



Joc de taula Catan

# FA 5000 ANYS QUE JUGUEM A JOCS DE TAULA!

CHRISTOPHE BEAUFUMÉ

«[El lleure] apareix com a element central de la cultura viscuda per milions de treballadors, manté relacions subtils i profundes amb tots els grans problemes del treball, la família, la política, que, sota la seva influència, sorgeixen amb nous termes. Voldríem demostrar que, a la meitat del segle XX, ja no és possible elaborar teories sobre aquests problemes fonamentals sense haver reflexionat sobre els impactes del lleure sobre ells. Ha arribat el moment d'abordar seriosament aquesta inutilitat que va alarmar Valéry».

Joffre Dumazedier, *Vers la civilisation des loisirs* (París, 1962)

5000 anys. Sembla que ja fa 5000 anys que els humans juguen amb un tauler i unes fitxes. Mil teories s'enfronten, és clar: que si no fa tant, o que si fa més, que si era purament lúdic, per passar el temps, o que si tenia alguna part ritual o espiritual... Jo no soc ningú per opinar, i per tant no m'endinsaré en aquestes reflexions. Però una cosa que sí que sé de ben segur és que, entrat el segle XXI, el joc —i de retruc els jocs— cada cop semblen tenir més cabuda en les societats tecnològiques i consumistes com ara la nostra.

Els jocs de taula no han parat mai d'evolucionar, i probablement els que es juguen avui dia tenen molt poc a veure amb la imatge que en té la majoria de la població.

En la nostra infància, tots hem tingut o hem provat a casa d'uns amics algun joc de taula, almenys un dels més venuts del segle XX com ara *Monopoly*, *Trivial Pursuit*, *Pictionary*, *Cluedo*, o *Risk*, per als més atrevits... I si avui en teniu a casa, el més probable és que estiguin a l'habitació de la canalla, perquè vosaltres, ja no jugueu... o almenys, ja no jugueu en aquests jocs.

Molts adults pensen fins i tot que... no els agrada jugar! A més a més, aquesta activitat sembla massa pueril i hom passaria per un irresponsable que no ha sabut sortir mai de la infantesa si expliqués que encara juga al *Monopoly*. I si aquest és el vostre cas, el més probable és que encara no heu descobert els jocs que us corresponen. Des de fa uns quaranta anys, s'està vivint una revolució silenciosa, i que aflora avui dia, potser gràcies a un entorn sociocultural adient. Durant aquest període van aparèixer milers (sí, sí, milers, no exagero) de jocs nous, plens d'invents lúdics sorprenents i tocant temes molt variats.

## DEL SEGLE XX AL SEGLE XXI

Com qualsevol revolució, aquesta tampoc no va sorgir del no-res, sinó del cúmul de petits factors independents els uns dels altres, entre els quals en remarcaré tres que em semblen imprescindibles.

**Un autor:** Sid Sackson. Va ser l'autor d'uns dels jocs més creatius de la segona meitat del segle

XX, i les seves innovacions van ser una gran font d'inspiració per a les generacions d'autors que van venir després. Entre els seus jocs, us recomano que jugueu algun dia a *Can't Stop* (us el podeu fer a casa i en trobareu tota la informació per internet) o a *Acquire* (es troba en qualsevol bona botiga especialitzada). I, si podeu, llegiu el seu llibre *A Gamut of Games* (editat per RBA amb el títol *Un montón de juegos*, però malauradament descatalogat), en el qual ens explica 38 jocs, tots molt originals.

**Un esdeveniment:** la Internationale Spieltage, més coneguda aquí com a Fira d'Essen, i el Spiel des Jahres, joc de l'any, en alemany. Aquest és, des del 1979, el guardó màxim al qual pot optar un joc de taula publicat. Creat per Tom Werneck per esperonar la indústria alemanya del joc perquè aconseguís un alt nivell de qualitat, aquest premi va permetre convertir en el més important del món el mercat de jocs de taula alemany, que mou anualment centenars de milions d'euros.

