






Universitat Autònoma de Barcelona

**ADVERTIMENT.** L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  [http://cat.creativecommons.org/?page\\_id=184](http://cat.creativecommons.org/?page_id=184)

**ADVERTENCIA.** El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

**WARNING.** The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

# **L'Antiguitat Clàssica en les TIC: Videojocs i Gamificació**

**Jordi Rodríguez Danés**

Director: Jordi Cortadella Morral

**Programa de Doctorat en Cultures en Contacte a la Mediterrània  
(curs 2015-18)**



Universitat Autònoma  
de Barcelona

**Facultat de Filosofia i Lletres – UAB  
Departament de Ciències de l'Antiguitat i l'Edat Mitjana  
Bellaterra, setembre 2018**



**Resum:** Aquesta tesi aborda un nou camp d'estudis: els *Historical Game Studies*, o estudi de videojocs de temàtica històrica, la naturalesa del qual és l'anàlisi dels videojocs en el seu sentit més ampli, i de les relacions que s'estableixen entre el joc i el jugador. El punt de partida són els *Game Studies*, que estableixen els videojocs com a objecte cultural. En aquest sentit, el treball s'emmarca com a camp específic dins de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació). Sota aquestes premisses, analitzarem un seguit de videojocs, ubicats temàticament en el període de l'Antiga Roma, prenent com a criteri de selecció el seu impacte comercial, amb l'objectiu d'estudiar quina visió donen del passat. Entenem els videojocs, doncs, com un element més de la cultura contemporània i de la visió que des del present es té del passat. Examinem també les opinions, a favor o en contra, sobre els videojocs, i les possibilitats (didàctiques, tecnològiques, recreatives...) que aquests ofereixen a les disciplines històriques, analitzant aquells aspectes més rellevants i proposant la millor forma d'abordar aquests tipus de jocs des de l'àmbit acadèmic. En aquest darrer aspecte, proposem un nou marc teòric i metodològic que faciliti l'estudi dels *Historical Game Studies*.

**Paraules Clau:** Història, Videojocs, *Historical Game Studies*, Antiga Roma, Gamificació, Cultura, Passat

**Abstract:** This thesis addresses a new field of studies: the Historical Game Studies, or the study of historical-themed videogames, whose nature is the analysis of video games in its broadest sense, and the relationships established between the game and the player. The starting point is Game Studies, which establishes video games as a cultural object. In this sense, the work is framed as a specific field within ICT (Information Technology and Communication). Under these premises, we will analyze a series of video games, located in the period of Ancient Rome, taking as a selection criterion its commercial impact, in order to verify what vision they give from the past. We understand video games, then, as an element of contemporary culture and of the vision that from the present is of the past. We will also examine the opinions, for or against, about video games, and the possibilities (didactic, technological, recreational ...) that these offer to historical disciplines, analyzing those aspects that are more relevant and proposing the best way to approach them types of games from the academic sphere. In this last aspect, we propose a new theoretical and methodological framework that will help to study the Historical Game Studies.

**Key words:** History, video games, Historical Game Studies, Ancient Rome, Gamification, Culture, Past

|

# Índex

PRÒLEG .....	1
<b>1 – INTRODUCCIÓ.....</b>	<b>6</b>
<b>2 – EL MÓN DELS VIDEOJOCs .....</b>	<b>13</b>
2.1 – ESTAT DE LA QÜESTIÓ: <i>HOMO FABER</i> O <i>HOMO LUDENS</i> ? .....	13
2.2- ELS VIDEOJOCs COM A MITJÀ .....	24
2.2.1 – <i>Què és un videojoc?</i> .....	24
2.2.2 – <i>L’aparició del mitjà: orígens</i> .....	26
2.2.3 – <i>Indústria i gamers</i> .....	32
2.3 – ELS VIDEOJOCs COM ESPAI DE RECERCA: ELS <i>GAME STUDIES</i> .....	35
2.3.1 – <i>Història dels Game Studies</i> .....	36
2.3.2 – <i>La formació del camp</i> .....	37
<b>3 – EL VIDEOJOCs DE TEMÀTICA HISTÒRICA .....</b>	<b>41</b>
3.1 – DELS <i>GAME STUDIES</i> ALS <i>HISTORICAL GAME STUDIES</i> .....	41
3.1.2 – <i>Història i videojocs</i> .....	42
3.2 – QUÈ SÓN ELS <i>HISTORICAL GAME STUDIES</i> ? .....	46
3.3 – ASPECTES BÀSICS: FORMA I CONTINGUT .....	49
<b>4 – UNA VISIÓ DE ROMA EN ELS VIDEOJOCs .....</b>	<b>69</b>
4.1 – EL <i>MOS MAIORUM</i> DIGITAL.....	69
4.2 – GUERRA I IMPERIALISME 2.0: GUERRA I VIOLÈNCIA .....	80
4.2.1 – <i>Què és la guerra?</i> .....	80
4.2.2 - <i>La visió en els Videojocs</i> .....	83
4.3 – LA <i>PAX ROMANA</i> : FUNDACIÓ DE CIUTATS VIRTUALS .....	103
4.3.1- <i>Arqueologia del Paisatge</i> .....	106
4.3.2 – <i>Del medi físic al medi virtual: Caesar i Imperivm Civitas</i> .....	107
4.3.3 – <i>Transcendent els videojocs</i> .....	114
4.4 – ALTERITAT: <i>ROMANITAS</i> VS EL TERROR BÀRBAR.....	122
4.4.1 – <i>Furor Barbari</i> .....	125
4.4.2 – <i>La pervivència del terror bàrbar</i> .....	128
4.4.3 – <i>El Món Bàrbar als Videojocs</i> .....	133
<b>5 – APLICACIONS PRÀCTIQUES A L’AULA .....</b>	<b>140</b>
5.1 – <i>LUDUS</i> A L’AULA .....	142
5.1.1 - <i>Què és un joc de rol?</i> .....	144
5.2 - <i>EL SEGON PACTE D’AUGUST</i> .....	148
5.2.1 - <i>Funcionament</i> .....	150
5.2.2 – <i>Resultats del joc</i> .....	152
5.2.3 – <i>Balanç de l’experiència</i> .....	156
<b>6 - LES COMUNITATS VIRTUALS .....</b>	<b>157</b>
6.1 – EL PODER DE LA PLEBS.....	157
6.2 – REENACTMENT DIGITAL? .....	166
<b>7 – CONCLUSIONS.....</b>	<b>178</b>
7.1 BALANÇ.....	182
7.2 APORTACIONS .....	184
7.3 REPTES .....	187
<b>8 – BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>190</b>
<b>9 – WEBGRAFIA .....</b>	<b>194</b>
ANNEX .....	198
LLISTAT DE VIDEOJOCs DE TEMÀTICA ROMANA .....	198
FITXES DE VIDEOJOCs .....	200
FITXES DE MODS .....	210
IMATGES.....	216



## Pròleg

Som molts els que podem recordar algun episodi de la infantesa que ens ha deixat un profund record. Per exemple recordo el Nadal, quan jo devia tenir uns dotze anys, en el que el meu primer ordinador personal va aterrar a casa. Feia poc temps que els ordinadors s'havien començat a popularitzar a moltes llars, i no eren ni de bon tros el fenomen social que són ara. Tinc encara molt present l'impacte que va representar tant per a mi com per els meus pares, que encara no sabien ben bé que havien comprat. Sabien que hi podies escriure, connectar-te a Internet, que en aquella època encara requeria dels famosos mòdems i no permetia utilitzar el telèfon mentre estaves connectat, però a grans trets, els ordinadors encara resultaven ser uns desconeguts per a la meva família. L'ordinador s'unia a la *PlayStation*, que ja tenia de feia uns anys enrere. I la pregunta era: perquè volia ara un PC si ja tenia una videoconsola per jugar a la televisió de la meva habitació?

Estàvem a punt de finalitzar els anys 90 del segle XX, i el nou mil·lenni ens prometia a tots entrar en una nova Era Digital. Molta gent potser no ho veia possible, o no acabava d'entendre què significava tot plegat. D'altres, més realistes o més ben informats, ho anticipaven i així ho anunciaven amb certa resignació. El que sí fou cert és que en molt poc temps tot va canviar. Els PC es feren més habituals i aviat Internet va unir moltes llars amb el món a través de la *World Wide Web*, les famoses *WWW*. Quan els meus pares van comprar l'ordinador no sabien que realment estàvem entrant de ple a l'Era Digital.

Entre els nens i nenes de la meva generació era habitual parlar tant de futbol o de les sèries de televisió, així com dels videojocs que jugàvem habitualment. Els videojocs eren quelcom quotidià entre aquells nascuts a finals dels 80 o inicis del 90 i que en aquelles dates rondàvem els 10 anys. En molts casos els videojocs ja portaven més de vint anys entre nosaltres. I videoconsoles com la *PlayStation*, la *Super Nintendo*, la *GameBoy*, la *MegaDrive*, etc. eren conegudes per una gran majoria de joves de la meva edat. I si resulta que érem massa joves, tots teníem algun germà o cosí més gran que en tenia una. No obstant, les videoconsoles eren vistes amb certa reticència per part de pares i mestres, que les consideraven unes “maquinetes” que treien temps d'estudi als seus fills; però molts semblaven no recordar que ells, temps abans, havien viscut la revolució de la televisió, i que també s'havien quedat hores i hores plantats davant d'una pantalla que de forma força significativa era anomenada “la caja tonta”. La nostra



generació podia dir amb d'orgull que no ens quedàvem simplement davant de la pantalla de la televisió, sinó que interactuàvem amb la consola, un fet que per a molts adults es feia difícil d'entendre, perquè no comprenien què significava prémer amb vehemència uns botons d'un comandament davant d'una pantalla de televisió, o davant d'un ordinador, amb un teclat i un ratolí.

El més habitual en aquells anys era tenir una consola per jugar i l'ordinador per treballar. Però què significava treballar amb el PC en aquell moment? Poca cosa, ja que ni entregàvem treballs fets amb Word, perquè a l'escola no haurien entès que era allò, ni visitàvem la *Vikipèdia* o fèiem cerques a *Google*, simplement perquè no existien. Aleshores, que fèiem amb els ordinadors?

Aquesta pregunta va ser resposta poc després d'aquell Nadal del qual he parlat abans. Recordo com, amb el PC, també m'havien regalat un joc del qual ara no em ve al cap ni el nom per que no m'havia agradat gens, i el que vaig fer juntament amb la meva mare va ser anar-lo a canviar de seguida. En aquell moment encara no sabia gaire bé què volia, per que no coneixia cap joc d'ordinador. Per la *PlayStation* tenia els habituals dels moments: *Bola de Drac*, *Crash Bandicoot*, *FIFA* i algun de cotxes. I va ser allà, a la botiga d'informàtica, on vaig veure a l'aparador una gran caixa de color groguenc i un títol que em va cridar l'atenció: *Age of Empire Collector's Edition*. Era una recopilació de quatre jocs de Microsoft en un únic format, i al "mòdic" preu de 60€!. Recordaré sempre la cara de sorpresa de la meva mare, però ja havia pres la meva decisió i després del clàssic estira i arronsa entre mare i fill, em vaig emportar el joc a casa després de prometre que seria el fill més meravellós del món.

El *Age of Empires* va resultar allò que havia pensat que seria, sense decebre'm. I si bé al principi no tenia molt clar a què m'enfrontaria, la sorpresa va ser d'allò més agradable. Després de realitzar la típica instal·lació, amb un total de 4 CDs, em vaig posar a jugar. Era la meva primera experiència amb un joc d'estratègia, i si podia semblar complex al principi, ben aviat vaig agafar el "tranquillo". Aviat vaig començar a fundar les meves primeres ciutats sumèries, i a dirigir exèrcits romans que ho conquerien tot al seu pas. O a jugar a campanyes on aprenia que Juli Cèsar havia estat capturat pels pirates, o descobria qui eren personatges com Joana d'Arc, Àtila o Moctezuma. Les opcions que ofería el joc semblaven no tenir fi, i cada partida era diferent. Encara recordo pocs anys després, a classe de Ciències Socials, respondre qui eren els asteques, o que Àtila havia terroritzat als romans, o com Joana d'Arc havia mort a la foguera. I es que, per gaudi meu, jo havia estat protagonista de tot plegat, amb

un major o menor grau d'encert. D'aquelles experiències m'havien quedat dos idees bastant clares: que en certa manera jo havia estat "protagonista" de moltes d'aquelles històries; i que era gràcies a aquell joc que jo sabia totes aquelles dades històriques.

El *Age of Empires* va fer que els jocs d'estratègia fossin dels meus preferits, i que amb el pas del temps comprés d'altres franquícies que aportaven perspectives diferents, des d'aquelles més centrades en la guerra, fins a d'altres més relacionades amb la gestió o construcció de ciutats. Era així com vaig conèixer sagues com el *Caesar*, *Total War*, *Empire Earth*, *Civilization*, *Imperivm*, etc. Amb el pas del temps els jocs milloraven a nivell gràfic, arribant a nivells impressionants de detalls, que em deixaven literalment amb la boca oberta. Aquests jocs permetien entre d'altres coses poder jugar per internet, i competir entre amics (o fer nous amics, competint), el que feia que aquells jocs encara tinguessin més emoció.

He explicat aquesta experiència personal per mostrar fins a quin punt els videojocs de tipus històric m'han influenciat. Segurament no va ser res que no passés a molts altres joves, aficionats a d'altres gèneres com podien ser els d'esports, amb casos com els dels famosos *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*, o els famosos *shooters*, amb títols tan coneguts com *Counter-Strike* o *Call of Duty*, criticats en moltes ocasions per la seva violència o la cruesa de les imatges. La varietat dels videojocs era i és enorme, i n'hi ha per a tots els gustos.

Evidentment, el fet de jugar a videojocs, i dedicar-los-hi moltes hores, ha estat quelcom que ha generat polèmica. A vegades amb motius infundats, per exageració o per la mala premsa que s'ha fet al respecte de molts d'ells, creant falses controvèrsies. Però també es poden esmentar aspectes positius dels videojocs que a vegades són menystinguts.

És així com, en el meu cas, els videojocs van generar dos tipus d'interessos molt concrets. En primer lloc, el meu interès pel món de la informàtica, i és que si un volia estar al dia amb els jocs, també havia d'estar al corrent de les últimes tendències d'ordinadors i consoles. Això significava, i significa, estar actualitzat pel que a fa a les novetats de software i hardware, perquè per norma general, quant més nou és un joc millor maquinari necessita, i això significa millors targetes gràfiques, processadors, o directament una nova videoconsola. És el que actualment s'anomena cultura *gamer*. En el meu cas, aquesta afició em va portar a cursar un Grau Superior en Administració de Sistemes Informàtics.

En segon lloc, aquest tipus de videojocs em va generar també una interès pel que havia succeït en el passat. Els videojocs mostraven a la seva manera una part fascinant del passat, com podien ser grans batalles, ciutats monumentals, grans campanyes militars, i moltes accions dutes a termes per grans noms de la història. Era un tipus d'història certament plena de tòpics i molt tradicional, però que despertà poderosament la meva curiositat: en volia saber més!! Aquesta curiositat va ser calmada amb la compra de llibres i revistes que explicaven allò que els videojocs no deien, o que deien a mitges i de manera poc convincent. Com en l'anterior cas, aquesta afició em va portar a cursar el Grau d'Història de la UAB.

D'aquesta passió pels videojocs i per la història, en sorgeix el present treball, que pretén ser un petit homenatge a aquell primer videojoc que vaig adquirir ja fa tants anys, i a tots els que vingueren després.

Si bé en aquest pròleg he volgut recordar aquell primer videojoc que va significar tant per a mi, encara és molt més important recordar a aquells que m'han donat suport i m'han ajudat a seguir endavant des de ja fa molts anys. En primer lloc destacar el suport i comprensió rebuts per part de la meva família i amics, en especial dels meus pares, que m'han aguantat en els bons i mals moments, recordant que no deixés mai res per l'últim moment, i a qui a vegades no he fet prou cas, com a fill tossut que sempre ha volgut tenir la raó. També a aquells amics de tota la vida i companys del gremi, que amb els seus consells i el saber escoltar m'han donat ànims en moments complicats. Un agraïment a en Xevi, Judit, Cris, Alba, Joel, els Joans, Manu i a molts altres que en algun moment han estat presents al meu costat.

Aquest treball tampoc hauria estat possible sense l'ajuda i el coratge donat per molts professors, que ja a l'Institut o a la Universitat, m'han fet apreciar la Història i veure-la amb autèntica passió. Per això el recordatori a professors com Joaquim Pagès, Lourdes Pujades o Úrsula Heredia.

També vull agrair a aquella gent que no conec personalment, però que mitjançant el seu treball i la seva obra m'han empès a endinsar-me en el camp de la Història. No menys important fou per mi veure *Gladiator* en el seu moment, i sentir admiració per un personatge fictici com en Màxim, o no sentir menys curiositat per Marc Aureli. Igual d'important ha estat l'obra de Colleen McCullough, i la seva magna novel·la sobre el final de la República romana i la figura de Cèsar, o per historiadors com Adrian Goldsworthy o Peter Heather.

En darrer lloc, vull donar les gràcies als membres del Departament de Ciències de l'Antiguitat i de l'Edat Mitjana de la Universitat Autònoma de Barcelona, en especial al meu director de tesis Jordi Cortadella pel seu suport constant i consells donats abans i durant la redacció d'aquesta tesis.

Aquest treball està dedicat a tots aquells i aquelles que tenen ganes de fer coses diferents i que trenquen les normes. A tots ells els hi dic: *Stay hungry, stay foolish.*

## 1 – Introducció

Aquest treball es basarà en un conjunt de propostes, o premisses, que intentarem abordar a partir de l'experiència de temps i recursos invertits en l'estudi dels videojocs de caràcter històric, i una bibliografia d'obres històriques que ajudarà comprendre millor el que ens mostren aquests videojocs.

La primera premissa és que aquest treball tindrà un doble enfocament: com a *gamer* i com a historiador. En primer lloc, no es pot oblidar que aquest treball neix fruit d'un interès i una passió per uns objectes que principalment són considerats com elements lúdics i que persegueixen la diversió, amb un evident caràcter de gaudi i d'evasió. Aquest és un punt a tenir en compte, perquè els videojocs estan pensats per oferir una bona experiència als jugadors i jugadores que juguen amb ells, i la paraula "jugar" ja dóna una idea força aproximada de perquè serveixen. A més, tampoc és pot obviar que al seu entorn ha sorgit tota una cultura que aporta personalitat i caràcter propi no només als videojocs, sinó també a la gent que hi juga. Perquè de la mateixa manera que existeixen seguidors, o fans, del cinema, de la música, de les novel·les policíiques, també n'hi ha dels jocs. Un fet que enllaça i acostava els videojocs amb les formes de fer pròpies de la cultura popular.

