir contes o novel·la breu; si no li van les complicacions psicològiques, trobarà que les novel·les de lladres i serenos o de ciència-ficció el fan feliç; si el que vol és reviu sentiments i trobar belles imatges, de segur que hi ha un poeta que el satisfarà; si simplement vol no pensar i al mateix temps embolicar-se en una aventura, triarà un *best-seller*. Però no es pot defensar que d'un llibre que no s'ha deixat llegir o que d'un determinat tipus de llibres que no agradin a una persona se'n pugui derivar que llegir, que tot el llegir, és avorrit, cansat, que és per a universitaris o significa un esforç que no paga la pena. El mateix es pot afirmar en el cas del cinema. Per què no en el cas del joc i el jugar?

És clar que els motius per a la pràctica quotidiana del joc a casa i amb els amics també té molts elements a favor. Es pot jugar pel repte intel·lectual que suposa, per la simple diversió, per guanyar, per compartir i relacionar-nos. Sobretot, jugar és voler crear un espai i un temps on el que ocorre fora no compta. Un espai i un temps en què tot val: l'especulació immobiliària, convertir-se en princesa, fer de granger, dirigir les operacions de la batalla de l'Ebre. Si la humanitat ho ha fet durant, pel cap baix, quatre mil cinc-cents anys, ara deixarem de fer-ho? Dit d'una altra manera, volem un futur en què no juguem?

Si s'hagués de parlar d'un fenomen radicalment nou en els usos culturals de la població mundial, si hagués de ser només un, aquest fenomen serien els videojocs. Des de les propostes primigènies, com el popular i rudimentari joc de tennis de taula Pong (1972) i el no menys popular Pac-Man (1979), conegut com a “comecocos” a l'Estat espanyol, els videojocs han evolucionat cap a un producte de consum cultural de gran magnitud. Tant, que moltes superproduccions cinematogràfiques ja no són més que subproductes per al llançament de videojocs. Una sola dada pot donar idea de l'enormitat d'aquesta indústria: en exactament deu anys, de les diferents versions del joc Los Sims se n'han venut més de quatre-cents milions d'exemplars. Jugar en una consola de joc o a l'ordinador és una activitat diària de centenars de milions de joves (i no tan joves) a tot el món.

Així doncs, si aquest és el panorama actual, potser la gran amenaça per al joc i l'activitat social que constitueix el fet de jugar són els videojocs. Aniquilaran els jocs de taula? En termes econòmics, no hi ha discussió: són dos mercats que no es poden comparar. Ara, pel que fa a la funció social, no, rotundament no, els videojocs no faran desaparèixer els jocs de societat. Mai no podran suplir la presència d'altres persones al voltant d'una taula. Una pantalla, per més que pugui haver-hi algú a l'altre costat del cable, per més que els jocs siguin multijugador, no pot tenir les reaccions o les riallades d'una persona, no es pot posar vermella, no et pot mirar amb aquella carona que et fa fer el que sigui.

Precisament, la crítica més habitual als videojocs és que han individualitzat el lleure, que han convertit un tipus d'activitat social per definició en una activitat que es duu a terme en solitari. En molts dinars familiars és normal que un adolescent només pari atenció a la seva miniconsola de joc o als jocs del seu telèfon mòbil. Com ho és que les habitacions dels fills ja tinguin, cadascuna, un aparell de televisió i un ordinador, que tant ha de servir per a l'estudi i la comunicació com per als videojocs. L'altra crítica és que els videojocs massa vegades mostren uns valors que no semblen els adequats per a l'edat dels nois i les noies que hi juguen. Certament, hi ha videojocs que mostren uns continguts tan violents que la mateixa indústria s'ha vist obligada a proposar a la caràtula una edat mínima per jugar-hi. No són la majoria, però sí que alguns dels que tenen més predicament i més vendes són d'aquest tipus. Als videojocs els passa com a les pel·lícules, que no totes són per a tots els públics. A diferència del cinema, però, els pares solen mostrar un desconeixement absolut respecte dels videojocs.

Ara, ha estat una consola de joc la que ha tornat el joc al lloc d'on no hauria d'haver sortit mai: el menjador de casa. La Wii es juga a l'aparell de televisió i demana molt espai, característiques que li han fet agafar un paper predominant en el lleure familiar, per tal com només es pot practicar en una habitació més gran que un dormitori. A més, és una activitat intergeneracional: hi juguen junts nens, joves, pares i avis. I ho fan tots a la vegada. El joc torna a ser un espai de relació en un temps separat de la vida real. Potser, a través de la Wii, pares i fills tornaran a jugar plegats.

Per anticipar aquest futur de joc, tan prometedor com inexcusable, no hi ha res millor que una partida de Dixit, un joc creat pel francès Jean-Louis Roubira i editat per Libellud el 2008. Encara que es tracti d'un joc massa recent per poder parlar d'un clàssic, és una aposta segura. És un joc on, com sempre, convé guanyar, però en què ningú no es preocupa de qui guanya. Es compon només d'unes cartes amb dibuixos que recorden, per l'estil naïf, Chagall i Magritte. Per torns, una persona descriu una de les cartes que té a la mà, sense mostrar-la. Aquesta carta es barreja amb unes altres quatre o cinc cartes que posen els altres jugadors. Les cartes es giren i els jugadors voten quina és la carta original. L'objectiu és que t'endevinin la carta, però no tots els jugadors. Mitjançant un precís sistema de puntuació, els jugadors van sumant punts. Més que els punts, el que compta és anar descobrint la creativitat que poden arribar a desenvolupar unes persones al voltant d'una taula. Es tracta de discutir sobre

com és millor descriure una carta que mostra un nen que mira una enorme petxina en una platja, una petxina de la qual surten unes petjades. “El naixement de Venus”?, “La mariscada de Gargantua”?, “El nouvingut”?, “El fugitivo”?, “Lost”?

Jugar serveix per xerrar una estona, fa quatre mil cinc-cents anys, ara i per sempre.