**Un joc:** *Catan*. El 1995 va guanyar el Spiel des Jahres un joc creat per Klaus Teuber, que aplegava les principals innovacions de l'època: reducció dels efectes de l'atzar i més gran importància de les preses de decisions per part dels jugadors; cap jugador no queda eliminat de la partida; no hi ha cap conflicte obert entre jugadors... Va ser un veritable èxit popular i comercial a Alemanya que ràpidament es va imposar en els prestatges de les botigues especialitzades i que podeu trobar ara en el primer Corte Inglés o Fnac que trobeu.

En un article de diari del 2016,<sup>1</sup> vam poder llegir que l'empresa que comercialitza *Catan* ja havia venut en aquell moment més de 22 milions d'exemplars a tot el món (30.000 a Espanya) i que estava traduït en més de 30 llengües (entre elles el català, per cert). Quants *best-sellers* poden dir el mateix? D'altra banda, el seu impacte és tan gran que molts no dubten a considerar-lo el *Monopoly*

del segle XXI, i fins i tot Hasbro —líder mundial del mercat dels jocs i de les joguines, propietari dels *Monopoly*, *Cluedo*, *Risk*...— es va inventar l'any 2010 el *U-Build Monopoly*, fent servir uns elements que recorden els de *Catan*, com unes llosetes hexagonals amb les quals es va formant la pista del joc, així com la possibilitat de construir elements urbans com ara gratacels, estadis o parcs.

## UN SECTOR EN EXPANSIÓ

Un dels exemples potser més emblemàtics de l'expansió del sector dels jocs de taula és el cas *Asmodee* i *Eurazeo*.

La història d'*Asmodee* va començar a França l'any 1986, quan un petit grup d'amics van començar a editar i distribuir els seus jocs. Ara, trenta anys més tard, forma part del fons d'inversió *Eurazeo*, el qual té participacions en empreses com *Desigual*, *AccorHotels* o *Europcar*, per citar les marques més conegudes. O sigui... empreses que no tenen res a veure. En el mercat francès, el 2014, *Asmodee* li va robar el primer lloc al famós *Hasbro*.

Espanya també va veure com evolucionava el seu paisatge lúdic. Gràcies a l'obtenció dels drets de jocs com *Catan* (sí, el de la revolució), *Carcassonne* o *Magic* (sí, el dels cinc mil anys) —és a dir, de tres supervendes actuals—, l'empresa *Devir*, dirigida per uns apassionats del joc, va destacar en el mercat estatal del joc de taula contemporani. I si al principi es dedicaven principalment a comercialitzar jocs de fora, ara es dediquen també a publicar jocs de collita pròpia i d'autors d'aquí.

Perquè paral·lelament al desenvolupament de la pràctica dels jocs, també va créixer el nombre dels actors del món lúdic, i si hem de ressaltar un nom, és el d'Oriol Comas i Coma, que ha estat sempre relacionat amb l'evolució del nostre lleure a la Península durant els últims vint anys. Aficionat des de sempre, va decidir als quaranta anys canviar la seva activitat professional i guanyar-se la vida

1. *El País*. [https://elpais.com/elpais/2015/12/16/eps/1450288128\\_399470.html](https://elpais.com/elpais/2015/12/16/eps/1450288128_399470.html).

jugant tant sovint com fos possible. I va ser a l'origen dels esdeveniments lúdics espanyols més rellevants.

Així, el 2005 va crear el Juego del Año, inspirant-se en els premis que es donen a Alemanya, el Spiel des Jahres, i a França, l'As d'Or. El 2007, s'inventa la fira Jugar X Jugar, que és un dels grans atractius de la fira de l'Ascensió de Granollers i, l'any següent, el Concurs Ciutat de Granollers de Creació de Jocs, inspirant-se en el que es fa a Boulogne-Billancourt (França), del qual també és un dels jurats habituals.

El pas següent va ser al 2012, amb la creació del festival Dau Barcelona, i l'any següent els Premis Dau Barcelona, que es reparteixen en tres categories: premi al millor autor de l'any, premi d'honor a una vida dedicada al joc i, finalment, el premi al millor autor novell.