En segon lloc, no és pot obviar el caràcter històric que mereix aquest treball, i és que el mètode històric i el seu ús estarà en la base del mateix. Aquest punt és fonamental per entendre els principis més bàsics d'aquest estudi, i que no deixa de ser anàlisi històric d'un seguit d'obres en base a allò que ens diuen les fonts, ja siguin primàries o secundàries. És a dir, que sense la correcta aplicació del mètode històric aquest treball no seria viable. Així, la següent investigació tindrà un caràcter crític i a la vegada flexible. Crític perquè en la contrastació de les fonts hi ha una part important de la tasca dels historiadors. Flexible perquè aquí també s'observaran uns objectes atípics de l'ofici de l'historiador com són els videojocs, que obligarà en certes ocasions a ser condescendents en quant a la lectura que se'n faci d'allò que mostren, i a la vegada a interpel·lar la seva veracitat històrica, si s'escau.

Aquest doble caràcter del treball pot donar lloc a varies interpretacions possibles sobre el mateix. Però creiem que una perspectiva sense l'altra no farien viable un estudi d'aquestes característiques que pretén donar una visió ampla i transversal d'un fenomen com és el dels videojocs en relació a una disciplina com és la Història.

La segona gran premissa de la present investigació consisteix en aportar respostes als reptes que presenten els videojocs, ja entrats en el segle XXI, veient-los a la vegada com a desafiament i com a oportunitat pel que respecte a àmbits com la Història. Perquè una de les obligacions de l'historiador, i per extensió de les humanitats i de les ciències socials en general, és donar resposta a aquells problemes que es plantegen en el si de la societat. I els videojocs són quelcom que pel seu impacte social i cultural no poden ser obviats sens més en el món acadèmic, ni ser menystinguts com succeeix en molts casos. En aquest sentit són molts els títols que tenen a veure amb la història, i poden trobar centenars de videojocs, o fins i tot milers, que es relacionen directa o indirectament amb la història. Quelcom que també succeeix en l'àmbit de la literatura, el cinema o la música.

Vull emmarcar aquest treball en la ja coneguda crisi de les Humanitats, i que no deixa de ser paradigmàtica en casos com el presentat aquí. Aquesta és una ocasió per conciliar dos àmbits que poden semblar separats, moltes vegades de forma irremeiable. I això no té perquè ser així, ja que els videojocs de caràcter històric venen a representar un exemple més que idoni per enllaçar dos mons, com són història i tecnologia, i crear els vincles que tantes vegades s'intenten generar inútilment. No es tracta de caure en un mer utilitarisme, i donar resposta a la pregunta que en un moment o altre algú sempre ens ha fet: *i això perquè serveix?*; sinó d'emfatitzar aquells vincles i relacions que es poden establir, de forma crítica en un món on allò que es multidisciplinari i interdisciplinari es va obrint pas de forma més que irremeiable.

Aquesta darrera consideració va lligada a la tercera premissa del treball, que és la de presentar un nou àmbit d'estudis que intentar donar sortida a moltes de les qüestions que sorgeixen a l'entorn dels videojocs i la història. En un món on contínuament es cerca innovar i crear nous espais de diàleg i recerca, el present treball vol interpel·lar directament a un seguit d'investigadors que intenten donar respostes al repte que presenten els videojocs de temàtica històrica. És una forma d'acostar-los a l'ensenyament i a la recerca universitària.

Aquestes tres premisses estan lligades a una idea ja esmentada anteriorment: el rol de l'historiador. Molt s'ha discutit i fins i tot filosofat sobre quin és el paper que té l'historiador dins de la societat. En principi es pot dir d'ell que és un professional, l'objectiu del qual és entendre i analitzar el Passat en base a les evidències documentals, com poden ser les fonts escrites o arqueològiques, i a partir d'elles generar unes hipòtesis de possibles interpretacions del Passat. Tot això en base al mètode històric,

aportant una metodologia el màxim d'empírica i objectiva possible sobre l'estudi de les fonts. Una tasca difícil per ella mateixa, i que dona lloc a grans debats de caire historiogràfics sobre uns mateixos fets històrics. Això pel que faria al seu paper com a professional, però també és cert que a l'historiador se li exigeixen altres coses que es sintetitzen amb la famosa frase: aprendre dels errors del passat per no cometre'ls en el futur. Una frase amb un cert aire de grandiloquència, però que no deixa de denotar que per part de l'historiador s'espera que pugui oferir respostes per a molts dels dilemes que es presenten a les societats actuals.

Així és com neix la necessitat d'intentar donar respostes a allò que representen els videojocs, i la manera en que mostren el Passat. Perquè els videojocs, sens dubte, ajuden a formar-se una idea del Passat, que pot ser més o menys esbiaixada, i és habitual entre molts i moltes joves observar com han descobert certs moments històrics a partir dels videojocs de més èxit, fins el punt que actualment alguns videojocs són més populars que moltes pel·lícules o sèries de televisió.

És per això que una de les últimes premisses del treball, i un dels seus objectius fonamentals, serà preguntar-se si els videojocs poden constituir una eina vàlida per a transmetre continguts històrics. O dit d'altra forma, com els historiadors s'han de relacionar amb un medi nou i en part desconegut per a molts d'ells. També caldrà establir quina relació es pot donar entre els videojocs de temàtica històrica i el conjunt de la societat que se sent interpel·lada per ells, i si constitueixen bons instruments per crear vincles entre la societat i una part rellevant d'allò que podríem considerar la nostra matriu cultural. Veure els videojocs com una altre de les maneres de connectar amb el Passat.

És important recalcar que s'estudiaran específicament aquells videojocs centrats en l'Antiga Roma. Aquest no és un fet casual, i és que si bé el *Age of Empires* em va introduir als jocs de temàtica històrica, ben aviat l'època romana va ser el període històric que més em cridava l'atenció, sobretot per la gran diversitat d'opcions a l'hora de jugar, i que s'incrementava any rere any. Així endinsar-se a l'època romana era cada cop més una experiència immersiva que em motivava a voler saber més sobre aquest moment concret del Passat; i a la vegada Roma era capaç d'aproximar-me a d'altres mons, com l'hel·lènic o el cèltic.

Els videojocs mostraven que l'Antiga Roma no era un tema senzill, i que estudiar la civilització romana implicava quelcom més que conèixer algunes batalles o les gestes de grans noms com Escipió o Cèsar. Els jocs donaven una idea bastant aproximada de

com l'Antiguitat fou un període complex, amb alguns detalls més simpàtics que d'altres, i d'altres no exempts de controvèrsia, com pot ser l'esclavisme.

Per portar a bon port els seus objectius, el treball es dividirà amb una sèrie d'apartats temàtics. A més, es seguirà un ordre progressiu, des d'una base més teòrica, fins a una part més pràctica. Alguns punts intentaran respondre a aspectes concrets que sorgeixen a l'entorn dels videojocs i la seva relació amb la història, mentre que d'altres voldran mostrar de forma ampla i transversal que no és possible donar un únic punt de vista sobre el que suposen els videojocs de caràcter històric, mostrant que és possible abordar-los des de diversos fronts.

El treball s'inicia amb dos apartats que venen a presentar el corpus teòric sobre el qual reposarà el nostre estudi. El primer apartat és un estat de la qüestió sobre el món dels videojocs, des dels seus postulats teòrics formulats per Johan Huizinga, fins a l'aparició d'espais acadèmics que es dediquen a estudiar aquest fenomen social. Mentre que el segon estableix la base metodològica i teòrica per estudiar els videojocs de temàtica històrica, a partir de les aportacions fetes per autors com Andrew Elliott o Adam Chapman, i que suposen la crist·lització d'una nova àrea de coneixement coneguda com a *Historical Game Studies* (Estudis dels Videojocs Històrics).

Ambdós apartats intenten donar un enfocament el suficientment ampli com per transmetre totes les idees i teories que hi ha a l'entorn de l'estudi dels videojocs des de l'àmbit acadèmic. Investigacions que en molts casos són relativament novedoses, i per tant subjectes a ser revisades pels mateixos autors, però en les que es formulen un seguit d'idees i es mostra la seva evolució i els diversos punts de vista, com pot ser, per exemple, en què consisteix el simple fet de *jugar*, o què és un *joc*.

La segona part del treball presentarà un seguit de relacions més directes entres conceptes historiogràfics que apareixen en els videojocs i com aquests els representen. Per tant en aquest punt es parlarà obertament de les relacions que es poden establir entre els videojocs i la història pròpiament dita, de com aquesta és recreada i utilitzada en funció d'allò que desitgen mostrar els videojocs. Així seran examinats aspectes i conceptes com l'imperialisme, la romanització o l'alteritat que representaven els bàrbars. Aquests són només alguns exemples d'aspectes històrics que es poden trobar en els videojocs i que són mostrats habitualment en molts d'ells,.

Aquest punt té un enfocament evidentment teòric, centrat en aspectes i conceptes que acostumen a ser habituals en el dia a dia dels historiadors que es dediquen a estudiar l'Antiguitat Clàssica, i més concretament l'Antiga Roma. Per això tractarem també



algunes generalitats que constitueixen el que es podria anomenar *Mos Maiorum* dels videojocs de temàtica històrica centrats en l'Antiga Roma.

La tercera part del treball es centrarà en qüestions més pràctiques dels videojocs. Se sap que els videojocs presenten certs reptes, no només pel que fa a entendre què signifiquen com a medi, sinó també per als usos i aplicacions pràctiques dels mateixos. Els videojocs parteixen de la base que són un mitjà car, que requereixen d'un cost econòmic alt, tant pel que fa al disseny i la seva fabricació com en relació a l'adquisició del mateix i de l'equip necessari per jugar-hi, ja sigui un ordinador o una videoconsola. Per això en aquest punt ens preguntem com es podria introduir un videojoc en una aula, i quina seria la millor estratègia a adoptar.

En aquest sentit s'analitzarà una experiència provada a classe, aplicada a un grup d'estudiants universitaris. I el mètode és una estratègia ja coneguda en molts casos: la *Gamificació*, que consisteix en adoptar les funcions més bàsiques d'un joc i introduir-les a l'aula. Això es farà a partir de l'experiència d'haver utilitzat a l'aula un joc de rol ambientat en l'època de l'emperador August, i dels resultats que se'n van derivar, tan en l'experiència docent com en els resultats vistos pels propis alumnes.

La darrera part del treball tractarà un aspecte molt característic del món dels videojocs, pel qual gran part de l'èxit dels videojocs resideix en el fet que poden crear grans comunitats de jugadors i jugadores al seu entorn, entre els quals es basteixen tot tipus de relacions, des d'aquella purament lúdica, fins d'altres més participatives. El millor exemple d'aquest fet són els *mods*, la capacitat manifesta dels jugadors de poder adaptar els jocs als seus gustos i necessitats, obeint a diferents tipus d'estímul.

Els *mods* es presentaran com una gran oportunitat per conciliar videojocs i història. Això sí, potser no tal com voldrien molts historiadors. Però es innegable que molts *mods* es dissenyen en la vista posada a oferir una millor experiència històrica, aprofundint en aspectes de rigor i precisió històrica que moltes vegades són algunes de les principals mancances dels videojocs i dels seus creadors.

Aquest darrer punt servirà per emfatitzar un dels valors més positius dels videojocs, i que a la vegada obrirà el debat que desenvoluparem a les conclusions. Els videojocs tenen un clar poder democratitzador, perquè aproximen la història a una sèrie de sectors de la població que d'altra forma potser no ho farien. A més són capaços de despertar una seguit d'inquietuds, perquè interpel·len activament a la seva audiència, establint vincles amb la mateixa, ja sigui de forma directa o indirecta. Un seguit d'aspectes que seran analitzats àmpliament en las conclusions d'aquest treball.

Una de les preguntes que ens fem al llarg del nostre estudi és si els videojocs poden constituir una nova forma de fer història, i una manera de respondre a aquesta pregunta és analitzar quines relacions s'estableixen entre els videojocs i la història però sense perdre de vista alguns dels principals elements que hi intervenen. Aquest anàlisi no es pot fer sense prendre en consideració els jugadors i jugadores que hi juguen habitualment. Així, per estudiar àmpliament el tema s'han de considerar tres elements principals: els videojocs, els jugadors i els creadors de videojocs . Els dos primers elements estan àmpliament tractats i representats en el present treball, mentre que el darrer pot presentar certes mancances. Això, en gran part, es deu a que les principals empreses del sector en neguen a parlar obertament de quins són els seus mètodes i estratègies a l'hora de desenvolupar un videojoc de temàtica històrica. Aquest no deixa de ser un punt clau per tal d'entendre el caràcter dels videojocs, i si bé és cert cada cop es mostren més transparents, i donen certes pistes, però evitant entrar en detalls que puguin malmetre el seu *copyright*.

En l'anàlisi d'aquests elements no podem perdre de vista dos aspectes molt importants: el caràcter de la Història com a disciplina, i especialment el rol que exerceix l'historiador; que al seu torn dóna com a resultat dos tipus de relacions: la del dissenyador-historiador, i la del jugador-historiador, que seran àmpliament analitzades a les conclusions.

Un treball d'aquestes característiques presenta una sèrie de dificultats que cal tenir presents. La primera de totes és la de les fonts d'informació dels mateix treball. La font principal del treball són els mateixos videojocs. A l'hora de d'estudiar un videojoc, per tal de tractar els seus mecanismes, regles, opcions i oportunitats, cal dedicar-li un cert temps. En conjunt els videojocs actuals estan pensats per oferir experiències de joc que varien entre les 20 i 30 hores, però que en un videojoc de tipus històric es poden veure augmentades de forma exponencial, ja que presenten moltes més opcions que un joc de tipus lineal, pel que podríem parlar perfectament de 40 hores de joc de mitjana per tal d'aprofundir totalment en el joc. Com que en el present treball s'analitza un catàleg de més de trenta títols (veure annex) , això suposa entre 1000 i 1500 hores de joc per poder parlar amb propietat de la majoria de títols analitzats.

El segon tipus de fonts utilitzades són les escrites, i aquestes van des de les fonts primàries que s'han fet servir per tal de poder analitzar certs aspectes historiogràfics, fins a les fonts bibliogràfiques. Vull remarcar que aquestes fan referència exclusivament als videojocs, i no tan a aquella part de la bibliografia que s'emmarca en temes

d'història. Els *Game Studies* i els *Historial Game Studies* són àrees de coneixement creades fa relativament poc i per tant no compten amb una gran bibliografia pròpia, si bé és cert que es poden trobar bastants articles sobre temes concrets. Entre la bibliografia actual cal esmentar especialment els treballs de Frans Mäyrä, Andrew Elliott i Adam Chapman com a obres fonamentals per a la realització del present treball.

Això no obvia l'ús de moltes altres obres de referència, algunes més relacionades que d'altres amb els temes tractats aquí, com pot ser l'*Homo Ludens* de Johan Huizinga, que serveix com a base per la majoria de treballs dedicats al món dels videojocs. També cridar l'atenció de l'elevat nombre d'autors anglosaxons o nòrdics, i la poca presència d'autors del nostre entorn, però això no nega la importància d'autors com Antonio José Planells i el seu marc teòric al voltant de l'experiència vídeo-lúdica que ofereixen els videojocs; o de Juan Francisco Jiménez Alcázar, per esmentar alguns dels més rellevants en el món acadèmic català i castellà.

Soc conscient que aquest pot ser un treball que no agradí a tots els historiadors pel fet de centrar-se en un mitjà menystingut de forma sistemàtica pels mitjans acadèmics des de fa anys. No obstant, hem de ser conscients tots plegats que els videojocs són un element que avui en dia forma part, sens dubte, de la cultura popular. Utilitzant un terme actual, és intentar fer *mainstream* d'un tema que no és nou del tot, però que no ha rebut l'atenció adequada durant molts de temps. És el nostre deure com a historiadors abordar aquestes problemàtiques que es plantegen en el si de la societat, i aquest és el compromís adquirit amb la present tesi.

## 2 – El Món dels Videojocs

*Homo faber suae quisque fortunae*<sup>1</sup>

*Todo juego significa algo*<sup>2</sup>

### 2.1– Estat de la qüestió: *Homo faber* o *Homo ludens*?

Al llarg de la història, i en el temps actuals, ha sigut ocurrent fer-se la pregunta de quin és el sentit de tot plegat, de la vida, de la condició de l'ésser humà, i quina és exactament la seva naturalesa. Aquestes són només algunes de les preguntes que es poden formular sobre la qüestió. Tema que ha estat àmpliament debatut, rebut, i que mai ha estat conclòs. És natural fer-se aquestes preguntes des del món de les humanitats, més des d'àmbits com la filosofia, la antropologia o la mateixa història. Aquest ha estat sempre un debat complex, no mancat de polèmiques i sense una conclusió clara.

Avui probablement el tema ha adquirit noves dimensions, en un món on la tecnologia i el sentit utilitarista ho impregna tot. Segurament el nucli i les premisses segueixen essent les mateixes, però no és pot negar que potser ha caigut tot plegat en un segon pla. En allò que es coneix com “la crisi de les humanitats”, la societat actual tendeix a regir-se per uns valors diferents, més pràctics. Alguns pensadors fins i tot parlen d'una suposada manca de profunditat en molts debats actuals, en que la digitalització i l'hegemonia de les noves tecnologies i dels *mass media* és ben palesa.

Així doncs, no és gens d'estranyar que encara cobri més força fer-se preguntes sobre quina és la naturalesa de l'ésser humà, i que es faci més necessari que mai donar una resposta. Com per exemple cercar respostes a quina relació es dona entre la societat i la tecnologia, perquè aquesta pregunta genera controvèrsies que estan damunt la taula. Fem un ús abusiu de la tecnologia? Cal que els nens i nenes tinguin un telèfon mòbil a certa edat? Fins a quin punt és necessari que s'apliquin les TIC a l'àmbit de l'educació? Es poden fer moltes i variades preguntes. En alguns casos es poden donar respostes, en d'altres persisteixen els interrogants.

El nexa de tot plegat és el sentit de la condició humana i la seva naturalesa. Al llarg de la història s'han donat diferents respostes, i els valors a considerar han estat uns o

---

<sup>1</sup> “Cadascú és el forjador de la seva fortuna”. Frase d'Api Claudi el Cec, segons recull el Pseudo Sal·lusti en l'epístola adreçada a Cèsar, *Sobre la república* (1.1.2).

<sup>2</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, Madrid, 1998, pàg. 12.

altres segons el context de l'època. A dia d'avui, i com s'ha esmentat anteriorment, en la nostra societat imperen valors utilitaristes i de que tot ha de ser pràctic, amb un argument economicista i de productivitat de rerefons. Per això ara mateix l'ideal de persona és aquella autònoma, productiva, creativa i que s'adapta a mil situacions, entre molts altres valors. En aquest sentit adquireix novament força l'ús del terme *homo faber*, l'home que fa o fabrica. Qui és aquest *homo faber*?