Val a dir que, tant Jugar X Jugar com Dau són possibles perquè s'hi han implicat els ajuntaments de les ciutats respectives, en veure el fort valor social que pot arribar a tenir el joc. I encara ens reserva coses noves per a l'octubre que ve... però no sé si en puc parlar encara. Paral·lelament, va crear jocs, és clar, entre quals podem citar *El joc de les Rajoles d'Antoni Gaudí*, i, en col·laboració amb l'escriptor Màrius Serra, *Verbàlia* i *Enigmàrius*.

Gràcies a tota aquesta activitat, avui han emergit a diferents punts de la Península, d'una banda, múltiples associacions i grups de jugadors que organitzen diversos esdeveniments cada mes (és impossible poder assistir a tots sense dedicar-s'hi professionalment, ni així de fet), i d'altra banda, un planter d'autors que comencen a despuntar internacionalment.

El primer autor reconegut a fora va ser Perepau Llistosella, que va ser premiat al Concours de créateurs de jeux de Boulogne-Billancourt el 2008, amb *Teseu*, un joc molt original en el qual els jugadors han de col·laborar per lluitar contra el Minotaure i escapar-se del laberint, veient només el passadís que hi ha davant d'ells... Ja ho sé, explicat així és difícil de fer-se'n una idea. Però

si us interessa, el podeu trobar a les botigues especialitzades, ja que el 2011 va ser publicat, en una versió simplificada sota el nom de *Sidi Baba*, per una editorial Suïssa, Hurrigan.

I el febrer d'enguany són dos autors de Barcelona, Josep Maria Allué i Viktor Bautista, els qui van ser guardonats a França amb l'As d'Or (premi al millor joc publicat a França durant l'any anterior al certamen) en la categoria infantil, pel seu joc *El cuco Kiko estrena nido*, publicat per l'editorial Haba.

Van passar nou anys entre aquestes dues dates. Nou anys durant els quals van aparèixer autors i diferents tipus d'entitats lúdiques. El 2007 sembla l'any en què van cristal·litzar més coses en l'àmbit lúdic espanyol (i igualadí, però d'això ja en parlarem més endavant). Ja ens hem referit a la creació de la fira Jugar X Jugar, i aquest mateix any va aparèixer un actor comercial que va remoure el sector espanyol. Es tracta de l'editorial Homoludicus, fundada aquell any per Pol Cors. Com Devir abans que ell, Homoludicus va saber importar uns jocs estrangers que van acabar tenint molt de renom, encara que potser no tan exitosos a nivell comercial, però sobretot va apostar fort pels autors novells. I seguint el seu rastre va començar a sorgir una primera onada de petites editorials, fundades per aficionats que van voler llançar-se a l'aventura. Malauradament, d'aquests avui ja no en queda cap. Pel que fa a Homoludicus, Pol Cors va acabar cedint-la a Devir el 2014.

I arran d'aquesta onada, el 2011 es va fundar Ludo, l'associació espanyola de creadors de jocs, durant la fira Jugar X Jugar... Tot està lligat!

Ludo permet als autors organitzar-se, ensenyar-se mútuament les creacions a través de l'organització de trobades on els creadors venen a testejar els seus jocs i a recollir les opinions dels participants. Tot allò va permetre el creixement dels jocs espanyols, tant en quantitat com en qualitat, i llavors va sorgir una nova onada d'editorials independents, però que ja es podien beneficiar de l'experiència d'aquests últims deu anys.

I al febrer passat, just abans que se celebri el Festival Internacional des Jeux de Cannes (França), festival durant el qual es lliura l'As d'Or, es va fundar Hispa, una associació d'editors espanyols que van decidir posar els seus mitjans en comú per poder accedir al mercat internacional i presentar els seus jocs arreu. Avui, Hispa compta amb més de quinze editorials associades, ha anat a fires i festivals a França —tres vegades—, a Holanda, Anglaterra, Bèlgica i, és clar, serà present a Alemanya, per a la fira més gran del sector, a la ciutat d'Essen.

### IGUALADA NO VA SER MENYS

Ara toca fer una mica de propaganda del que fem a Igualada quant als jocs de taula. El 2007 (ja us he dit que tornariem a parlar d'aquesta data), un grup d'amics que tenien un local on anaven principalment a jugar a jocs d'ordinador en xarxa, quan internet encara no estava instal·lat en totes les cases, van decidir fundar l'Associació Cultural El Pati d'Igualada. *El Pati*, per als amics.

Aquest any celebrem el desè any de la Patitrobada, un esdeveniment que se celebra cada dos mesos a l'Ateneu Igualadí. Ocupem l'espai del vestibul durant tot un dissabte per compartir la nostra afició i ensenyar els nostres jocs al públic de la ciutat. Està dirigit al joc en família, però no necessàriament infantil. De fet, molts pares han descobert uns jocs que els permetien jugar amb els seus fills... i passar-s'ho bé, amb un veritable sentiment de competició i sense la necessitat de fer trampes per deixar guanyar la canalla, ans al contrari!

I per jugar amb els més grans, a jocs a vegades més exigents en termes de reflexió o de durada, organitzem la Patinight a la Galleda, espai que ens cedeix la Kaserna cada últim dissabte de mes.

Però no s'acaba aquí la cosa, perquè el món lúdic és tan ampli com qualsevol altre sector cultural. A l'Ateneu una altra vegada, cada dilluns

a partir de les vuit del vespre, organitzem partides de rol. Aquest tipus de joc és considerat per molts com la millor expressió de l'activitat lúdica. Tot s'ha de dir que, com que estan basats en la narració, aquests jocs obren unes possibilitats creatives infinites, i si no ho heu fet mai, no puc fer més que recomanar-vos que ho provéssiu. Si mai heu pensat, mirant una pel·lícula, que sent el protagonista hauríeu actuat d'una altra manera, llavors esteu fets per al joc de rol. Si us atreu, no dubteu a visitar-nos algun dilluns per compartir una aventura: realment és una experiència que val la pena.

I pel que fa a la creació lúdica, rebem sovint la visita dels autors d'aquí que venen a presentar les seves creacions mentre les estan polint. Així és com vam poder jugar a *El cuco Kiko estrena nido* quan encara no estava ni tematitzat i no era més que una llauna amb unes varetes de fusta pintades. O hem pogut descobrir tots els jocs de Perepau Llistosella (per cert soci d'honor del Pati, juntament amb Oriol Comas) abans que els publiqui... i també els que no ha publicat encara! També vam veure com dos igualadins, Marc Miquel i Ricard Muntané, van crear la seva editorial, Catalan Games, per comercialitzar dos jocs que s'havien inventat, *La Puta i La Ramoneta i Calçotada Wars*.

I tantes coses més que s'haurien de dir... però l'espai se'ns acaba, i encara no hem parlat... dels jocs.

### ELS JOCS DE TAULA CONTEMPORANIS

Des de fa uns quinze anys, aproximadament, s'ha publicat una mitjana anual d'uns mil jocs nous en el món. Evidentment, no tots arriben a tot el públic i molts s'editen en petites quantitats. I amb tants jocs, ja podeu imaginar que és quasi impossible trobar un sistema de classificació per presentar-los sintèticament.

Fins al segle XX, es podia fer servir el material usat i parlar de jocs de cartes, de daus o de tauler,



però amb la creació contemporània, tots aquests elements es barregen, i tot sovint trobareu jocs que fan servir els tres elements junts, i altres de nous, i amb noves maneres d'utilitzar-los: unes cartes que fan de tauler, uns rellotges de sorra que fan de soldats, uns cubs de color rosa que fan de menjar... El límit? La imaginació dels autors. Per cert, si teniu un moment, busqueu per internet informació sobre Roberto Fraga, un autor especialitzat en l'ús dels elements més improbables per crear jocs que sempre sorprenen per la seva inventiva (i de passada he trobat la manera d'esmentar-lo, ja que, com que és tan atípic, no sabia com entrar-lo en les categories que he escollit).