El primer que va utilitzar aquest terme, i a qui es pot atribuir la seva creació, es Appi Claudi el Cec, en la seva obra *Sententiae*. Claudi però, no utilitza el terme en el sentit que han donat a entendre altres filòsofs i pensadors moderns i contemporanis, sinó que ell feia menció al poder que té l'home per fabricar-se la seva pròpia sort (*Homo faber suae quisque fortunae*). Una idea molt arrelada en el pensament grecoromà, i que adquirirà noves dimensions en el futur. Però la idea de l'home que fabrica, que fa, és la que donarà lloc a noves formulacions.

Es donaran noves interpretacions des de finals del segle XIX i al llarg del segle XX, en gran part com a contraposició a l'aparició del nostre propi "jo" i de quin és el nostre ascendent a nivell biològic, l'*homo sapiens*. Tot i no ser una creació de Darwin, les seves idees sobre la selecció natural i l'evolució de les espècies van donar una nova dimensió al paper de l'ésser humà en el món. A partir dels seus postulats, noves i variades interpretacions s'han succeït fins a dia d'avui, posant l'home i la seva pretesa superiorat biològica com a clau per controlar i transformar el seu medi, com a espècie superior a moltes d'altres, en molts casos entrant en conflicte amb altres corrents de pensament, com podia ser aquella representada per institucions com l'església.

Per tal d'intentar superar el seu àmbit purament biològic, i per tant aquell depenen de les ciències, alguns intel·lectuals han intentat posar de relleu l'*homo faber*, per donar una dimensió social i cultural a l'ésser humà i la seva pròpia naturalesa, demostrant la seva complexitat. Un dels punts que intentaven posar en rellevància era el de l'ésser humà com a criatura social i creadora de cultura, mitjançant la seva capacitat de fabricar i fer, i de les relacions que s'estableixen a nivell individual i col·lectiu, que traspassen les barreres de la biologia. Aquests són els postulats que han formulat i defensat pensadors tant variats com Karl Marx o Hannah Arendt, posant de relleu el context social i cultural, i que en alguns casos es formulen en termes en certa manera contraposats, però que destaquen la capacitat de l'ésser humà per fabricar i crear, i que el fet de treballar afecta la mateixa condició humana. Marx va fer una lloança del treball, que és pot resumir en la idea que a través del treball l'ésser humà no es limita a

prendre de la Naturalesa allò que necessita, sinó que deliberadament busca modificar-la. D'aquí que, per Marx, el treball, com a activitat productiva lliure, sigui l'activitat en la qual l'ésser humà expressa la seva humanitat, la seva veritable naturalesa. Per la seva banda, Arendt, fa una advertència en relació a la idealització de la tècnica, segons la qual aquesta pot comportar la deshumanització del ésser humà. Així doncs, aquesta idea del *homo faber* persisteix en ambdós autors, en relació a quina és la naturalesa de la condició humana<sup>3</sup>.

És doncs l'*homo faber* la millor forma de definir el model d'ésser humà actual? Aquell que fabrica i fa? Sens dubte en un món on la tecnologia i els fenòmens que en deriven són tan importants, sí. Les implicacions de tot plegat són enormes, i encara avui en dia es fa difícil d'avaluar l'impacte real dels *smarthphones*, internet, xarxes socials i moltes altres qüestions lligades a la realitat quotidiana del segle XXI. Amb tot, es pot contraposar algun altre concepte a l'*homo faber*? La resposta seria que sí.

Ens hem de remuntar a principis del segle XX per trobar un autor que formula una idea contraposada a la de l'home que fa. És Johan Huizinga qui crea el concepte d'*homo ludens*, l'home que juga. I en què es diferencien aquests dos homes? Per Huizinga l'ésser humà és una criatura social i cultural per damunt de tot, que creix i es desenvolupa com a persona mitjançant el joc, de la mateixa forma que fan els animals. El joc és el motor de l'aprenentatge, com a activitat lliure i sense normes. Quelcom que fem tan en societat com de forma individual. Jugant creem cultura. En paraules del propi Huizinga:

*Cuando se vio claro que la designación de homo sapiens no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer en el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de homo faber. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de faber. Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de homo ludens, el hombre que juega expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al homo faber. (HUIZINGA 1998: 7).*

Huizinga es mostra clar en els seus postulats, i els defensa en la seva obra que precisament es titula *Homo Ludens* (1938). Tot i que en el pròleg intenta situar l'*homo ludens* juntament amb el *faber*, l'objectiu és transcendir aquest, i dur el *ludens* molt més enllà, cercant en el mateix regne animal el significat de jugar, i duent aquest a un nou

---

<sup>3</sup> A tall d'exemple vegis el següent article: <https://www.democresia.es/columnas/dialogical-creativity/hannah-frente-al-homo-faber/>

nivell. I és que per a Huizinga l'ésser humà por arribar més enllà, i això és el que explora en la seva obra. Ho fa intentant analitzar el joc des de diversos punts de vista: cultural, biològic, científic-cultural, psicològic o etnològic. Diverses visions que intenten donar la rellevància adequada al joc i a la importància d'aquest com a forma de cultura, i la seva implicació vers l'espècie humana.

Al fet d'intentar concebre i entendre la nostra pròpia naturalesa, també podem sumar l'intent de comprendre la realitat que ens envolta, i com ens relacionem amb aquesta. Aquesta pregunta va íntimament lligada amb la nostra condició, i allò que ens fa. Trobar un punt de partida històric a tot plegat es fa difícil, però hom convindria que es situés en el període clàssic, i més concretament al món grec. Són filòsofs com Plató o Sòcrates aquells que es pregunten com entendre la realitat, i també quin és el paper de l'home amb tot plegat. D'aquí se'n deriva una complicada relació vers els déus, i el paper que juguen aquests en el cosmos. Tots podem pensar en el Mite de la Caverna, o la concepció mateixa del logos. El pensament platònic, entre d'altres, sens dubte ha influenciat a molts altres pensadors i filòsofs fins al món actual.

Cal fer menció d'un filòsof en particular, i a una de les seves obres més importants. Aquest és Aristòtil i la *Poètica* (s. IV a.C.). En ella es parla en gran mesura de la tragèdia, de com està estructurada aquesta i de quins altres gèneres trobaríem. L'obra estava composta de quatre llibres, tot i que per desgràcia només ha arribat fins a nosaltres el Llibre Primer, aquell que parla del drama, però és suficient per entendre la profunditat de l'obra d'Aristòtil i la seva rellevància pel que estem exposant, ja que la poesia i la poètica s'entén com una evocació de sentiments. Així ho entén Aristòtil en gran mesura. El filòsof peripatètic intenta comprendre com és la tragèdia grega, com s'articula aquesta, quins són els seus punts forts, ressaltant aspectes com la catarsis, o el procés d'imitació (mimesis). Aquests darrer punt és el més important, perquè Aristòtil entén la mimesis com l'intent de copiar la realitat a la tragèdia. Això es fa mitjançant tots els recursos de que es disposa: l'escenari, els actors, el diàleg, la música... És a dir, amb els mitjans i tenint en compte el receptor. Tot plegat és art, i per tant cultura.

Les idees d'Aristòtil van molt més enllà del seus temps, i si bé la seva obra s'ha d'entendre en gran mesura en el seu context històric, els seus plantejaments han transcendit al pas dels segles, donant pas a revisions i nous postulats. Es obvi preguntar-se si avui en dia es poden aplicar les seves idees, i la resposta seria que sí. Si bé no hem d'entendre la tragèdia únicament en la seva dimensió teatral, s'ha de dir que una de les idees que s'extreuen d'Aristòtil és que la tragèdia es una imitació de la realitat, o com a

mínim un intent. El procés de mimesi és la clau, i aquí és on les idees d'Aristòtil és creuen amb les de Huizinga i el seu *homo ludens*.

En les moltes consideracions que fa l'intel·lectual holandès a mitjans dels anys 30 del segle XX, la idea de jugar és clau, entesa com una necessitat inalienable de l'ésser humà. Jugar és Cultura. De fet, ell afirma que el jugar és anterior a la Cultura. En l'acció de jugar intervenen un seguit d'axiomes socials, dels del mateix procés d'aprenentatge fins al fenomen de descoberta i exploració del món que ens envolta quan som nens. A més, en un dels capítols del seu llibre (*Juego y Poesía*, cap. VII), Huizinga, concorda amb una de les idees principals d'Aristòtil, en el sentit que la poètica ajuda en el procés d'aprenentatge de l'ésser humà. Com Aristòtil, ell creu que hi ha un procés de *mimesis*, d'imitació. Per a Huizinga, per exemple, l'endevinalla juga un paper fonamental en el procés d'aprenentatge, entenent l'endevinalla (*riddle*) com a joc. Ell afirma que en moltes cultures antigues, entre elles la grega, trobem endevinalles que amaguen misteris i que són un joc, és a dir un repte, com poden ser els antics Oracles, o l'endevinalla de l'Esfinx. En paraules del mateix Huizinga:

*Quien se ocupe de los orígenes de la filosofía griega en su conexión con las primitivas porfías sacrales de sabiduría tiene que moverse necesariamente en la frontera entre las formas de expresión filosófico-religiosas y las poéticas. Por eso es conveniente ahora que preguntemos por la naturaleza de la creación poética. En cierto sentido, esta cuestión constituye el tema central de una explicación acerca de la conexión entre juego y cultura. Pues mientras la religión, la ciencia, el derecho, la guerra y la política parecen perder gradualmente, en las formas altamente organizadas de la sociedad, los contactos con el juego que los estadios primitivos de la cultura manifiestan tan abundantemente, la poesía, nacida en la esfera del juego, permanece en ella como en su casa. Poesis es una función lúdica. Se desenvuelve en su campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la “vida corriente” y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos. (HUIZINGA 1998: 153).*

Huizinga no menciona directament a Aristòtil, però sí la seva idea que gira a l'entorn del “Cercle Màgic”<sup>4</sup>, segons la qual els nens, i per extensió la resta d'éssers humans, fan imitacions i representacions de situacions de la vida real, jugant, per tal de resoldre situacions, o simplement per diversió. La imatge d'un nen agafant un bastó i imaginant-se que té una espasa i s'enfronta als seus enemics pot tranquil·lament relacionar-se amb la d'un antic heroi de la mitologia grega, o un drama. Tot plegat és un procés d'imitació de la vida real, útil pel procés d'aprenentatge, amb el joc i el jugar com a idea central.

---

<sup>4</sup> Idea que desenvolupa Huizinga, segons la qual, els éssers humans imaginem o recreem situacions reals o fictícies, en forma de repte.



Probablement Huizinga tingués en ment l'obra d'Aristòtil quan va redactar el seu *homo ludens*. La importància del fet de jugar és el motor no només de l'aprenentatge, sinó també de la nostra forma de fer cultura. Allò que ens fa éssers socials i culturals. De la mateixa manera que l'*homo faber*, fa o fabrica, el *ludens* juga. Ambdues són visions contraposades, i contrastades, que afirmen la naturalesa de l'ésser humà més enllà de la qüestió merament biològica. És en el fet cultural on coincideixen, i precisament és aquest fet el que fa tan rellevant avui en dia aquest debat, i que si bé no està a primera fila dels debats acadèmics, continua essent important ens altres àmbits.

Huizinga planteja el joc com a motor del seu *homo ludens*, i entre aquest com a forma de cultura és important. Que diu per tant ell mateix sobre el joc?

*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente (HUIZINGA 1998: 45).*

Per a Huizinga, la importància rau sobretot en que el joc és una activitat lliure i espontània, subjecte la majoria de vegades a unes regles, però que també es pot donar sense aquestes.

Influenciat per les idees del pensador holandès, Ludwig Wittgenstein (*Philosophische Untersuchungen*, 1953) intenta anar més enllà, i afirma que els jocs són una categoria formal, però de difícil definició i precisió, ja que de seguida es cau en l'evidència que existeixen moltes categoritzacions i tipus diferents de jocs, així com subcategories, tals com: jocs de taula, jocs de mans, jocs de cartes... Tot i que d'alguna manera estan connectats entre ells i comparteixen aspectes en comú. Wittgenstein entén que un joc de cartes o un joc de taula són diferents tipus de joc, però que a la vegada són el mateix. Per tant ens trobem davant un terme de difícil concreció, si bé tots donem per entès què és un joc sempre que ens referim a ell.

Un altre intel·lectual, Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958) fa un pas més, criticant aquells aspectes que Huizinga no deixa clars. Caillois no només intenta establir que és un joc i la seva acció, sinó també quins tipus existeixen, segons quina sigui la seva finalitat. En molts sentits concorda amb el que defineix Huizinga, però fa algunes precisions més. Els dos coincideixen en que el joc és una acció duta a terme de forma lliure i separada de la vida real, però dins d'uns límits precisos d'espai i temps. A la vegada, Caillois afegeix que aquesta acció és incerta, ja que l'acció no és

predeterminada, i si es conegués el resultat restaria emoció a l'acció. Caillois també admet que és improductiva a la vegada que fictícia. Un últim element que considera és el fet que l'acció està reglamentada, i per tant subjecte a unes normes, que el realitza l'acció i la resta de participants acaten, donant així cabuda als tramposos, que no accepten les regles o veuen absurditat en aquella acció.

L'anàlisi de Caillois també defineix actituds de joc, responen a factors diferents:

- ***Paidea***: Representa el principi comú de diversió, lliure improvisació i despreocupada durant la qual es manifesta fantasia desbocada, exuberància espontània i certa bogeria.
- ***Ludus***: Es subjectar la *Paidea* a unes normes i convencionalismes arbitraris, imperatius i normes per tal de dificultar arribar al resultat desitjat.

Aquestes actituds, però, s'apliquen d'una forma o altra depenent del tipus de competició i joc a que es sotmeti; i aquí és quan Caillois fa les seua classificació dels jocs en diferents tipus:

- **AGÓN** (Competició): Són els jocs de competició, on els participants es troben en situació d'igualtat i cadascú ha de demostrar la seua superioritat.
- **ALEA** (Atzar): Jocs basats en decisions que ha de prendre el jugador però que no depèn d'ell. Es deixa la resolució a la sort o al destí. L'objectiu no és tan imposar-se a l'altre jugador, sinó saber-se sobreposar al destí.
- **MIMICRY** (Simulació): En aquest tipus de jocs s'accepta de forma temporal un altre univers o realitat aliena a la realitat. Es simula una segona realitat. Es tracta d'imaginar, i és aquesta imaginació qui té la força.
- **ILINX** (Vertigen): Són un tipus de joc que cerquen el risc, la incertesa, i d'aquí la sensació de vertigen perquè trenquen amb les normes i l'estabilitat esperada d'aquestes, provocant pànic.

Tot i les discrepàncies que puguin tenir els autors, tots concorden en la importància que té el joc i el fet de jugar. Pot ser que Huizinga no aclareixi bé del tot quina és la teoria del joc. Per això Wittgenstein i Caillois expandeixen o corregeixen aquelles idees que Huizinga no precisa del tot, o corroboren aquells punts que el pensador holanès ja estableix en la seua obra. Tots concorden, però, en el fet cultural i social que representa el joc i el fet de jugar.

Si trobar una definició exacte de joc resulta complicat, intentar categoritzar aquest és encara més difícil, perquè es poden establir diferents tipologies de jocs, així com varies finalitats. Tot i que podríem emprar en aquest treball les categories establertes per Caillois, aquestes presenten certes dificultats a l'hora de ser plasmades en la realitat.

Passant de la teoria a la pràctica, quins tipus de jocs es trobem actualment, i quins tenen més èxit?

Al llarg de la història podem trobar molts tipus de jocs, d'atzar, de reptes, de competició... Per això utilitzarem aquells tipus més comuns i que són més fàcil d'identificar, destacant alguns exemples de marcada rellevància en el context del *mass media* i en la cultura popular:

- **Jocs de Cartes:** Són aquells que es juguen mitjançant un conjunt de cartolines o cartes, anomenades baralles, i que tenen un cert significat segons les normes de cada joc. Els primers jocs de cartes es poden remuntar a l'Antic Egipte, Xina i la Índia. El seu origen concret és discutit.

Existeixen molts tipus de jocs de cartes, així com diferents tipus de baralles. Segons s'emprin unes normes o altres, varia el valor de la carta. De fet, es podria dir que hi ha un nombre indeterminat de jocs de cartes, i que aquests poden variar segons cada país o regió, ja sigui per la seva tradició cultural, o pel tipus de baralla que s'utilitza. Per exemple, les més conegudes són la baralla espanyola i la francesa, però es podrien trobar molts altres tipus. La majoria d'aquests jocs es basen en apostar i reptar als teus rivals. La qual cosa fa que s'adscriuin dintre els termes que estableix Caillois, que podrien ser tractats de *Ludus* i d'*Agón*, i certa dosis d'*Alea*. Alguns exemples de jocs de cartes podrien ser el *Mentider*, el *Capitalista*, la *Brisca*...

Els jocs de cartes tampoc escapen a fenòmens més moderns característics dels *mass media* o la tecnologia. Per exemple, es pot parlar de *Magic: The Gathering*, o més conegut simplement com *Magic*. Aquests és un joc de cartes col·leccionables on cada jugador simula ser un mag que posseeix varis encanteris i conjurs. El joc representa una batalla entre aquests dos mags, que lluiten utilitzant poderosos encanteris per derrotar l'altre, i en que cada carta seria un conjur. El seu èxit rau en el gran nombre de cartes que existeixen, la qual cosa fa que cada jugador tingui una baralla única. Això suposa que una partida mai sigui igual que l'altre, i que es puguin adaptar multitud d'estratègies. Per això, al fet de la col·lecció també cal sumar-li el de la competició. *Magic* és un joc que combina estratègia, amb lògica i

aritmètica, perquè són molts els factors a tenir en compte, a més també incorpora l'atractiu dels jocs de rol i el món de la fantasia.

- **Jocs de Taula:** Aquests són una categoria per si sol que engloba d'altres com poden ser el jocs de cartes mateixos, ja que aquestes a vegades necessiten un suport físic. La principal característica d'aquests jocs són que depèn d'un suport físic, normalment un tauler, que és on es desenvolupa el joc pròpiament dit. Tot i així, en poden trobar de varis tipus com poden ser: daus, fitxes, cartes, tauler...

L'origen cal cercar-lo probablement a Mesopotàmia o Egipte, amb diverses evidències arqueològiques. Però l'origen exacte també és discutit, amb indicis a la mateixa Xina.