Així que faré servir un altre sistema, que no agradarà a ningú, és clar, però que serveix per al meu discurs. Parlaré dels jocs de reflexió, dels jocs d'habilitat i dels jocs de diversió pura. Igualment, els jocs que proposo com a exemple no són potser

els més representatius de la categoria, però en canvi els podeu venir a descobrir tots al Pati!

Els jocs que anomeno de diversió pura són jocs que es poden jugar amb un nombre elevat de jugadors i que es basen molt en la interacció directa entre ells. En trobem de respondre preguntes (*Spoilers*, de Manu Palau), de fer endevinar coses, bé dibuixant (*Duplik*, de William Jacobson i Amanda Kohout), bé descrivint amb paraules o amb mímiques (*Time's Up*, de Peter Sarrett).

També trobem aquests jocs en els quals els jugadors tenen una identitat oculta i alguns han d'eliminar els altres (*Els Homes Llop de Vallnegra*, de Philippe Despallières i Hervé Marly) o han d'endevinar qui és qui (*Mascarade*, de Bruno Faidutti).

I finalment, d'altres on es tracta d'inventar-se una història entre tots els jugadors (*Érase una vez*, de Richard Lambert, Andrew Rilstone i James

Wallis) o de fer endevinar una carta, però no a tothom (*Dixit*, de Jean-Louis Roubira).

Els jocs d'habilitat acostumen a ser més actius. N'hi ha que van amb els dits (*PitchCar*, de Jean du Poël), d'altres amb tot el braç (*Passe Trappe*, de Jean-Marie Albert), d'altres que demanaran una bona agudesesa visual i bons reflexos (*Dragons & Chickens*, de Josep Maria Allué i Dani Gómez)

I quant als jocs de reflexió, aquí sí que no acabarem mai. El punt en comú que tenen es que es planteja una situació o un problema que fa que els jugadors hagin de desenvolupar una estratègia per arribar a solucionar-lo, i han de saber usar les bones tàctiques en els bons moments. I no us penseu que només són competitius. La gran majoria, sí que ho són, i tots els jugadors es piquen per ser el primer a resoldre la situació, i de la millor manera possible.

Però l'any 2001 va sortir *El Senyor Dels Anells*, de Reiner Knizia. Un joc en el qual tots els jugadors agafen el paper d'un hòbbit i han de cooperar entre ells per afrontar els perills de la ruta que els porta a la Muntanya del Destí. O guanyen tots o guanya el joc... vaja, en Sàuron. I d'aleshores ençà, s'han publicat molts jocs totalment o parcialment cooperatius, entre els quals us recomano els jocs de Matt Leacock: *Pandemic*, per als més atrevits, o *El Desert Prohibit*, per poder jugar millor amb la canalla.

Els jocs de reflexió poden ser abstractes, o sigui que les fitxes i el tauler no representen res més que això, fitxes i tauler (*Abalone*, de Michel Lalet i Laurent Levi, o *Blokus*, de Bernard Tavitian), però la majoria sempre intenten simular elements de la cultura humana.

Trobem simulacions geopolítiques (*Twilight Struggle*, d'Ananda Gupta i Jason Matthews), militars (Espanya 1936, d'Antonio Catalan), econòmiques o industrials (*Oilfield*, de Paco Yáñez), històriques (*Fief*, de Philippe Mouchebeuf).

Són jocs on pot intervenir la negociació, sigui econòmica (*Bohnanza*, de Uwe Rosenberg) o política (*Diplomacy*, d'Allan B. Calhamer), però també

podem necessitar saber gestionar recursos (*Puerto Rico*, d'Andreas Seyfarth) i planificar a llarg termini (*Myrmes*, de Yoann Levet).

Per tot això, quan sento algú dir «és que no m'agraden els jocs de taula», no m'ho crec. Penso que només és perquè realment no coneix la immensa oferta del mercat. Ara bé, també em preguntareu què és aquesta dèria de voler que tothom jugui a tota costa!