Les normes variaran en funció del tipus de joc que s'utilitzi, però sempre tindran com a norma general que l'acció transcorre sobre el tauler de joc. Alguns exemples prou coneguts poden ser els escacs, el parxís o el joc de l'oca. Aquests són prou coneguts, però en els darrers anys també cal esmentar d'altres com el *Monopoly*, *Trivial*, *Catán* o l'*Scrabble*. Jocs tots ells que aporten una nova dimensió als jocs de taula.

Cal destacar també el fenomen dels *wargames*, que tenen la seva raó de ser en l'àmbit de la guerra i l'estratègia. Cal cercar els seus inicis a mitjans del segle XX. Els *wargames* combinen elements de molts jocs, com poden ser fitxes, cartes, taulers, figures... En molts casos es tracta de jocs de col·leccionables, és a dir que es pot anar ampliant amb el pas del temps. Segurament el màxim exponent d'ells, i el més conegut, és el *Warhammer* (Joc desenvolupat i creat per *Games Workshop*). Aquesta és a més una franquícia molt coneguda, amb dos temàtiques, una de fantasia medieval (*Warhammer Fantasy*) i una altra de futurista i ciència-ficció (*Warhammer: 40.000*). En aquest joc els jugadors han de crear exèrcits i confrontar-los al camp de batalla amb altres jugadors, on el tauler és el camp de batalla. L'èxit del joc està principalment en la varietat d'exèrcits que existeixen dins el mateix joc. Així, per exemple, en la versió de fantasia és possible triar entre una de les vàries races disponibles: elfs, nans, humans... i confeccionar el teu propi exèrcit, amb gran nombre d'unitats d'infanteria, cavalleria, artilleria. A més fins i tot es possible personalitzar cada exèrcit, ja que les miniatures es poden pintar al gust de cadascú, el que afegeix un element més que explica el seu gran èxit. És un joc de certa complexitat, amb uns llibres de regles densos, ja que s'intenta recrear

amb la màxima fidelitat el món de la guerra, i el que seria el xoc de grans exèrcits.

- **Jocs de Rol** (*role-playing game*): Aquesta és una categoria relativament nova, i cal cercar els seus orígens als anys 70 del segle XX. Els jocs de rol són deutors en gran part de les dues categories esmentades anteriorment, perquè tan es poden jugar amb el suport d'un tauler, com mitjançant cartes. De fet, són una categoria molt versàtil, i que suporta diversos formats. Deriven també dels *wargames*, però aplicant una dosi de fantasia a aquests i creant mons imaginaris com podria ser el Senyor dels Anells, de Tolkien. De fet, el primer gran joc de rol és el famós Masmorres i Dracs (*Dungeons & Dragons*), o més conegut com *D&D*, que combina elements de la literatura fantàstica amb d'altres del món dels *wargames*. Més endavant han aparegut noves temàtiques de ciència-ficció, apocalíptics, paranormals, màgia...

Fonamentalment, un joc de rol es pot definir com una activitat narrativa-interpretativa, on els jugadors interpreten el paper del seu personatge a través d'una història que és narrada i exposada pel director de joc, és a dir, aquell jugador que fa d'àrbitre de la partida i que aplica les normes a les resta dels jugadors. Mitjançant complets sistemes de regles i tirades de daus s'intenta donar cohesió al món generat pel joc.

L'objectiu principal dels jocs de rol és submergir-se en l'univers del joc, existint diverses temàtiques. En gran part es tracta d'un exercici dramàtic, ja que la interpretació té un lloc destacat en el desenvolupament del joc. El jugador ha d'assumir el paper del seu personatge, d'aquí la paraula rol (paper), i l'ha d'ampliar al llarg de la partida. Normalment s'intenta dotar als personatges d'una gran profunditat, a través d'unes característiques o habilitats que determinen factors com la seva força, resistència, dots, capacitats... Aquí és quan s'apliquen les normes del joc, donant així coherència al joc, conforme a com seria en el món real. Així es contemplen aspectes com: lluitar, robar, amagar-se, seduir, enganyar...

En gran part, en els jocs de rol podem veure moltes d'aquelles virtuts esmentades per Aristòtil en la *Poetica*. El joc de rol intenta ser una imitació del món real, dotant al món simulat d'unes normes i tota una sèrie d'elements (tauler, daus, regles, etc) que li aporten una coherència interna. Tot això amb elements de fantasia o de ciència-ficció propis del nostre temps, de la mateixa manera que la mitologia era pròpia dels temps d'Aristòtil, materialitzada en la tragèdia grega. Així es podria argumentar que els jocs de rol són un intent de mimesis des de la nostra pròpia realitat cap a una altra realitat simulada en l'univers del món del joc, assumida i

interpretada pels jugadors.

Seguint a Huizinga i Caillois, es podria dir que els jocs de rol s'adapten en gran mesura al concepte que tenen ells de joc i de jugar. És a dir, es tracta d'una activitat lliure, on es deixa volar la imaginació, es simula ser un altre, hi ha unes normes definides, existeix la competició... Concretament, es podria afirmar que és dur a la pràctica el famós "Cercle Magic" de Huizinga, del que ja hem parlat a l'apartat 2.2.

Conceptualitzar sobre el joc i el fet de jugar no és quelcom fàcil. És un debat que ja va iniciar Huizinga, i que han expandit altres autors com Caillois. Segurament és un tema que avui està més viu que mai amb l'aparició de noves pràctiques i nous mitjans que amplien l'horitzó del joc en ell mateix. El joc sembla un exercici intrínsec a la nostra condició humana, i no és forassenyat pensar que l'*homo ludens* es pot imposar a l'*homo faber*, depenent de la perspectiva que s'adopti a l'hora d'analitzar la societat actual.

Com s'ha esmentat amb anterioritat, vivim en l'època de l'auge tecnològic, on el panorama cultural i social està dominat per tot allò que prové de les grans empreses de *Sillicon Valley*. Es diu que Internet va revolucionar el món, per allà el 2000. Però res ja no és el mateix des de l'aparició de *Facebook*, *Twitter*, *Google*, els *smartphones*... Vivim un moment on a les modes se'n diuen tendències, o allò que és *trending tòpic*; on es poden formular opinions polítiques amb menys de 240 caràcters mitjançant piulades o *tweets*; on és més important tenir més "m'agradaes" o *likes* que ningú altre.; on és possible tenir més seguidors que un país sencer. Un món on els organismes públics i els països no sols intenten regular aquest fenomen sense precedents, sinó que també hi prenen un rol actiu, adaptant-se a la nova realitat.

En aquest moment que vivim, és impossible no remarcar la importància que adquireix la cultura popular. Durant molt de temps s'ha volgut distingir entre allò que s'anomena alta cultura i la cultura popular. És un debat certament complexa i que no és nou, però actualment, la cultura popular adquireix una nova dimensió, amb una eclosió de la cultura de masses mai vista. Perquè Internet i els mitjans que se'n deriven ofereixen unes possibilitats fins ara difícils d'imaginar. Així trobem una immediatesa i un abast que cap altre mitjà podia oferir al llarg de la història.

Des de mitjans del segle XX hi ha un canvi en la cultura del jocs. Aquests es fan més populars que mai, i apareixen nous fenòmens que no només creen tendència, sinó que marquen tota una època, arrossegant generacions senceres. La globalització també

hi ha tingut molt a veure, perquè aquesta ha transformat la cultura de masses. Finalment, l'aparició d'Internet i de l'era digital ha dut tot plegat a un nou nivell.

Arribats a aquest punt, es fa necessari preguntar-nos si existeix algun medi actual que reflecteixi tot el que s'ha esmentat fins ara. Nosaltres creiem que els jocs de rol són un clar exponent. Aquests combinen els elements dels jocs exposats per Huizinga i Caillois, i aconsegueixen el que va dir Aristòtil sobre la mimesis. A més, són molts populars, especialment entre els joves. Són, en definitiva, un producte més de la cultura de masses. Actualment els jocs de rol fins i tot s'utilitzen amb finalitats educatives i laborals, amb noves metodologies.

Tot i així, no és fins a l'últim terç del segle XX quan apareix un fenomen completament nou fins aleshores, el dels videojocs, i que als anys noranta es consolida com a fenomen social i cultural. Però no és fins al segle XXI que aquest nou fenomen explota i es converteix en quelcom capaç de desbancar la indústria del cinema i deixar en una segona posició a la televisió. Els videojocs van arribar per quedar-se.

## 2.2- Els videojocs com a mitjà

*A game is an opportunity to focus our energy, with relentless optimism, at something we're good at (or getting better at) and enjoy. In other words, gameplay is the direct emotional opposite of depression (MCGONIGAL 2011: 28).*

### 2.2.1 – Què és un videojoc?

Al nostre entendre, parlar de videojocs és tractar sobre un dels temes més definitoris del segle XXI, tant pel que fa al seu impacte social com cultural. Són una de les ensenyas de l'era digital, que va començar amb l'aparició d'Internet i la seva imparable expansió, i que sembla no tenir fi. S'emmarquen dins del que es coneixen com TIC, i són molts els estudis i les opinions que han sorgit al respecte sobre quina utilitat poden tenir durant els últims anys. I és que els videojocs ja són quelcom amb forma pròpia, dotats de personalitat i capaços de generar debat.

Per tot plegat cal entendre millor què són els videojocs. Com en molts altres casos, no existeix una definició tancada i exacte. A grans trets, un videojoc és un programa informàtic de clar contingut lúdic que s'executa sobre un giny electrònic, ja sigui un ordinador o una videoconsola. Això és coneix com plataforma. Sempre amb el suport d'una pantalla, que és on es veu el programa, en aquest cas el joc. Per tal d'interactuar

directament amb el joc es necessita d'un altre aparell auxiliar, conegut amb el nom de perifèric, i aquest pot anar tant des d'un teclat i un ratolí, fins a comandaments. Una definició més genèrica podria ser la donada pel DIEC:

*Joc interactiu en suport electrònic que pot ésser executat en un ordinador o en una consola de joc, i en el qual l'usuari controla l'acció que es desenvolupa a la pantalla per mitjà d'un teclat, d'un ratolí o d'una palanca de control.*

És així que un videojoc consta d'unes parts molts clares, i que el diferencia d'altres productes electrònics. Descrites breument serien aquestes:

- **Joc:** Aquest és el contingut pròpiament dit. És un programa informàtic que generalment ha d'estar emmagatzemat dintre un suport físic, ja siguin els antics cartutxos, disquets o DVD. Tot i que actualment molts jocs es distribueixen de forma digital, sense necessitat d'un suport físic.
- **Plataforma:** És el suport físic sobre el que s'executa el joc. Existeixen diversos tipus de plataformes, cada una amb les seves característiques i capacitats. Hi ha dos grans tipus. Aquelles dissenyades per a tal propòsit, que poden anar des de la clàssiques màquines recreatives, passant les videoconsoles domèstiques, i arribant als portàtils. El segon tipus són els ordinadors personals, tenint sempre present que aquests no estan dissenyats per ser màquines de joc. En últim terme trobem els *smartphones*, de difícil consideració, a camí entre els clàssics telèfons mòbils i els ordinadors.
- **Interfície d'usuari:** Un joc necessita ser jugat a través d'algun aparell físic, que permet la interacció amb el programa. Existeixen molts tipus de perifèrics, i encara és possible que n'apareguin més. Els més coneguts són els comandaments per a les consoles, i el teclat i el ratolí pels ordinadors. Però han aparegut altres interfícies que permeten el control del joc mitjançant el moviment de cos, de les mans o de la veu. Els *smartphones*, per exemple, permeten una interacció directe amb els dispositius. I encara està per veure el potencial de la Realitat Virtual (VR) i la Realitat Augmentada (AR).
- **Altres perifèrics:** Es poden emprar molts altres elements auxiliars que modifiquen o enriqueixen les condicions dels jocs. Per exemple, elements de so, amb la incorporació d'altaveus o micròfons. L'adició d'elements visuals auxiliars, com la inclusió de tecnologia 3D a les pantalles, que canvia la percepció del joc. O més recentment la creació de les ulleres de realitat virtual, que permeten submergir-se directament en el món del joc.



Els videojocs constitueixen un univers per ells mateixos, ampli, divers i complex d'analitzar i entendre. Són un element d'un fort impacte social i cultural, amb múltiples opcions, avantatges i inconvenients. Hi ha qui està a favor d'ells, però també existeixen forts detractors. Per tal d'entendre que han esdevingut els videojocs en la nostra societat cal conèixer la seva evolució històrica.

### 2.2.2 – L'aparició del mitjà: orígens

Cercar l'origen exacte dels videojocs és avui en dia motiu de debat. Perquè els primers intents de crear un videojoc com a tal tingueren un èxit relatiu, i és important remarcar que molts d'ells no es conceberen tal com els coneixem actualment. L'evolució dels videojocs és llarga i complexa. El seu recorregut és llarg i han evolucionat molt durant més de mig segle, des d'unes simples màquines que només movien un parell de bits, fins a complexos programes capaços de generar ambients de realitat virtual. Per entendre millor que són els videojocs i que han esdevingut, cal repassar breument la seva pròpia història (BASSI & LÓPEZ 2017).

Els primers intents de crear un videojoc es remunten als anys 50 del segle passat. Amb la fi de la Segona Guerra Mundial havien aparegut els primers ordinadors, capaços de realitzar milions d'operacions per segon. Segurament, el primer exemple de videojoc és el OXO (1052), creat per Alexander S. Douglas. Aquest no deixava de ser un clàssic “tres en ratlla” on el jugador s'enfrontava a la màquina. Al llarg de la dècada es donarien intents similars. Aquests “videojocs” es realitzaven sobre màquines ja existents, i amb programes i sistemes coneguts, sense tenir encara uns suports específics, ideats per a tal finalitat. Però l'objectiu era clar: interactuar amb una màquina mitjançant algun tipus de suport físic, ja fos un teclat o qualsevol altre mitjà a l'abast. Va ser en els anys 60 quan arribà el primer intent de videojoc de caràcter comercial, de la mà de Albert Maricon i Ted Dabney, creadors d'un sistema de videojocs domèstic.

El gran salt tindria lloc als anys 70, amb l'aparició d'empreses com *Atari*, la primera empresa dedicada a crear i desenvolupar videojocs. Alguns dels màxims exponents de videojocs eren el *Pong* o *Asteriods*, creats per *Atari*, o un altre joc famós, *Space Invaders*. Ja fos mitjançant màquines de tipus Arcade, o equips domèstics, en aquesta dècada apareixia el videojoc tal com l'entenem avui en dia. Aquests jocs cercaven un tipus de competició lúdica contra la màquina o contra un altre humà, a través d'un mitjà

ideat i pensat per a tal fi. Les innovacions tecnològiques com els microprocessadors o les memòries s'adaptaven i s'utilitzaven per tal de perfeccionar-los. Apareixen també els primers espais amb màquines recreatives i, en conseqüència, la primera cultura del joc.

La dècada dels 80 fou complexa, amb alts i baixos per la indústria dels videojocs. A Estats Units aquesta s'havia consolidat, la qual cosa donà lloc a l'aparició de nous títols així com de revisions dels anteriors, com el famós *Tetris* o *Pacman*. També es crearen noves màquines capaces de fer funcionar videojocs cada cop més complexos, tals com la famosa *Commodore 64* d'Atari o *Spectrum*. També és el moment d'aparició d'empreses com Nintendo i Sega, aprofitant un moment de crisi de la indústria americana, que desenvoluparen dos sistemes molt coneguts i populars, la *NES* i la *Master System*. És en aquest moment quan s'estableixen els dos grans pols de creativitat de la indústria, Estats Units i Japó, començant una competició que dura encara actualment.

Durant aquesta dècada aparegueren títols tan populars com *Super Mario Bros*, de Nintendo, que aportaren uns jocs més llargs i complexos, amb varies fases o "pantalles", creant un estàndard que seria adoptat per altres empreses. Nintendo s'erigia així com el gran paradigma del món del videojoc, portant els videojocs a un nou nivell amb l'aparició de la *Game Boy*, un nou concepte que convertia els videojocs en quelcom portàtil i mòbil. Era possible dur un videojoc a la motxilla o a la butxaca dels pantalons.

Els videojocs eren presentats en aquests moments com una autèntica revolució del que més endavant seria conegut com l'era de la informació. Les empreses intentaven estar a l'última, i per això apareixien revisions i noves màquines capaces de fer funcionar els videojocs de manera més eficient. Els salons recreatius eren més populars que mai, espais on es congreguen especialment els joves, i ja no era tan estrany trobar una consola a les cases particulars, a mesura que aquestes es fan més populars i assequibles. S'anava formant una cultura popular a l'entorn dels videojocs.

Segurament els anys 90 del segle passat van ser els més decisius en la història dels videojocs, perquè fou en aquesta dècada quan ja es pot parlar de la indústria dels videojocs com la d'un sector econòmic plenament consolidat, amb un model propi que no depenia d'altres factors. Era solvent com pocs, amb grans companyies al darrera, com Atari, Nintendo o Sega. Apareixen noves videoconsoles, o consoles, com *Super Nintendo* (SNES), o *MegaDrive*. A més, altres gegants tecnològics intentaríen fer-se

lloc en un sector que començava a estar densament ocupat. Probablement la clau d'aquests anys fou la irrupció de Sony i la seva *PlayStation*, que acabà de conformar els videojocs i el seu model de negoci tal com el coneixem avui en dia. En aquest sentit no només es podien trobar empreses que es dedicaven tan a la creació d'aparells per poder fer anar els videojocs, com Nintendo o Sony, sinó que apareixen molts altres estudis que es dedicaven íntegrament al desenvolupament de videojocs, tals com: Square, Konami o Capcom.

A nivell de qualitat, es millorà considerablement. A l'inici dels anys 90 els jocs eren capaços de processar 16 bits, el que comportava un augment important de les dades que podien processar, però a finals de la dècada ja trobem les primeres consoles capaces de processar 64 bits. Això significava la introducció de gràfics en tres dimensions (3D). D'aquesta manera, els jocs aportaven un nou nivell de grafisme i disseny, atorgant una major sensació de realisme. També s'introduïren millores tecnològiques, com l'adaptació del CD-ROM, o l'ús d'Internet en els PCS.

És en aquest moment quan queden establerts de forma definitiva els que es poden considerar els tres grans suports per jugar a videojocs. Per una banda hi havien les consoles tradicionals, com la *PlayStation* o la *Nintendo 64*. Els ordinadors esdevenen la segona gran alternativa, més cara però més adaptable al gust de cadascú. I és també el moment de consolidació de les consoles portàtils, amb un líder indiscutible, la *GameBoy* de Nintendo. En contraposició, comencen a caure en desús les màquines Arcade, ja que els videojocs esdevenen cada vegada més elements clarament domèstics, i l'aparició d'Internet permetia a dos o mes jugadors jugar conjuntament.

L'evolució conceptual i tecnològica dels videojocs viscuda fins aquell moment també deixa establert aquells gèneres amb més èxit del mercat,. Per exemple, en el món dels ordinadors els jocs d'acció en primera persona (*FPS-First Person Shooters*) i els d'estratègia en temps real (*RTS-Real Time Strategy*) foren i segueixen sent els més populars. També s'introdueix un nou gènere, els jocs de rol multijugador online, coneguts com a MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), que van ser una autèntica revolució, i marcant tot un model de negoci pel sector. En el món de les consoles els jocs més populars eren els d'esports, com el conegut *FIFA* o el *Gran Turismo*, juntament amb els d'acció.

L'entrada als 2000 vindrà a significar l'explosió definitiva dels videojocs. Les millores tecnològiques, així com una consolidació i acceptació més que evident per un públic cada vegada més ampli, així ho possibilitaren. Sony inicià aquests anys com la

major empresa del sector, amb la seva *PlayStation 2*, que oferia unes possibilitats enormes pel moment. Nintendo també pretenia mantenir la carrera amb la seva gran rival, presentant la *GameCube* i l'evolució de la portàtil *GameBoy*, la *GameBoy Advance*. Sega intentava no quedar despenjada en un mercat cada cop més ampli, però governat per Sony i Nintendo. La seva *DreamCast* va ser l'últim intent de mantenir-se en el món del suports físics o consoles. Aquest intent va fracassar i des de l'aleshores Sega només es dedicà al desenvolupament de videojocs, fins que fou comprada anys més tard per la seva rival històrica, Nintendo. El punt d'inflexió, a inicis dels 2000, fou la irrupció sobtada del gegant de la informàtica, Microsoft. L'empresa de Bill Gates entrava al mercat dels videojocs a presentant la seva consola *Xbox* (2001), que a la llarga es convertiria en l'única competidora seriosa de Sony i la seva *PlayStation*.

Per la seva banda, els ordinadors també es consolidaven com a gran plataforma de jocs. Tenint en compte que a quasi cada casa hi havia un PC, aquests ofereixen major versatilitat que les consoles, ja que es poden actualitzar periòdicament si així ho desitjava l'usuari. Però a la vegada també comportaven una major despesa. En aquest sentit, Microsoft es perfilà com la major empresa del sector, ja que *Windows* era el principal sistema operatiu dels PC, cosa que no oferien ni el *Mac OS X (Apple)* ni *Linux*. A la vegada, l'*Xbox* de Microsoft també es consolidava com una de les grans alternatives del sector.

A la resta de la dècada del 2000 s'observa una pugna entre les grans consoles, on la *PlayStation* i la *Xbox* es consoliden com les úniques grans opcions. Les seves evolucions ofereixen cada cop major prestacions, millor rendiment a nivell gràfic i noves opcions de jugar, com la realitat virtual. Nintendo quedava a un segon nivell, apostant per altres aspectes, com la "jugabilitat". La seva *Wii* oferia unes opcions de joc completament noves, on el jugador passava a ser literalment el comandament del joc; els seus gestos i moviments eren observats per una càmera i un sensors que incorporava la màquina, i els convertia en accions i ordres dintre dels jocs. Mentre que Sony i Microsoft oferien potència gràfica, Nintendo apostava per una experiència de joc innovadora.

Fins aleshores el model de negoci era bastant clar. Una consola com la *Playstation* o la *Xbox* podia tenir un cost d'entre 200 i 300€, i el preu d'un joc oscil·lava a l'entorn dels 60€. En els PC la dinàmica era bastant similar, amb la diferència que un ordinador podia valer molt més (de mitjana entre 400-600€ per poder jugar en condicions). Aquells equips amb majors prestacions, que explotaven tot el potencial dels jocs podien

tenir un cost superior als 1000€, ja que els jocs d'ordinadors s'adaptaven a les prestacions dels PC i oferien uns nivells de gràfics més alts o baixos, depenen de la potència de la màquina.

El gran canvi de model de ventes vingué amb el canvi de dècada, on l'aparició de plataformes digitals de distribució i compra de videojocs van revolucionar el model econòmic del sector. *Steam* passà a ser la principal plataforma de venda de jocs en els PC. Entrant de ple en l'era d'Internet i de la banda ampla, ara els jocs ja es podien comprar i descarregar per Internet, caient en desús el format físic dels CDs i DVDs. Aquesta gran plataforma va ser fundada per Valve, una empresa desenvolupadora de videojocs, que amb els seus beneficis va optar per crear un canal on vendre i distribuir els seus propis jocs. Però amb el pas del temps aquest sistema s'obriria a la majoria d'empreses del sector. No obstant, algunes decidiren mantenir-se fora i apostar pels seus propis canals digitals de distribució, com Electronic Arts, amb el seu *Origin*. L'aparició de les plataformes digitals vindrà a consolidar el PC com la principal plataforma per jugar i on cercar majors beneficis, ja que amb aquestes plataformes es pretenia combatre la pirateria, el principal maldecap de la majoria d'empreses. A la llarga, les consoles també optarien per oferir plataformes digitals a través de les quals oferir i vendre jocs.

Quant ja semblava que les principals plataformes de jocs eren el PC i les consoles, en el canvi de dècada va tenir lloc un nou salt qualitatiu. Les consoles portàtils feia temps que estaven estancades en un sector on només apostava Nintendo, amb un model antic i que difícilment podia competir amb les exigències dels usuaris. Fou aleshores quan l'*Apple* de Steve Jobs vingué a revolucionar el sector, trobant un forat en una indústria on ja no semblava que hi havia més espai, gràcies al *iPhone* i el seu sistema operatiu *iOS*. Era la revolució dels *smartphones*, a la que ràpidament se sumaria l'altre gran gegant informàtic, *Google*. Els dispositius mòbils venien a demostrar que encarà hi havia possibilitat pels dispositius portàtils, o que fins i tot es podia crear una categoria nova. Això va fer que grans empreses apostessin per aquestes noves plataformes, a la vegada que moltes noves sorgien per aprofitar aquest *boom*. Tot plegat suposà un revulsiu per Nintendo, que intentà presentar noves consoles portàtils, com la *Nintendo 3DS*, o la més revolucionària *Nintendo Switch* (2017), però sense abandonar la seva filosofia, molt apreciada pels seus fans tradicionals.

Amb la conclusió de la segona dècada del nou mil·lenni, el sector dels videojocs es troba en una època d'or. Amb tres grans plataformes, consoles, PC i dispositius mòbils.

Amb unes grans empreses que dominen el sector de forma clara, com són *Microsoft*, *Sony* i *Apple*. I amb un gran conjunt d'empreses desenvolupadores que obtenen ingents beneficis a partir de la creació de títols de gran èxit, així com un seguit de petites i mitjanes empreses que competeixen per fer-se un lloc en les comunitats de jugadors. Però seria erroni afirmar que en el món dels videojocs es fa tot com dicten les grans empreses. Per primer cop les comunitats de jugadors tenen molt a dir, i poden influenciar poderosament en els dissenys de les empreses.

Un sector com el del videojocs no hauria pogut triomfar de la forma que ho ha fet sense una base de consumidors ampla i fidel. Primerament els jugadors eren tractats com uns consumidors més, decidint quin producte triàvem o no, i quins títols escollien. Però amb l'arribada d'Internet i la consolidació del sector, els consumidors s'han transformant en autèntiques comunitats de jugadors, on els jugadors expressen obertament els seus desitjos i preferències, no solament comprant, sinó en espais amplis d'opinió com poden ser fòrum o altres llocs de debat. *Steam*, per exemple, ofereix la possibilitat que els mateixos jugadors facin anàlisis dels jocs que es venen. O més recentment, i dintre la cultura de *Youtube*, *youtubers* amb milers o milions de seguidors analitzen i critiquen jocs, creen autèntiques corrents de pensament. Per això les empreses han d'estudiar millor que mai què demanen els jugadors, i intentar en més d'un cas no contradir els seus desitjos.

Són molts els debats i les polèmiques hi ha hagut al llarg d'aquests anys. Segurament el més important en aquests moments és quin model econòmic i d'explotació dels jugadors pretenen establir les companyies desenvolupadores de jocs. Amb plataformes com *Steam*, o les avantatges que ofereix vendre jocs a través de les plataformes d'iOS i Android, les empreses han decidit establir un model que s'anomena col·loquialment com micropagaments. Tradicionalment els jocs sempre s'havien venut com un producte fet i acabat, tal com pot ser una pel·lícula o llibre. Si tenia molt d'èxit era possible que amb els anys apareixien noves edicions, conegudes com expansions. Fa un any, però, van començar a distribuir-se el que es coneix com *DLC* (*Downloadable Content*), unes expansions menors que afegien noves opcions als jocs base, sempre a un preu menor que el joc base, però necessitant sempre de l'original. Sorgia aquesta possibilitat com una manera d'allargar la vida dels títols ja desenvolupats, sense necessitat de crear un nou projecte, amb el cost que suposa per les empreses.

Actualment són moltes les polèmiques que han sorgit a l'entorn dels DLC, perquè pels usuaris comença a estendre's l'opinió que les grans companyies treuen jocs

incomplets o inacabats a preus desorbitats, i que només es completen amb la compra dels DLC corresponents. De tal forma que el cost d'un joc pot encarir-se dels tradicionals 60€ a més de 100€ si es té en compte que un DLC costa de mitjana uns 20€.

A la polèmica dels DLC cal afegir-hi la dels micropagaments, que va començar als dispositius mòbils i s'ha estès a les consoles i als ordinadors. Mitjançant al pagament de petites quantitats (1€ o 2€) els jugadors podien accedir a material addicional o noves opcions dins els jocs. Aquesta modalitat és molt típica en jocs de caràcter gratuït, però que al final poden acabar costant el mateix que un joc tradicional. Totes elles són fórmules que busquen les empreses, cercant noves formes d'augmentar els beneficis sobre una base de milions de jugadors i jugadores. També s'ha de fer esment que alguns d'aquests sistemes són beneficiosos per a petites companyies i creadors independents, que veuen amb aquestes opcions una forma addicional d'obtenir finançament, el qual no sempre està al seu abast.

És per tot plegat que les comunitats són capaces d'organitzar-se i contrarestar en la mesura del possible les accions abusives, segons ells, de les grans companyies. Aquest seria el cas recent del *Star Wars: Battlefront 2* d'Electronic Arts, on la companyia va anunciar una política interna de micropagaments que va contrariar a gran part de la comunitat. Les crítiques van ser tan dures que la companyia, abans del llançament del joc, va anunciar dos grans canvis en la seva política. A més, després de la sortida del joc les expectatives de ventes no es van satisfer ni en la meitat sobre el que estimava l'empresa, demostrant-se així el rebuig que poden arribar a generar certes polítiques econòmiques de les grans empreses<sup>5</sup>.

Finalitzant, a la segona dècada dels 2000 el sector del videojoc viu un moment dolç en quant a guanys, amb més ventes i beneficis mai vistes, essent una de les indústries més potents del món del l'oci, superant al mateix Hollywood. Les comunitats de jugadors i jugadores són més potents que mai i estant organitzades, podent-se relacionar amb cultures concretes derivades dels jocs que juguen, amb capacitat de crítica i de reacció enfront de la rapacitat de les grans companyies. La gran pregunta en aquest sentit és si s'està vivint una bombolla i, en tal cas, que passarà si aquesta esclata.

### 2.2.3 – Indústria i gamers

---

<sup>5</sup> <https://www.xataka.com/videojuegos/star-wars-battlefront-ii-se-hunde-en-ventas-microtransacciones-y-loot-boxes-en-el-ojo-del-huracan> [Última visita: Dimecres 22 de Novembre de 2017]

El fenomen dels videojocs no es pot entendre sense una indústria al darrera, que a més de ser molt potent, és capaç d'innovar i adaptar-se als gustos dels usuaris i a les seves demandes. L'impacte social i econòmic han d'explicar com aquest sector s'ha fet tan important avui en dia, no només pel seu pes econòmic, més que evident, sinó també pel seu impacte social i cultural.

Segurament, a l'entorn dels anys 60, amb els primers videojocs en el mercat, ningú s'imaginava que avui en dia aquest sector seria el gegant que és actualment. Probablement ni als anys 80, ja amb una indústria plenament consolidada, algú es podia imaginar que superarien, i de llarga, la resta de sectors econòmics del món de l'oci, generant més beneficis que Hollywood o el món de la música. Així trobem que el 2013 la indústria dels videojocs va facturar més de seixanta-vuit mil milions de dòlars (MCGONIGAL 2011: 4), mentre que al 2016 els beneficis van ascendir fins a casi vuitanta mil milions de dòlars, és a dir, casi setanta mil milions d'euros. En el cas d'Europa, un dels mercats més importants, estaríem parlant de prop de 30 mil milions de dòlars<sup>6</sup>.

Aquest és un mercat global a la vegada que divers, ja que cal tenir present la diversitat de plataformes que existeixen, des de les tradicionals videoconsoles, fins als ordinadors personals o més recentment els *smartphones*. De fet, aquests últims són capaços de generar gairebé la meitat dels beneficis de tota la indústria<sup>7</sup>. Cal considerar també aquells gèneres que aporten més beneficis al sector, amb els jocs on-line al capdavant, en especial menció aquells que es coneixen com a *e-sports*.

Per tot plegat, no és gens estranya l'evolució de la indústria dels videojocs, on a les empreses més clàssiques com Nintendo i Sony se'ls uní primer Microsoft, i més tard *Apple* i *Google* amb l'aparició de noves possibilitats de mercat.

Per entendre aquesta situació només cal observar el cost de producció d'alguns títols, que poden superar de llarg el cost de molts llargmetratges de Hollywood. El considerat joc més car de la història és el *Grand Theft Auto 5* (*Rockstar Games*, 2013), contà amb un pressupost de 265 milions de dòlars. Les ventes encara van ser molts més superiors. Altres títols com *Call of Duty: Modern Warfare 2* (*Infinity Ward*, 2009) o *Star Wars: The Old Republic* (*BioWare*, 2011) també va superar la barrera dels 200

---

<sup>6</sup> <https://venturebeat.com/2015/05/20/games-poised-to-outstrip-broadcast-tv-revenues-superdata-finds/> [Última visita: Divendres 24 de Novembre de 2017]

<sup>7</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> [Última visita: Divendres 24 de Novembre de 2017]



milions. En la majoria de casos, la meitat dels pressupostos estan destinats a publicitat per tal de promocionar els títols. I no és d'estranyar que amb aquests costos la indústria temi tan la pirateria<sup>8</sup>.

Si el seu impacte econòmic ja és enorme, també ho són les seves repercussions socials, tractant-se sens dubte d'un fenomen sense precedents. Són molts els homes i dones de totes les edats que juguen habitualment a algun videojoc, i que aquests han entrat a les seves vides. En molts sentits els videojocs han generat una cultura pròpia, per això aquells que juguen assíduament a videojocs s'autoanomenen *gamers*. De fet, inclús es pot parlar d'una cultura *gamer* pròpiament dita, que té en els videojocs i el seu entorn la seva raó de ser. Els *gamers* no viuen només del joc en si, sinó també d'una experiència que és difosa i retransmesa per les xarxes socials, ja sigui *Facebook* o *Youtube*, amb grans "gurus" capaços de tenir milions de seguidors. Aquesta cultura també és focalitzada per les grans empreses i associacions que se'n deriven, mitjançant grans esdeveniments i convencions a escala mundial. Alguns de les grans cites són l'E3, el principal acte de presentació de videojocs a escala mundial, o la *Blizzcon*, on una de les principals companyies de jocs online, Blizzard Entertainment, presenta les seves principals novetats. Aquests actes poden aplegar centenars de milers de persones, i el seguiment per Internet ascendeix a desenes de milions d'espectadors i espectadores.

Si s'analitzen les dades disponibles, aquestes no deixen de ser sorprenents. La clàssica visió d'un jove d'uns vint anys jugant a videojocs, ja sigui amb una videoconsola o un ordinador, ha quedat desfasada amb la diversificació del mercat, pel que fa número de plataformes existents i les opcions que hi ha presents.

Segons dades dels últims informes de l'AEVI (*Asociación Española de Videojuego*) i de l'ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*), a Espanya hi ha més de 15 milions de jugadors actius, que dediquen una mitjana d'entre 6 i 7 hores al videojocs<sup>9</sup>. Mentre que el total europeu ascendeix a més de cent milions de jugadors actius (MCGONIGAL 2011: 3). En ambdós casos la mitjana d'edat dels jugadors és de 34-35 anys. I la franja de jugadors més ampla és aquella d'entre 11 i 14 anys. Però a mesura que augmenten les franges d'edat es pot apreciar un gran augment de jugadors i

---

<sup>8</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most\\_expensive\\_video\\_games\\_to\\_develop](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop) [Última visita: Divendres 27 de Novembre de 2017]

<http://meristation.as.com/noticias/los-10-juegos-mas-caros-de-la-historia/2194160#2194154> [Última Visita 27 de Novembre de 2017]

<sup>9</sup> <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/> [Última Vista: Divendres 27 de Novembre de 2017]

jugadores. A més edat, més jugadors actius. L'altre dada significativa és la que desmenteix la idea d'un món controlat pel públic masculí. És cert que aquest continua essent lleugerament superior, però en la pràctica es trobarien a la par, on les dones ja representen un total del 47%<sup>10</sup>. Una última dada curiosa és que el sector de la població amb estudis superiors a ESO tendeix a jugar més a videojocs.

El que pretenen exposar aquestes dades és la diversificació que hi ha en el públic que juga habitualment a videojocs. La mitjana d'hores jugades pot variar en molts casos depenent del sector social i l'edat, però es constata que és un fenomen que afecta a tota la població en general i que no fa distinció entre edats, i encara menys de gènere. No obstant, a nivell empresarial el percentatge de dones desenvolupadores i dissenyadores continua essent baix, en un món controlat encara pels homes.

La cultura *gamer* ha vingut per quedar-se. Els videojocs no són mers productes venuts com a simples objectes. Pels jugadors i jugadores, els videojocs han arribat a adquirir un significat especial, personal en molts casos, amb els quals s'identifiquen i així ho exterioritzen a través d'una forma de cultura amb entitat pròpia, cuidada, explorada i promocionada tan per les empreses com per les comunitats mateixes. Les xarxes socials són el principal mitjà, però també ho són els actes que s'organitzen, amb competicions per Internet seguides per més espectadors que, per exemple, un Barça-Madrid, i amb jugadors i jugadores que tenen tan seguidors com un Messi o un Cristiano Ronaldo. Es tracta d'autèntiques comunitats online de milions de jugadors bastides a l'entorn de jocs com *World of Warcraft*, *League of Legends* o *Minecraft*. Un fenomen més de la globalització i de l'Era Digital.