### L'AMANT DELS JOCS, EGOISTA O ALTRUISTA?

Hi ha una cosa ben estranya entre els apassionats dels jocs: la majoria són prosèlits i tot sovint volen ensenyar jocs nous als «no iniciats». Penso que aquesta característica ve d'una de les facetes del joc potser més important: la socialització. Per jugar a la majoria dels jocs de taula necessites almenys una altra persona. Per tant, has de convèncer el teu entorn de la importància de jugar; si no, tu no jugues. En realitat, som uns grans egoistes que necessiten compartir una afició altruista!

Fora broma, jugar ens enriqueix moltíssim. I no només quan som petits, que és quan juguem naturalment perquè no tenim responsabilitats encara, sinó també de grans, justament perquè ens permet de fer coses que mai de la vida no ens permetríem en un altre context, precisament perquè ara sí que tenim responsabilitats d'adults.

La plataforma Barcelona Juga ens proposa aquest *Decàleg del Joc*, per intentar resumir el que el joc aporta a la persona, i per tant a la societat.<sup>2</sup>

- **El joc és cultura.** Com a obra humana de transmissió de coneixements i com a eina per interpretar el món mitjançant la metàfora de les mecàniques de joc.

- **El joc és criteri.** Quan juguem prenem decisions. Triar un camí mentre juguem ens ajuda a

2. Plataforma integrada per més de cinquanta professionals relacionats amb el joc i vinculada al festival Dau Barcelona. <https://prezi.com/l6hy1rf6gxfh/barcelona-juga/>

saber que en la vida real també serem capaços de fer-ho.

- **El joc és diversió.** L'objecte del joc és l'entreteniment. És fer veure que, és actuar. No hi arisquem res d'essencial, més enllà de la glòria efímera de la victòria i la dignitat en la derrota.

- **El joc és repte.** El joc és progressió personal, realitza i millora les capacitats de cadascú. No hi ha límits quan juguem. Jugar és un sentiment de superació constant.

- **El joc és igualtat.** Quan un grup de persones accepten respectar el reglament, s'estableix una complicitat i un compromís personal dins d'un pacte d'igualtat. No importa l'edat, el sexe o cap altra condició, «l'altre» és un jugador com tu.

- **El joc és experimentació.** Els jocs ens fan pensar i ens ensenyen a aprendre dels errors i els encerts. Com l'esport entrena el cos, el joc entrena la raó i posa en joc les emocions, dins d'un entorn de seguretat.

- **El joc és comprensió.** Explicar un reglament als companys de joc representa un doble exercici de comprensió i magisteri social. Res no fa aprendre més que comprendre i explicar el que hem après als altres.

- **El joc és sociabilitat.** Compartir el temps i l'espai pel plaer d'estar junts és necessari, vital i cada cop més complicat de fer. El joc ens dona temps de qualitat en un entorn amable de comunicació personal. Jugar acostava els amics.

- **El joc és coneixement.** Jugar ens desperta l'afany de saber més sobre el tema que desenvolupa el joc, siguin mons imaginaris, sigui la història o sigui la matemàtica. El joc és el gran esquer per a les ganes de saber.

- **El joc és llibertat.** El trampós no juga. Qui juga obligat per raons externes tampoc no juga. Sense l'acceptació voluntària i sincera del reglament no hi ha partida. Jugar és gaudir.

Tots aquests elements fan que el joc ens permeti aprendre molt sobre nosaltres mateixos i actuar en societat. Com que hem d'interactuar amb els altres per arribar al nostre objectiu, sigui

cooperant, sigui competint, haurem de fer servir totes aquestes competències necessàries a la comunicació. Ens haurem d'afrontar a...

- ...aquell que intimidarà o amenaçarà amb represàlies cruents si trepitges el seu territori amb les teves unitats, en els jocs de conquesta;

- ...aquell que ho negociarà tot per emportar-se els millors recursos en els jocs econòmics;

- ...aquell que enganyarà vilment en els jocs de *bluf*;

- ...aquell que intentarà convèncer, de totes les maneres possibles, que no és ell que va guanyant en aquesta partida, i que millor vigilar tal altre;

Vaja, tot un reguitzell de comportaments enfront dels quals tots ens podem trobar en qual-sevol moment en la vida real.