### 2.3 – Els videojocs com espai de recerca: Els *Game Studies*

*Game Studies is a new academic field and interdisciplinary field of learning, which focuses on games, playing a related phenomena. Its recent rise is linked with the emergence of digital games as a cultural force, but it is not restricted to any technology or medium. There are several disciplines and approaches which have contributed to the study of games, ranging from history and anthropology to psychology, sociology, educational science, computer science, and lately, particularly literay and art studies (MÄYRÄ 2008: 11).*

---

<sup>10</sup> [http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/gametrack\\_european\\_summary\\_data\\_2017\\_q2.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/gametrack_european_summary_data_2017_q2.pdf) [Última visita: 27 de Novembre del 2017]

[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos\\_connect\\_gaming\\_feb\\_17.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf) [Última visita: 27 de Novembre de 2017]

### 2.3.1 – Història dels *Game Studies*

Donat el fort impacte dels videojocs tant a nivell econòmic com social, aquest no podia passar desapercebut pel món acadèmic. És ben cert que els videojocs no són un fenomen completament nou. De fet, des d'un bon inici han despertat l'interès d'investigadors i acadèmics. Molts es preguntaven ja des d'un bon principi cap a on podien dur i què venien a representar. Foren varis els estudis que intentaren analitzar fenòmens com el de la violència en els joves, o aspectes d'addicció. El problema era que aquest tipus d'estudis no pretenien entendre els videojocs com a tals, sinó més aviat entendre els seus efectes tan a nivell social com psicològic.

Els *Game Studies* venen a donar una nova perspectiva als estudis del videojoc, posant aquest en el centre de la recerca. Fins a l'aparició d'aquests estudis, els jocs no eren entesos com un medi que generava cultura i era cultura alhora, més enllà del seu impacte social. Els *Game Studies*, és inevitablement un camp d'estudis interdisciplinari, on hi convergeixen diversos punts de vista. Els primers estudis esmentats anteriorment van ajudar sens dubte en la configuració dels *Games Studies* com a tals, perquè posaven per primer cop el fenomen dels videojocs en el centre del debat acadèmic. Com en els casos de la televisió o el cinema, els videojocs s'han fet un espai propi com a camp d'estudi, més enllà del seu impacte econòmic i social, si bé aquests no poden ser obviats de cap manera.

El camí recorregut per molts investigadors ha estat llarg, no exempt de controvèrsies, perquè els videojocs han generat i continuaran generant debat, no només a nivell social, per les conseqüències que tenen en gran part de la població, sinó també entre molts investigadors, que no entenen, o no volen acceptar, un nou mitjà com els videojocs, i encara menys legitimar-los com a subjecte d'estudi amb entitat pròpia:

*Game Studies is a young discipline, and there are scholars who would not grant it the name of 'discipline' at all and would rather prefer to talk about a multidisciplinary research field that is focusing on games. Regardless of how we call it, game studies has reached the point where it has become established both as a field of scientific inquiry and as a branch of knowledge that is formally taught at universities. It has its own subject of study – games and playing in their multifarious manifestations - and also its own theories, methods and terminology, which have entered into the usual process of academic application, evaluation and reformulation (MÄYRÄ 2008: 1).*

Si bé aquest és una àrea d'estudis relativament nova, també és cert que ha tingut les seves inèrcies internes, debats i dinàmiques pròpies d'un nou àmbit d'estudi. Cal tenir

presentats alguns dels principals episodis que ajuden a entendre la formació dels *Games Studies*, com per exemple: el debat Narratologia versus Ludologia; la publicació del primer número de la revista *Game Studies*, i l'aparició del llibre de Frans Mäyra.

### 2.3.2 – La formació del camp

Els primers intents seriosos per tal d'analitzar els videojocs com el nou fenomen provenien de gent del món de la narrativa i els estudis literaris. Molts autors veien en els videojocs un nou tipus d'eina narrativa, amb un potencial increïble i desconegut fins aleshores, que feria més possibilitats que les pròpies pel·lícules. Això succeï sobretot a partir dels anys 80 i 90 del segle XX, quan les videoconsoles cada cop més potents i el avenços permeteren desenvolupar jocs amb històries més complexes.

Existeixen estudis previs a aquests anys, però es centraven en qüestions tècniques o en aspectes com l'addició o la violència que comportaven els jocs per a la població més jove, en especial els nois.

Els autors que s'emmarcaven en aquests tipus d'estudis foren anomenats (o s'autoanomenaren) “narratologistes”, perquè centraven els seus estudis en la narrativa (*storytelling*) dels videojocs, és a dir, la història (*story*). La narratologia té com a objectiu l'estudi d'aquells elements semiòtics, característics de camps com els de la literatura comparada, en els videojocs. En paraules de Janet Murray, la narratologia: “*Es la disciplina semiòtica a la que compete el estudio estructural de los relatos, así como su comunicación y recepción*”<sup>11</sup>. El llibre de Murray, i el seu *Hamlet en la Holocubierta* (MURRAY 1999), un estudi sobre les possibilitats narratives dels videojocs, és el principal exponent d'aquesta tendència.

D'aquesta manera els videojocs van començar a tenir un nou tipus de perspectiva no contemplada fins aleshores. Els narratòlegs, a més, aportaven metodologies pròpies dels seus respectius camps, que permetien analitzar els videojocs de forma completament nova. Això no obstant, també començà a comportar discrepàncies amb d'altres estudiosos, que no veien només els videojocs com a objectes narratius. Però tampoc es pot obviar el pas que feren els i les narratòlogues, aproximant els videojocs al món acadèmic i universitari. De fet alguns autors ja apuntaven a una possible conflictivitat d'interessos:

*A student of this part of intellectual history of game studies should pay attention to*

---

<sup>11</sup> Definició extreta de: <https://josepjiroca.wordpress.com/2015/04/17/narrativa-en-los-crpg/> [Última visita: Dijous 30 de Novembre de 2017]

*the fact that many of the 'ludologists' are actually coming from the field of literature studies and narratological research, and perhaps precisely for this reason are particularly sensitive to the limitations of those approaches. Nevertheless, games are clearly different from any traditional narrative, and the counter-narratology reaction arising from the early literary studies-based ludology has helped to make those differences more distinguishable* (MÄYRÄ 2008: 9).

Per descomptat, hi havia aquells que discrepaven que els jocs haguessin de ser observats com un simple element narratiu, per que consideraven que això restava força als videojocs. En contraposició a la narratologia, van sorgir els que defensaven els aspectes lúdics dels videojocs, i d'aquí que fossin anomenats "ludologistes". En la visió més simple del que defensaven, deien per exemple que el *Tetris* o el *Pong* eren jocs mancats de qualsevol tipus de narrativa. Així els seus estudis es basen en gran part en els aspectes del disseny del joc, en com està fet aquest, entrant en qüestions tècniques o de creativitat. A la vegada s'obria la porta a analitzar temes com la imatge, el so, les regles...

Alguns dels investigadors més destacats, entre els ludologistes, són Jasper Juul (JUUL 2001) i Gonzalo Frasca (FRASCA 1999). Aquest últim autor és especialment significatiu perquè fou alumne de Janet Murray, i si bé no desacredita els postulats de la seva antiga mestra, si que té una línia d'investigació diferents a la seva.

Sorgia d'aquests forma dos corrents de pensament divergents, a vegades fortament contraposats, sobre com havia de ser tractat un videojoc. El debat en anglès fou batejat col·loquialment com "*Narratology vs. Ludology*", i les seves repercussions mediàtiques foren bastant importants. A dia d'avui es considera un debat superat, que no tenia més importància que sobre on posar l'accent en l'estudi dels videojocs.

Val a dir que alguns investigadors mai s'identificaren obertament amb una postura o l'altre. És el cas del mateix Frasca, que no reaccionà directament contra els narratologistes, o el cas de Espen Aarseth (AARSETH 1997), amb important estudi sobre els elements narratius dels jocs, i com aquests estan intrínsecament lligats a les normes i les mecàniques dels videojocs. O que intentaren minimitzar els efectes del mateix debat. De fet, el mateix Aarseth opina sobre el famós debat:

*In game studies, as the name itself implies, a monolithic discipline is both unrealistic and irrelevant as a strategy, since the object of study is not one but legio: games as aesthetic objects/text, games as social process/ritual, games as technological/designed systems, etc. All these requires different methodologies from different disciplines, that, when institutionally combined, can benefit from each other's insight* (AARSETH 2014).

El debat entre narratologistes i ludologistes va generar una dial·lectica que contraposà els punts forts i febles de cada postura. El debat sens dubte va existir, per més que alguns intentin restar-li importància. Però també és cert que es van fer grans aportacions. No obstant, parlar d'escoles o formes de pensament dins els *Game Studies* no seria del tot correcte, sinó potser de diferents perspectives. Tot i que això és normal en un nou camp d'investigació sense una metodologia d'estudi ben definida. Sigui com sigui, aquest debat fou la primera fita. La segona vindria de la mà del mateix Aarseth al fundar la revista *Game Studies*, que llençava el següent repte en el primer editorial de la revista *Game Studies*:

*“The greatest challenge to computer game studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. Games are not a kind of cinema, or literature, but colonizing attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerge as a clearly self-sustained academic field” (AARSETH 2001).*

El que Aarseth i altres investigadors temen és la possibles ingerències des d'altres camps, que vulguin veure els videojocs com quelcom propi a ells. Perquè això és precisament el que havia succeït fins aleshores amb els *Game Studies*. Tot plegat no ens pot fer oblidar que es tracta d'àmbit interdisciplinari, i que és possible aproximar-se a ells des de molts punts de vista. Aarseth advertia del perill, però a la vegada no es podia negar la realitat:

*Of course, games should also be studied within existing fields and departments, such as Media Studies, Sociology, and English, to name a few. But games are too important to be left to these fields. (And they did have thirty years in which they did nothing!) Like architecture, which contains but cannot be reduced to art history, game studies should contain media studies, aesthetics, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any of the above. These are interesting times (AARSETH 2001).*

El debat va ajudar a veure quines perspectives convergien dins un camp nou com són els *Game Studies*. Deixant de banda si el debat va ser massa mediàtic, aquest no va ser inútil com alguns pretenen, sinó que contraposant tots aquests punts es començava a conformar aquest nou espai d'investigació. Un àmbit estudiat i analitzat a fons pel finlandès Frans Mäyra un anys després, que presenta les seves tesis en el llibre: *An Introduction to Games Study: Games as Culture* (Sage Publication, 2008), i que constituïa la tercera gran fita dins els *Game Studies*.

Per a Mäyra, els jocs d'ordinador tenen un fort component cultural, ja que són una nova forma de cultura, pròpia de la nova cultura de masses. Però no són tan sols això, sinó que cal anar més enllà, fins i tot del que la indústria voldria. Per a ell hi ha tres pilars bàsics a examinar: els jocs, els jugadors, i els contextos implícits en els altres dos. Així, tots dos són formes de cultura, ja que els jocs i jugadors es retroalimenten, creant formes de cultura pròpies, que els identifiquen i els distingeixen. Com a forma d'interacció i de la mateixa forma que no hi ha dos jocs iguals, tots són diferents.

L'anàlisi que fa Mäyra és profund i detallat, i va des de l'estudi dels orígens dels *Game Studies* fins a la seva pròpia maduració com a camp. Sense negar les aportacions fetes tan per ludologistes com narratologistes, així com la de gent de molts altres àmbits. Valida així l'existència del nou camp d'estudi com un espai transversal i multidisciplinari, on tothom fa les seves pròpies aportacions.

La seva obra tracta molts altres aspectes com poden ser el significat del videojoc, és a dir, entendre aquests com constructes socials i culturals, amb un significat propi, i com l'experiència del jugador és important per crear una significació. Analitza també la pròpia dialèctica dels jocs, a partir de la seva interacció amb els jugadors i jugadores entesos com a agents culturals actius.

Retornant a qui ha estat una de les màximes referències en els estudis del joc, Johan Huizinga, Mäyra afirma que els jocs tenen la seva pròpia lògica interna, i que per tant podrien expandir la idea del "Cercle Màgic" plantejat per Huizinga, segons la qual els jocs és una activitat lliure i voluntària, separada de la realitat i mantinguda per una comunitat, i en aquest cas immersiva, ja que els videojocs en tant que a elements digitals, poden ampliar els límits físics i temporals dels jocs tradicionals.

L'estudi de Mäyra no és l'únic, a data d'avui, que ha desenvolupat aquest tema. L'autor finlandès va escriure la seva obra en un moment de maduresa dels *Game Studies* com a nou camp d'estudi,. Des d'aleshores s'han realitzat nombroses publicacions, congressos i jornades que han servit per aprofundir en aquesta nova àrea de recerca. A la vegada que s'han fet adults, els *Game Studies* s'ha diversificat, creant a la seva vegada nous camps d'investigació sobre aquells punts en què la indústria i la comunitats generen demanda. Per això no és casual que un dels àmbits que més interès desperta en el món dels videojocs, és el de la Història.

### 3 – El videojocs de temàtica històrica

*At its most basic, historical games studies can be defined as “the study of those games that in some way represent the past or relate to dis-courses about it”. Whilst this is the essence of the binding core focus of the field, historical game studies is also a series of distinct but overlapping areas of interest and strands of investigation (CHAPMAN 2017: 3).*

#### 3.1 – Dels *Game Studies* als *Historical Game Studies*

Els videojocs han demostrat sobradament el seu potencial en varis camps, no només en la quantitat ingent de diners que poden generar, sinó també l'enorme influència social i cultural que poder exercir. Les dades esmentades en el present treball així ho confirmen, i encara existeixen molts altres indicadors que ho demostren. És per tots aquests motius que han sigut molts els acadèmics i investigadors que s'han interessat per la seva potencialitat, examinant-ne els aspectes que componen els videojocs i el món que els envolta. Perquè aquests no es poden concebre sols en ells mateixos, com a mitjà, sinó que també cal entendre quines relacions es poden establir entre ells, o juntament amb d'altres elements, com podem ser els jugadors.

Cercar respostes a moltes de les qüestions que poden sorgir a l'entorn dels videojocs és el que s'intenta fer des dels *Game Studies*. Durant un període de poc més de deu anys aquesta disciplina ha intentat aportar solucions i ampliar perspectives a moltes de les problemàtiques i temes que han anat sorgint, des d'aspectes tècnics, fins a qüestions de caire social i cultural, i que afecten directament la seva relació amb els jugadors.

Tal i com s'ha explicat amb anterioritat, seguint la línia de pensament de Franz Mäyrä, els *Game Studies* són un camp de recerca jove si es comparen amb altres disciplines. Alguns exemples podien ser els estudis de cinema o de literatura comparada; nous camps i àmbits que tenen molt a veure amb temes de recent interès, que afecten a aspectes d'actualitat com són el cinema, la música, les TIC. Per això, en els últims anys han anat proliferat aquests nous àmbits de recerca, per tal d'intentar donar respostes des del món acadèmic a moltes qüestions que afecten directament les societats contemporànies. I aquests camps es van perfilant amb el pas del temps, a mesura que capten l'atenció de més investigadors i van rebre aportacions. De fet, dir que una disciplina està plenament consolidada és una afirmació difícil de defensar. En tot cas, a mesura que un major nombre d'investigadors i investigadores aporten noves



metodologies, dades i punts de vista, qualsevol camp de recerca creix i es diversifica. Això mateix succeeix amb els *Game Studies*.

Aquests han hagut de realitzar el seu propi camí, des dels primers estudis interessats en un fenomen completament nou com eren els videojocs per allà els anys 70 del segle XX, fins a aportacions més consolidades com poden ser les de Janet Murray, Gonzalo Frasca o el mateix Franz Mäyrä. Actualment aquest camp dóna cabuda a múltiples aproximacions i perspectives sobre la natura dels videojocs i el seu significat.

Els videojocs són un fenomen global, des dels més joves fins als més grans. Les ventes i la quantitat de diners que mou aquesta indústria així ho demostren. Tenen, doncs, un impacte important en les vides de moltes persones. Tal com diu Mäyrä, els jocs, a més a més, creen tendències socials i culturals dins de determinats grups i col·lectius, com si de cultures urbanes es tractessin (MÄYRÄ 2008: 31). Els *Game Studies* són la resposta des del món acadèmic al repte que representa aquest fenomen.

Vist el seu pes mediàtic i la seva importància social, cal preguntar-se ara, quina influència tenen els videojocs i què aporten en camp de la Història.

### 3.1.2 – Història i videojocs

Primer de tot, cal preguntar-se què és Història. Existeixen moltes definicions, però de forma genèrica podríem dir que la Història és l'estudi de fets i accions que tingueren lloc en el passat; i que la feina de l'historiador és entendre i interpretar aquests fets a través de les fonts primàries.

Si cerquem l'origen etimològic de la paraula Història, ens hem de situar a l'antiguitat clàssica, i és que aquesta prové del terme grec *ἱστορία*, que significa investigació, mot que utilitza Heròdot pels seus estudis. En llatí el significat no varia substancialment, tot i que s'amplia a allò que és narrable, i per tant per Història s'entén la narració de fets. Així, el que fa l'historiador és donar coherència a un reguitzell de noms, dates i fets, creant una autèntica narració a l'hora d'explicar els esdeveniments, traçant un fil narratiu d'ell. Així és com, amb més o menys gràcia, la defineix E. H. Carr:

*History consists of a corpus of ascertained facts. The facts are available to the historian in documents, inscriptions, and so on, like fish on a fishmonger's lab. The historian collects them, takes them home, and cooks them and serves them in whatever appeals to him (CARR 1961).*

D'aquesta manera se'n podria deduir que de la forma com l'historiador "prepara el peix i el serveix" se'n diu historiografia, és a dir, la manera que té l'historiador de construir la seva narració, interpretar i narrar els fets.

La pregunta que ens plantejem ara és: de quina manera un videojoc pot esdevenir objecte d'atenció de l'historiador? Tal i com s'ha esmentat anteriorment, els *Game Studies* s'han centrant en gran part en l'estudi del joc com a narració, com aquesta és introduïda en els videojocs, fent dels videojocs quelcom textual. O utilitzant les paraules de Carr, com és cuinada. Però no s'acaba aquí l'interès que susciten el jocs, sinó que també cal plantejar-se com tracten els videojocs el que en podem anomenar les "regles de la Història".

Espen Aarseth dóna una idea aproximada de l'interès que poden tenir els videojocs per aquells estudiosos que pertanyen al món de les lletres i les humanitats:

*Games became and object for the humanities when they became textual, that is, when they presented themselves through the computer as textual works, and thereby became potential objects of study for textual interpretation, following the tradition of textual study that started with biblical exegesis* (AARSETH 2013: 15).

Així trobaríem que els jocs esdevenen objecte d'atenció pels historiadors perquè expliquen i exposen unes histories. Segurament ho fan d'una forma poc convencional, o que té poc a veure amb els mètodes convencionals. Tot i així, l'estudi dels jocs requereix de noves metodologies, i aquestes poden variar depenent de quin aspecte es pugui observar en els jocs. L'historiador focalitza la seva atenció en la forma i el contingut dels videojocs de tipus històrics, entenent per forma el sentit epistemològic de la construcció de la narració històrica, i pel contingut tot allò de caràcter històric que conté el videojoc.

En el món dels videojocs el gènere històric és un dels més destacats, amb nombrosos títols i sagues que tenen a veure directament amb la Història. Existeixen franquícies tan solvents i exitoses com *Assassin's Creed*, *Total War*<sup>12</sup>, *Age of Empires*<sup>13</sup>, *Call of Duty* o *Battlefield*, que han venut conjuntament desenes de milions d'unitats, amb els conseqüents beneficis econòmics que això representa. La forma com la història és tractada variarà segons el tipus de joc, focalitzant un aspecte concret, ja sigui per exemple la guerra, la diplomàcia o la construcció d'una ciutat, segons convingui, de la mateixa manera que es fa en un llibre o en un documental en els que la història pot ser

---

<sup>12</sup> Consultar Fitxa: Saga *Total War*

<sup>13</sup> Consultar Fitxa: *Age of Empires: The Rise of Rome*

tractada de diverses formes, segons els criteris que cregui l'historiador o el guionista en qüestió.

Són moltes les qüestions que poden sorgir entre els videojocs i la història. És el mateix tipus d'història, per exemple, que el que fa un acadèmic a través de les seves investigacions o podem parlar d'un nou tipus d'història? Estem, per tant, davant d'una problemàtica historiogràfica, ja que no deixa de fer referència a com és narrada la història. A més, hi ha el tema d'objectiu, de receptor del missatge. Qui és el destinatari del joc?

Altres qüestions poden ser, per exemple, de quina forma és recreada la història en els videojocs. Hi ha una gran fidelitat? Com aconseguen sensació de realitat? Els videojocs fan com les pel·lícules i altres mitjans igualment visuals, donen una sensació d'autèntic difícil d'obtenir d'altre manera. Molts historiadors són molt crítics amb aquest aspecte i, segons ells, molts videojocs no són rigorosos per que donen una imatge que no es correspondria amb la realitat històrica del moment que recreen. És en aquest sentit que els videojocs han provocat que molts acadèmics els mirin amb cert recel. Aquesta manca de confiança té molt a veure amb el fet que molts historiadors veuen en el nous mitjans com els videojocs, el cinema o la televisió, un perill a l'hora de tractar la història, en gran mesura perquè els relacionen amb formes d'expressió més pròpies de la cultura popular que no pas dels convencionalismes acadèmics. Inclús en alguns casos ho veuen com una usurpació de funcions o un intrusisme professional. En resum, una forma allunyada de la història més "oficial" (ROSENTONE 1995).

En aquesta direcció, molts historiadors han intentat argumentar a favor i en contra d'aquesta dicotomia entre la història oficialista i una història més popular, generant un debat on els videojocs hi tenen molt a veure. Per a molta gent, els videojocs tenen més relació amb la cultura de masses, *mass culture*, o inclús amb l'anomenada *cultura pop*. Certament aquesta relació entre videojocs i cultura popular és indestruïble. Això, però, no significa que els fa menys vàlids com a objectes històrics, o elements que transmeten cert valor històric. I és així que alguns historiadors veuen en aquest acostament a la cultura popular una nova finestra d'oportunitats que cal considerar, ja que comporta noves opcions i possibilitats que durant molt de temps no han estat preses seriosament, i que donat l'impacte de mitjans com el cinema o els videojocs, cal tenir molt present, inclús si això comporta refer els límits d'allò que ha estat acceptat tradicionalment.

És així com l'historiador Adam Chapman proposa aquest canvi de visió entre història, història popular i videojocs, i que ja s'ha donat en d'altres camps:

*This is unsurprising, after all disciplines such as media, film, and literary studies are founded on the notion that media can communicate information and arguments to us and have an effect on our values and how we view the world. So too, history, at least as most of us know it, is not only constructed by historians but also by those involved in the production of multiple different cultural products and engaged in a variety of historical practices, as well as the local discourses with which they connect. Popular forms of history in fact have the potential to be particularly powerful precisely because they are often accessible, engaging and widely experienced (CHAPMAN 2016: 12).*

Així doncs, caldria obrir l'espectre d'anàlisi d'allò que és acceptat per la història oficial. Chapman argumenta que precisament el que fa la història popular, i la cultura popular en general, és aportar noves visions al camp de la història, moltes de les quals acaben sent acceptades amb el pas del temps, com podria ser la Història del Cinema. Perquè no hi ha una única i verdadera forma de fer història, i aquesta variarà en funció del de cada historiador, aportant un element subjecte a la pròpia narració històrica, tan pel que fa a selecció de dades històriques, com a la manera en com es realitza la narració.

Això és important en un moment com l'actual, en que es qüestiona l'estat de les Humanitats i de la Història en general. Com argumenta Chapman a l'inici del seu llibre, seria una falsedat afirmar que hi ha un desinterès general per la història i pel passat, o que això no es pot afirmar a partir només de l'acceptació que puguin tenir les visions més academicistes, doncs actualment hi ha un gran interès per tot allò històric i que té a veure amb moltes qüestions del passat, interès que queda palès en un continuo reguitzell de sèries, pel·lícules, novel·les i videojocs que tenen a veure amb multitud de períodes històrics de tota mena i amb totes les aproximacions possibles i imaginables. Aquesta evidència és quelcom que hauria de cridar l'atenció de qualsevol historiador. El mateix Chapman adverteix:

*These popular historical forms are how most people engage the past whether we, as scholars, prefer these kinds of engagements or not. We are therefore better to placed to seek to understand these engagements and the forms, such as digital games, in which they take place, if we are truly to comprehend to work that history actually does in the world (CHAPMAN 2016: 13).*

Els videojocs, a causa de la seva pròpia potencialitat com a objectes culturals, també adquireixen un valor històric, i aquesta potencialitat no s'ha de considerar tan sols pel seu pes social i econòmic, sinó també per la manera en com es relacionen amb la

història, com aquesta és representada en els videojocs de tipus històrics, analitzant aspectes tals com: de quina forma? Amb quin objectiu? Com ho fan? Per que és en el contingut i en la forma on rau la seva importància. Aquest és l'objectiu dels *Historical Game Studies*.

### 3.2 – Què són els *Historical Game Studies*?

L'objectiu dels *Game Studies* era el de poder crear una disciplina el màxim d'àmplia possible per donar cabuda a tots aquells investigadors que pretenguessin estudiar els videojocs, fos quina fos la seva procedència acadèmica, donant entrada a totes les aproximacions possibles. Era així com es creava aquest espai multidisciplinari després de recórrer un llarg camí, gràcies a l'aportació de molts tipus d'investigadors, i que a més a més no ha parat de créixer en els darrers anys.

Tot i comptar amb espais amplis i transversals com els mateixos *Game Studies*, des de certs àmbits va néixer la necessitat d'explorar nous horitzons i expandir encara més el camp fins arribar al punt de fundar-ne un de nou. Això és el que ha succeït aquests últims anys des de certs àmbits de les Humanitats i Ciències Socials, com poden ser la Història, l'Arqueologia o l'Antropologia, entre d'altres. Durant els darrers anys han sigut tantes les aportacions des d'aquests àmbits que s'ha acabat creant un espai d'intercanvi de coneixements amb forma pròpia, fins a donar vida al que es coneix com a *Historical Game Studies*.

No es va començar a parlar d'aquest nou camp fins el 2017, moment en qual va aparèixer a la revista *Rethinking History* un article que encapçalava el número especial sobre videojocs de temàtica històrica titulat: *Introduction: what is historical game studies*, firmat per Adam Chapman, Anna Foka i Jonathan Westin. És en aquest mateix article on els autors parlen del passat, present i futur del camp que ells decideixen anomenar *Historical Game Studies*, enllaçant directament amb els famosos *Game Studies*, i deixant clar quin és l'objecte d'interès prioritari: els videojocs de caràcter històric. Som de la opinió que aquest camp ha pres naturalesa disciplinar i caràcter metodològic (DOMÍNGUEZ 2017: 388).

L'article inaugura aquest nou espai d'estudi i recerca, donant resposta a quelcom que venia de lluny. L'interès pels videojocs de tipus històric no és res nou. En las últimes dècades s'havien publicat diversos llibres i articles tractant directe o indirectament aquest tipus de jocs, i alguns autors ja havien fet menció especial als

videojocs històrics, com poden ser Frans Mäyrä o Espen Aarseth mateix, admeten que dintre el propi món dels videojocs aquests tenien un caràcter peculiar i distintiu.

Prenent l'article de Champan i els seus companys com a referència, es poden ubicar tres grans moments pel que a la formació i consolidació dels *Historical Game Studies*.

En primer lloc, tot i que hi haurien molts precedents en articles, publicacions, i autors que tracten sobre un aspecte o altre dels videojocs de temàtica històrica, no és fins al 2005 amb la publicació d'un capítol clau per part de William Uricchio titulat "Simulation, history, and computer games", dins l'obra *Handbook of Computer Game Studies*<sup>14</sup>, de caràcter de col·laboració, que s'apunta cap a una nova direcció dels *Game Studies* en la que potser indirectament ressaltava punts essencials com la capacitat de simulació dels jocs de tipus històric, la forma com tenien de crear narracions històriques, apoderant el jugador a través de la interactivitat, i feia una primera classificació de quins tipus de videojocs històrics es podien trobar al mercat. Després d'aquest article, Uricchio no s'ha ocupat més dels videojocs de caràcter històric, a part d'alguna breu referència, però segons molts autors, Chapman entre d'ells, és Uricchio qui dona la base sobre la qual començar a bastir una nova disciplina, a la vegada que apuntà cap a una idea que topà directament amb la forma de pensar de molts historiadors, segons la qual els videojocs poden constituir una nova forma de narració històrica, allunyada de les tendències més tradicionals, i més propera als modes de fer i pensar postestructuralistes (DOMÍNGUEZ 2017: 390). La forma de veure i entendre el relat històric en els videojocs que plantejà Uricchio és la que prenen com a referència la majoria d'estudiosos dels *Historical Game Studies*, i que han anat desenvolupant amb noves publicacions.

Tot i que Uricchio assenyalà la nova direcció a seguir aquells articles i publicacions que tractaven sobre videojocs de tipus històrics, aquests no deixaven d'estar dispersos en multitud de revistes. En aquest context és on es dona el segon gran moment en la consecució dels *Historical Game Studies*, i ve donat per l'aparició d'una obra col·lectiva editada per Wilhelm Kapell i Andrew Elliott, amb el títol de *Playing with the Past* (ELLIOTT & WILHELM 2013). En aquesta obra diversos autors, de diferents disciplines tracten alguns aspectes fonamentals de la història que es poden observar en els videojocs, tan de forma, com en contingut i a nivell conceptuals, atorgant una profunditat i amplitud de mires no vistes fins aquest moment en cap altra obra.

---

<sup>14</sup> William Uricchio: "Simulation, history, and computer games", en Joost Raessens y Jeffrey Goldstein: *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2005. 327-338 pp.

Precisament és la varietat dels mateixos col·laboradors, fins a un total de 29, que aporten aquesta àmplia visió que afecta no només als videojocs, sinó també a la Història en general com a disciplina que ha d'afrontar els reptes propis del segle XXI en un nou context social i cultural, en el que els videojocs són només un dels molts reptes que presenta el nou segle.

*Playing with The Past* és una obra que ve a exposar la multitud de visions i aproximacions possibles sobre els videojocs de temàtica històrica. Per exemple, a nivell de contingut, afronta el repte de mostrar el caràcter occidental, masculista i moralista de molts títols, així com explorar temes com l'alteritat, o la visió de l'oposat. A nivell més formal, tracta el com estan construïdes les narracions, per quines formes opten, o com es relacionen amb els discursos historiogràfics més tradicionals. Com conclouen els mateixos editors, seguint l'estela de Urricchio, els *Game Studies* constitueixen una forma nova i única de concebre la història, allunyada dels mètodes acadèmics tradicionals però no menys vàlida. Enllacen aquesta idea amb la pròpia concepció del mite; en com els videojocs ens acosten a una part molt important de qualsevol societat: el seu propi passat; i en la càrrega ideològica que lògicament comporta tal relació.

*Playing with The Past* serveix per crear un gran marc teòric de les diverses aproximacions que ofereixen els videojocs per entendre el passat, i de l'ampli espectre d'opcions que existeixen al respecte, creant el marc conceptual necessari perquè una disciplina com els *Historical Game Studies* comenci a caminar de forma independent.

Si els primers passos anaven encaminats a crear el marc teòric-conceptual bàsic sobre el qual desenvolupar aquesta nou àmbit d'estudis, el tercer gran pas ha consistit en traçar les línies bàsiques d'una base metodològica que respongués a tres principis fonamentals sobre els videojocs: 1) com estudiar el videojocs des d'una perspectiva acadèmica, 2) com és representat el Passat en ell, 3) com es relaciona el jugador amb la Història mitjançant el videojoc (DOMÍNGUEZ 2017: 384). Això és el que fa Adam Chapman en el seu llibre *Digital Games as History* (CHAPMAN 2016), que ve a constituir el tercer moment clau en la conformació del camp d'estudis dels videojocs històrics. Aquesta obra és la culminació de moltes de les seves idees com a historiador, exposades en publicacions anteriors, com la seva tesi doctoral, la primera en tractar de forma global les relacions entre videojocs i història (CHAPMAN 2013).

Entre altres aspectes, Chapman estableix diferents classificacions entre els videojocs, en base a com està construïda la narració. Per a ell, la forma afecta el contingut, és a dir, és fonamental estudiar com està definit el discurs històric, remarcant

el caràcter epistemològic dels mateixos videojocs i dels discurs que basteixen, de forma semblant a com ho fan altres mitjans, per exemple els llibres o les pel·lícules.

Per Chapman, dirimir, en si els discurs i la manera com està construïda la narració en els videojocs de tipus històric és important de cara a classificar-los, tampoc ho són menys els conceptes que s'extreuen de l'anàlisi acurat dels videojocs i de la mateixa ciència històrica, i que seran exposats més endavant. Chapman distingeix principalment entre dos tipus de simulacions dins dels jocs; 1) en com l'espai i el temps interactuen, categoritzant els jocs d'una forma o altra, 2) de quins elements està compost el discurs narratiu, i com això afecta tan al sistema de la mateixa narració com al funcionament del joc, creant diferents categories. Per últim, l'autor analitza les relacions que es donen entre els mateixos videojocs com a mitjans lúdic-narratius i els mateixos jugadors, creant diferents tipus de relacions i interaccions, que ell anomena *affordances*, i que inclouen, entre d'altres, opcions de caràcter contrafactual o de recreació històrica.

Entre les moltes conclusions a que arriba Chapman, d'acord amb allò dit per altres estudiosos, les narracions històriques que ofereixen els videojocs s'assemblen en certa manera als debats historiogràfics existents entre els historiadors. De la mateixa manera, el paper que assumeixen els dissenyadors i programadors de videojocs els atorga un rol semblant als dels historiadors, per la qual cosa ell els anomena dissenyadors-historiadors. Chapman dona també molta importància a la interactivitat, i per tant a l'agència del jugador, que pot experimentar ja sigui contrafactualment o mitjançant les *affordances* presents en els videojocs.

Aquest darrer aspecte constitueix el tercer i últim punt pel que fa a la consolidació dels *Historical Game Studies* com a camp entitat pròpia. L'article firmat per Chapman, Foka i Westin ve a certificar aquesta cristallització de les idees i el marc delimitat per Uricchio anys enrere. És una tendència avalada per la quantitat de congressos, jornades i altres tipus de seminaris on els videojocs de temàtica històrica passen a ser el centre d'atenció del debat d'historiadors i d'altres investigadors de l'àmbit de les Ciències Socials i Humanitats. Tot plegat denota l'interès que susciten els jocs d'aquesta temàtica, també entre el món acadèmic.

### 3.3 – Aspectes bàsics: Forma i Contingut

En els darrers anys s'ha format el marc metodològic i conceptual sobre el qual es fonamenten els *Historical Game Studies*. En cap cas es pot considerar un tema tancat, i



moltes de les seves característiques pròpies es troben sota constant revisió amb noves i interessants aportacions. En molts sentits avui en dia encara es segueixen les línies delimitades per Urrichio, i desenvolupades abastament pel treball de Chapman, sent aquest darrer qui ha fet la major aportació teòrica i normativa. Un treball que es basa en desenes d'articles i noves propostes on interpel·la a la comunitat d'historiadors i als acadèmics en general que sentin interès en aquest camp.

Però no podem parlar dels estudis de videojocs històrics sense altres aportacions, com les d'Andrew Elliott, Jeremiah McCall, Sian Beavers, Juan Francisco Jiménez Alcázar, així com de joves investigadors com Manuel Cruz o Federico Peñate, entre molts altres. Tot això sense perdre de vista moltes altres aportacions que s'han fet de forma conscient, o a vegades de forma indirecta, en un àmbit de recent creació. Perquè són molts els articles i publicacions fets al respecte, però que no estaven pensats pròpiament pels *Historical Game Studies*, sinó que responien a d'altres interessos concrets en un moment donat.

Aquest darrer punt és important per entendre fins a quin punt l'aparició dels Estudis del Videojoc Històric necessitaven l'empara d'un marc teòric i metodològic definit i clar, justament perquè fins fa uns anys aquesta "cobertura" conceptual no existia com a tal. En les publicacions més antigues sobre videojocs de temàtica històrica es nota aquesta falta de suport teòric, amb el conseqüent resultat d'una copiós volum de publicacions, molt útil en quan a informació i aportacions puntuals, però dispers a la vegada en diversos tipus de publicacions.

Arribats a aquest punt, el més important és establir que són exactament els *Historical Game Studies*. Una definició podria ser la donada pel mateix Adam Chapman i citada amb anterioritat a la capçalera del present capítol: *the study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it*. Així els *Historical Game Studies* es podrien entendre com aquella àrea de coneixement que estudia els videojocs que representen o es relacionen d'alguna forma amb el Passat; afegint que analitzen la forma, el contingut i les relacions que se'n puguin derivar entre jugador i mitjà, segons la seva concepció del Passat, tenint en consideració també tots els aspectes vídeo-lúdics del mitjà i el caràcter d'una disciplina com és la Història.

Així l'aproximació que s'intenta donar des d'aquesta disciplina es prou àmplia i específica com per encabir-hi tots aquells aspectes objecte d'anàlisi sobre un videojoc que tracti algun aspecte del passat, tenint en compte aspectes formalistes, conceptuals i del medi, i que distingeixen el videojoc d'altres mitjans com el cinema, televisió o

suports físics com els llibres (CHAPMAN 2012).