En l'espai delimitat i reglamentat que ens proporciona el joc, ho podem experimentar tot. L'únic risc és el de perdre la partida. La resta, és aprendre a perdre, i a guanyar, i a veure que les coses no sempre surten com ens agradaria. El que juga, com més juga, pot aprendre moltes coses d'ell mateix i també pot gestionar millor les seves emocions. I si en treu bones conclusions, potser tot això ho pot aplicar a la vida social i ajudar a millorar-la.

Val a dir que, tant la fira Jugar X Jugar com el festival Dau Barcelona de què us he parlat abans, són possibles d'organitzar perquè s'hi van implicar els ajuntaments de les ciutats respectives, en veure el forts valors que pot arribar a transmetre el joc.

## I ELS VIDEOJOC?

Evidentment, és difícil escapar-se de la comparació amb els videojocs, i sovint se senten comentaris dient que els jocs de taula no tenen futur comparat amb ells. Res més lluny de la veritat. Tot al contrari, tal com ho hem explicat abans, el mercat dels jocs de taula no ha estat mai tan florent, i molts jugadors de jocs de taula també juguen a jocs d'ordinadors. Al cap i a la fi, tots són jocs. Però per molta tecnologia que tinguin, els jocs digitals no



podran substituir mai les sensacions que aporten els jocs on ens veiem les cares, on interaccionem directament. Aquí rau el gran avantatge del joc de taula que difícilment serà superat. Bé, sempre que la humanitat continuï sent una espècie social...

Així i tot, en la creació lúdica cada cop trobem més encreuaments entre els dos universos. No és estrany veure com companyies de videojocs fitxen creadors de jocs de taula per implementar noves mecàniques a les poques que tenen els jocs digitals, en els quals la diferència es fa sobretot en la qualitat de la representació visual, amb màquines cada vegada més potents, però on l'originalitat no preval (parlo del mercat general, perquè en la producció independent també es troben veritables obres d'art). I també, a canvi, comencen a aparèixer força jocs de taula que fan servir estris electrònics per complementar l'experiència de joc.

Però encara estem a les beceroles, i segurament els anys vinents apareixeran noves maneres de jugar gràcies a les tècniques de realitat augmentada i de realitat virtual.

## EL JOC EN LA VIDA REAL?

El fet és que, gràcies al desenvolupament de les tècniques de la informàtica, el joc també s'està implantant en altres àmbits d'on estava exclòs abans. Va començar en l'àmbit del màrqueting, al voltant dels 80, quan es van desenvolupar els programes de fidelitat que ens fan guanyar punts cada cop que usem el servei, punts que podem canviar per una recompensa. I ara aquest fenomen arrasa en *management* i formació i cada cop se'n parla més en l'àmbit educatiu. Aquells qui esteu interessats en els temes de desenvolupament personal, o de *management* i màrqueting, segurament ja n'heu sentit a parlar: se'n diu *gamificació*, i està molt de moda avui dia.

Aquesta n'és una definició que es pot trobar habitualment: *la gamificació és l'ús d'elements de disseny de joc en contexts no lúdics*.<sup>3</sup> Per exemple,

els punts cada cop que viatgem amb una companyia aèria, o les recompenses quan arribem a un cert nivell de vendes, o encara el rànquing, mot modern per a la classificació, i que permet a la gent publicar-ne els resultats a través d'una xarxa social. I un llarg etc.

Aquesta utilització del joc comporta un gran risc, i massa sovint, per al meu gust, es poden llegir ganxos com aquest en la publicitat dels *gamificadors*: «feu fer el que vulgueu a qui vulgueu».<sup>4</sup>

En un article de Numerama,<sup>5</sup> un expert en gamificació de *La Poste* (el servei de correus a França), Nathan Scheire, ens explica la reacció dels dirigents, després de la seva intervenció sobre l'efecte PokemonGo: «Tenien la prova que, afegint criatures boniques, afegint gamificació i mecàniques de col·lecció, un univers o una imatge de marca, s'aconsegueix que la gent faci coses que mai no hauria fet en temps normal».

Als *gamificadors* imagino que els deu encantar la història que relata Heròdot sobre la invenció dels jocs.<sup>6</sup> Segons ell, van ser els Lidis que van reivindicar l'invent dels jocs que després jugarien els Grecs (o sigui daus, ossets, pilota... tots, tret de les dames, segons sembla). Va passar durant un llarg període de fam que semblava que no s'acabaria mai, i la població va haver d'inventar-se passatemps per poder dedicar-s'hi tot un dia sencer i oblidar-se de la gana, i menjar només un dia de cada dos. I van resistir així divuit anys!

O sigui que ja ho sabeu, si heu de suportar una experiència dolorosa... jugueu. No soluciona-

3. Sebastien Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled i Lennart Nacke, «Du game design au gamefulness : définir la gamification», *Sciences du jeu* [En ligne], 2 | <https://sdj.revues.org/287>.

4. <http://www.aesia.fr/emotion/>. Estudi francès que proposa serveis de gamificació.

5. <http://www.numerama.com/pop-culture/235254-la-gamification-ou-comment-les-mecaniques-du-jeu-video-sinstallent-en-entreprise.html>.

6. *Història*, llibre 1, p. 101. Fundació Bernat Metge, Escriptors grecs.

reu el problema, però potser us n'oblidareu fins que acabi passant!

Deixant la ironia de banda, segons el meu parer, si veig els avantatges que pot comportar l'ús de certes mecàniques lúdiques en altres àmbits de la vida, penso que s'ha de controlar molt l'abús que se'n pot fer.

Per evitar les possibles derives de la gamificació, un bon reflex és tenir en compte uns elements que van proposar uns erudits en la seva definició del joc, o del *jugat*.

Per a Johan Huizinga (historiador neerlandès de principis del segle XX que es va especialitzar en la història de la cultura i que va ser un dels primers a pensar el joc com a element de la cultura humana), el joc es practica en un espai (material o no) *definit* i *aïllat* de la vida real (ho compara amb el cercle màgic dedicat als rituals).<sup>7</sup> Quan juguem, no estem en la vida real, i inversament, quan estem en la vida real, no estem jugant. Per jugar, obrim un parèntesi, creant així un espai i un temps en el qual les regles de comportament són diferents.

I un altre pensador del joc, Roger Caillois (escriptor, sociòleg i crític literari francès de mitjan segle XX), ens diu que el joc és improductiu i «no té més sentit que ell mateix».<sup>8</sup>

Per tant, per no deixar-nos atrapar per maniobres perverses, només cal vigilar que es respectin aquests aspectes. Només hi ha joc si els jugadors *saben* que juguen, si han acceptat un conjunt de regles que se'ls han explicat. En el joc, hi ha un contracte. Si algú es proposa jugar sense que els participants en siguin conscients, se'n diu experimentació... o explotació. I això és un altre camp d'intervenció.

## I ARA, A JUGAR

Amb aquest article —que no fa més que sobrevolar diferents aspectes del món del joc—, espero haver obert una finestra sobre un món desconegut, i tanmateix tan proper i cada cop més present en les nostres vides.

I com cada vegada, quan un corrent d'idees travessa la societat, més val assabentar-se'n, conèixe'l, i vigilar que no traspassi els dics que ens permeten canalitzar-lo i usar-ne l'energia de la millor manera possible i per al benestar de tots.

I ara, a jugar. I recordeu, podeu venir a jugar al Pati tots els jocs esmentats en aquest article. Només ens ho heu de preguntar.

7. Huizinga, Johan (1955), *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture*. Boston, MA: The Beacon Press.

8. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (1958).

**CHRISTOPHE BEAUFUMÉ** (Majunga, Madagascar, 1967) és professor de llengües estrangeres a Igualada. És titular d'un Diplôme Supérieur d'Aptitude à l'Enseignement du FLE (DSA) de la universitat de Grenoble i ha fet estudis de filologia hispànica. Apassionat dels jocs de taula, va ser soci fundador de l'Associació Cultural El Pati d'Igualada (2007) i està vinculat al món lúdic.