D'entrada, es pot considerar el videojoc com un element únic i particular, que si bé deu bastant a d'altres mitjans, compta amb unes estructures pròpies, ja que el videojoc és capaç de concebre unes estructures narratives i de caràcter lúdic que el fan completament diferent a qualsevol altre mitjà concebut fins ara. Així per exemple, els videojocs es poden concebre com a elements “ergòdics” (AARSETH 1997) i “procedurals” (MURRAY 1999), és a dir, on el contingut és realitzat de forma activa i continuada per la pròpia audiència del mitjà. Això és quelcom que ja exposa Espen Aarseth en la seva principal obra *Cybertext*, que tracta sobre la capacitat interactiva dels videojocs i de l'agència que això atorga als propis jugadors i jugadores, capaços d'actuar activament amb les pròpies estructures dels videojocs, influint a través de les mateixes dinàmiques, i afectant finalment al resultat de la narració mostrada en el videojoc. Un procés complex, però que denota tres dels elements més característiques dels videojocs: estructura narrativa pròpia, interactivitat i agència.

Seguint amb aquestes idees fixades per Aarseth, altres acadèmics com Thomas Apperley han continuat treballant per cercar quina és la naturalesa del videojoc i de les seves estructures narratives, entenent-les com a processos físics i cognitius mitjançant els quals les narracions dels videojocs són configuratives, és a dir, que no estan predeterminades, i que la seva concepció i formació es negocien constantment entre la audiència i les estructures del mateix videojoc.

En el món dels videojocs de tipus històric això es tradueix en la particularitat d'establir unes narracions singulars i de denotar caràcter històric,. En paraules del mateix Chapman:

*These ergodic activities are configurative, i.e, they decided some aspects of the representation that are produced. Simply, in games this means that the representation is always partly decided by the playful doing of players, as well the designing activities of developers* (CHAPMAN 2016: 32).

És en aquest sentit que Chapman apunta cap a dos característiques molt especials dels videojocs, ja esmentades per Jasper Juul (JUUL 2005), no gaire diferents de les presents en d'altres medis, i que en aquest cas Chapman redefineix pels jocs de caràcter històric. Aquestes tenen a veure amb dos activitats o capacitats que tenen els videojocs de cara als seus jugadors:

- **Llegir** (*Reading*): Aquesta acció engloba totes les activitats que requereixen del consum de contingut per part dels usuaris, i que afecta generalment a un hàbit com pot ser el de llegir. Això fa referència a tot tipus de material que necessita de la

lectura i assimilació per part del jugador, que té molt a veure amb el que es fa en altres mitjans, com pot ser un llibre. Així, aquesta acció tindria molt en comú amb la forma tradicional de fer història.

- **Fer** (*Doing*): Aquestes són totes aquelles activitats que tenen a veure amb la interacció directa amb el sistema de normes del joc. Són probablement aquelles accions més comunes en els videojocs, i que es poden definir directament com interactivitat. Així afecten a la capacitat d'interactuar, en major o menor grau per part del jugador, amb les normes i mecàniques dels jocs.

A vegades aquests dos tipus de accions poden presentar certs problemes de conceptualització. Chapman és ben conscient que hi poden haver alguns problemes pel que fa a la seva introducció plena i visible dins els videojocs de temàtica històrica. Segurament el **Fer** és aquella opció més òbvia, que es pot relacionar amb el mateix fet de jugar. Però el **Llegir** també és important, i té a veure amb l'assumpció de conceptes, termes i informació de marcat caràcter històric, sense els quals el jugador no podria progressar adequadament en el joc.

A més a més, entre totes dues accions és possible modificar la narrativa i els resultats observables i tangibles en els videojocs, fent cert el que s'ha esmentat anteriorment dels jocs: que són productes "Ergòdics" i "Procedurals", seguint les idees de Aarseth i Murray sobre la configuració de les narratives, i enllaçant amb les idees esmentades per investigadors com Apperley i Juul. Però en aquest cas, readaptades i pensades per les característiques pròpies dels videojocs de temàtica història. Així accions com **Llegir** i **Fer** són paradigmàtiques pels jocs de temàtica històrica:

*Both of these kinds of activities are important to the functioning of games as history. The doing of games can be purely ludic, that is to say for our purposes that players can play a game paying little attention to the representation it produces. However, this doing still also generally has the possibility of affecting the representation in some way (CHAPMAN 2016: 31).*

Els aspectes esmentats anteriorment són dos de les característiques més definitòries d'allò que representen els videojocs de tipus històric, perquè tal com argumenten diferents autors, entre ells Chapman, aquests jocs permeten un grau d'interacció major que qualsevol altre mitjà, a la vegada que l'assoliment de certs conceptes i idees històriques. Són aquests dos aspectes els que després afecten a qüestions de forma, contingut i relació, analitzats i explorats per altres estudiosos. Per això cal preguntar-se

quins són aquells aspectes a tenir en consideració en un videojoc, i que per tant poden ser subjectes de d'un estudi més aprofundit.

En aquest sentit, són molts els autors que han proposat diferents opcions a l'hora de considerar formalment els videojocs, es a dir, d'intentar establir de quines parts consta i com haurien de ser aquestes considerades. Cada autor aporta el seu punt de vista, i com és evident aquest pot variar depenent dels que hi apliqui. Per això existeixen diverses possibles classificacions d'aquells elements.

Una de bastant estesa és la que dóna el mateix Aarseth. En el seu estudi sobre videojocs, *Cybertext* (1997), fa vàries consideracions sobre aquests: de quines parts constarien, i com haurien de ser analitzats i interpretats. Ell estableix tres parts diferenciades o categories, que a la vegada poden aportar diferents nivells d'informació de caràcter històric. A nivell formal aquestes serien les següents categories:

- **La jugabilitat** (*Gameplay*): Fa referència a les accions més bàsiques que el jugador realitza dins el joc durant el decurs de la partida, així com les estratègies que pugui prendre i les seves motivacions; és a dir, a com el jugador interactua amb el món que l'envolta. En aquest nivell és quan es parla de l'Agència del jugador, o del seu poder d'interacció amb el món del joc i les normes que el componen.

A nivell històric, serviria per analitzar com el jugador s'ha d'enfrontar a determinades situacions històriques, parlem per tant d'un agent històric que pren un rol actiu i passiu a la vegada.

- **El món del joc** (*Game World*): És l'entorn generat digitalment on el jugador interactua i transcorre l'acció. En el seu disseny i forma es tenen en compte qüestions com la tipologia del disseny, que es pot veure condicionat per les pròpies mecàniques del joc i les seves necessitats. És la representació virtual del món, que es pot veure modificat a partir de les accions del jugador sobre aquest. També és en aquest nivell on es poden apreciar aspectes que afecten al mateix espai del món.

En aquest nivell es mostra el context històric del joc, fent la representació física de l'espai el lloc on l'acció transcorrerà. Aquest espai pot estar més o menys ben detallat segons els propòsits del mateix joc, donant una major o menor sensació d'autenticitat al món representat.

- **L'estructura del joc** (*Game Structure*): Aquest punt es centra en les normes del joc en ell mateix. Per tant, afecta a la configuració del món digital i a les opcions que té el jugador al seu abast. Aquest conjunt de normes i regles estan prefixades pels propis dissenyadors del joc, que han de tenir en compte com serà el món que

conceben i allò que hi podrà fer el jugador. És justament en aquell nivell on es consideren qüestions la temporalitat dins del propi joc.

Aquí és on es podria establir una relació entre el que són les regles del joc i allò que podríem anomenar les “normes de la Història”. Aquestes es poden entendre com l’estructura històrica sobre la que descansa tot el joc històric, permeten aquells canvis que es consideren històrics i que responen a uns dinàmiques estructurals o conjunturals pròpies d’un període històric concret, de més curta o llarga duració. Per tant, afecta al com està construïda la narració històrica del joc.

Aquesta és una classificació genèrica que es pot aplicar a quasi qualsevol videojoc. Així, a partir de la categorització d’Aarseth es poden deduir tres nivells que afecten a tres aspectes bàsics. En aquest sentit, jugabilitat, món del joc i estructura del joc s’interrelacionen de forma clara amb tres elements claus d’un videojoc: agència, espai i temps. Aquestes no són unes qüestions ni molt menys menors, si no que són la base utilitzada com a punt de partida per a moltes altres classificacions i categoritzacions dels aspectes fonamentals dels videojocs.

A més a més, tots tres elements interactuen els uns amb els altres contínuament, creant relacions d’interdependència els uns dels altres. Aquestes relacions seran diferents, depenen de la tipologia de joc, centrant-se més en un aspecte o un altre. Així per exemple, hi hauran jocs que se centraran més en el paper del jugador i la seva relació amb el món, mentre que d’altres donaran una major importància al món mateix, i finalment d’altres ho faran en sistemes de normes més versàtils, o regles més rígides depenen dels interessos dels desenvolupadors.

De fet, en el present treball poden tenir una segona lectura, o un segon nivell d’interpretació, segons com s’implementi aquest anàlisi a l’hora de llegir un videojoc de temàtica històrica. En la categorització anterior s’ha comentat de forma breu la relació que es pot establir entre el videojoc i una possible lectura històrica del mateix. Però aquest no és l’objectiu d’Aarseth a l’hora d’establir el seu criteri. En tot cas, no deixa de ser una proposta feta en el present treball i que serà desenvolupada més endavant. Hem de tenir en compte que els videojocs proposen la seva pròpia manera de ser observats i llegits. Per aquest motiu altres acadèmics, entre ells historiadors, fan la seva pròpia proposta de com cal entendre els videojocs, la relació que tenen la forma i la manera en com construeixen el seu discurs històric, i com aquest afecta la pròpia construcció del videojoc.

A partir de l'anàlisi de cada part dels videojocs històrics se'n pot deduir que l'enfocament que es farà en cada punt és diferent, depenent del que es vulgui observar. Així per exemple, un estudi es podrà centrar més en la contextualització històrica del joc, mentre que un altre podria preferir analitzar com interfereixen les accions del jugador en el desenvolupament de fets històrics, o en què aprèn el jugador a partir d'un anàlisi de causalitat i conseqüència. Són molts els aspectes que es podrien observar, però el que tothom vol analitzar és com la història és representada i simulada en els videojocs.

Una possible solució a aquest problema és la que proposa Adam Chapman, i que exposa molt detalladament en la seva obra *Digital Games as History* (2016). Un treball que ve a donar respostes a molts dels reptes proposats pels videojocs de caràcter històric, sobretot pel que fa a la seva relació amb la Història, i com han de ser abordats pels historiadors. Són moltes les qüestions que formula Chapman al respecte d'aquest tipus de videojocs, però segurament el punt més important de la feina feta per Chapman és l'esforç a l'hora d'establir una categorització formal sobre com han de ser entesos i categoritzats els videojocs de temàtica històrica, en base a un punt bàsic i molt important, sense perdre de vista quin és el rol principal de l'historiador; el sentit de la mateixa Història; per tant en com aquesta està construïda.

L'aproximació que proposa Chapman es fa en clau epistemològica, és a dir, en base a l'aproximació historiogràfica dels mateixos videojocs, amb dos clares influències, a partir dels treballs realitzats per Munslow<sup>15</sup> i Rosenstone<sup>16</sup>. Dos autors que tenen una aproximació de caràcter epistemològic i de teoria de la història cap a d'altres medis com poden ser el cinema. En aquest cas Chapman els pren com exemple per desenvolupar part de les seves idees en un món nou com són els videojocs, sense deixar de banda treballs com els d'Uricchio o el mateix Aarseth. Comptat i debatut, Chapman estableix varis nivells de lectura possibles, en base a la forma que tenen els videojocs d'acostar-se a la història tant en el discurs com en la pràctica (DOMÍNGUEZ 2017: 394), i que respondran a diferents criteris i objectius per part de l'autor, com poden ser: espai/temps, agència del jugador, o tipus de simulació.

D'aquesta manera, i seguint les idees de Muslow, es poden esmentar fins a tres

---

<sup>15</sup> Algunes de les obres a les que fa referència són: *The Future of History* (2010), *Narrative and History* (2010), *Doing History/Historiography: An Introductory Guide* (2013).

<sup>16</sup> Algunes de les obres a destacar són: *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History* (1995), *History on Film/Film on History* (2006), *A Historian in Spite of Myself* (2007).

plantejaments diferents sobre el com està construïda la Història, de com cal considerar la Historia i el Passat, i la relació existent entre aquets conceptes. Però també cal puntualitzar una divergència entre Muslow i Chapman, que radica en l'enfocament que fan sobre la forma d'aproximar-se a la Història. El primer ho fa plantejant la Història com una gran estructura, que pot estar construïda d'una forma o una altra, depenen de la concepció del Passat que es tingui, i per tant de la mateixa Història. Mentre que pel segon, l'aproximació és una qüestió de caràcter epistemològic. Aquest és realment el debat de fons sobre quina és la millor forma d'aproximar-se a la història a través de qualsevol mitja, ja siguin els llibres tradicionals, els videojocs o el cinema.

Així, segons Muslow, els tres nivells d'entendre les relacions entre la Història i el Passat són les següents:

- **Reconstruccionisme:** En aquesta aproximació es pressuposa que la Història explica el Passat tal com va ser, per tant tots dos són el mateix, sense cap diferència entre els dos. Per això l'exposició del Passat observada en qualsevol mitjà es pot donar com a vàlida.
- **Construccionisme:** Des d'aquesta aproximació s'entén que la Història no és igual que el Passat, tot i que aspira a donar una versió el màxim de fidedigne a com era aquest, tal com va succeir, tot i que amb limitacions. És per salvar aquests obstacles que s'utilitzen les Teories, per dibuixar uns marcs teòrics i interpretatius que ajudin a interpretar el Passat de forma adequada.
- **Deconstruccionisme:** Des d'aquest punt de vista es separa Història i Passat com a dos conceptes diferenciats que no es poden entendre com el mateix. De fet, s'estableix que la Història és una narració del Passat, però que aquest no pot ser representat. La Història, en tot cas és un intent d'interpretació, però malgrat l'existència de fonts històriques el Passat no és pot representat tal com va ser. Tot i així, el Passat "existeix" gràcies a les diferents narratives que s'han fet d'aquest mateix.

Com es pot veure, és una classificació de caràcter general que no està exempta de possibles crítiques i revisions. De fet, això és el que fa el propi Chapman a mesura que va desglossant la seva metodologia. És així com presenta la seva pròpia visió d'entendre les idees de Muslow, sempre tenint en compte que els videojocs són un medi paradigmàtic amb les seves pròpies característiques.

D'aquesta forma, Chapman estableix dos tipus de simulacions possibles en els

videojocs: realistes i conceptuals. Els primers tipus de simulacions tindrien una forma de discurs **reconstruccionista**, confonen Passat i Història, i fent un únic discurs veritable, a la vegada que donarien molta atenció al detall. En canvi, el segon tipus de simulacions, les conceptuals, presentarien el Passat de forma més abstracta, acostant-se a postures epistemològicament **construccionistes**, i en alguns casos **deconstruccionistes**, ja que oferirien eines i marcs teòrics i interpretatius als jugadors, útils per a moure's pels videojocs. A més, aquest darrer tipus de simulacions, permetrien als usuaris desenvolupar un paper semblant al de l'historiador, perquè se'ls hi requereix emprar conceptes i teories semblants a les dels historiadors, a més de desplaçar-se per marcs espai-temporals llargs.

Entendre aquesta dicotomia entre els diferents tipus de simulacions existents serveix per entendre els diversos enfocaments i objectius que poden perseguir els videojocs amb els seus discursos lúdic-narratius. Però més important, s'ha d'entendre que aquestes dicotomies són dos extrems d'un mateix discurs que pot ser presentat de diverses formes en els videojocs de temàtica històrica.

Un cop exposat el caràcter discursiu que poden tenir els videojocs en funció de com s'aproximen a la Història, Chapman proposa un marc teòric d'estudi dels videojocs en base a una sèrie de característiques que es poden agrupar en dos grans categories, en funció de l'espai i del temps.

Pel que fa a l'espai, Chapman distingeix entre dos tipologies:

- **Jardí Narratiu** (*Narrative Garden*): Aquest tipus de joc segueix una estructura lineal, amb un inici i un final. Tot i que poden presentar “desviaments” o alternatives discursives al jugador, aquest no surt mai del discurs central i lineal plantejat des de bon inici, i estructuralment poden ser les més senzilles.
- **Llenç narratiu** (*Canvas Structure*): Aquí no s'ofereix al jugador un espai ben definit, almenys tal com s'entén habitualment, amb un principi i un final, sinó que és el propi usuari qui va definint la seva estructura, sobreposant en el que s'entendria com un llenç, és a dir l'espai, diferents elements de caràcter històric com unitats, edificis i altres elements, configurant la seva pròpia estructura.

Pel que fa al temps, distingeix tres tipus de temporalitats: Temps Real, Temps Ficcional o Diegètic (el temps del narrador), i Temps Històric. Així depenen del tipus de simulació i d'espai que utilitzin, el videojoc podrà fer servir un temporalitat o una altra. Per exemple, les simulacions reals tendeixen a utilitzar un Temps Real, però on



poden coincidir els tres tipus de temps, amb una correlació entre els tres. Un clar exemple serien els videojocs d'acció en primera o segona persona. Mentre que en les simulacions conceptuals tendeixen a situar-se sobre un llenç, a la vegada que barregen Temps Ficcional i Històric, i on aquest darrer pot accelerar-se, mostrant una percepció del Temps Històric de llarg abast, i un Temps Real que va més ràpid que el Ficcional, trencant la correlació temporal entre els tres. Un fet que es pot comprovar en els videojocs d'estratègia

Per tal d'entendre encara millor la possible categorització dels videojocs i de les seves estructures narratives, Chapman proposa deconstruir-los en base a una sèrie d'elements i característiques que afecta directament el seu sistema narratiu, presents en tots els videojocs de temàtica històrica. Així Chapman deconstrueix els videojocs en tres parts: *lexia*, *framing controls* i *framing objectives/goals*. Els objectius que ha d'assolir el jugador al llarg de la seva partida són els *framing objectives*, mentre que els recursos que té al seu abast i el com utilitzar-los són els *lexia*, a través dels controls que el dissenyador ha pensat pel joc, *framing controls*.

La millor forma d'entendre què significa cada terme és mitjançant la presentació d'un exemple. El videojoc *Ryse: Son of Rome*<sup>17</sup> pot servir per aquest propòsit. En un moment donat del joc, el seu protagonista ha de desembarcar en les platges de l'illa de Britannia. L'objectiu de la partida és controlar les platges, aquests són els *framing objectives*. Els elements que té a disposició seva per tal de dur amb èxit la missió van des de la seva pròpia espasa i escut, fins a un grup de soldats que estan a les seves ordres, aquests serien els *lexia* dels que el jugador disposa per complir la missió. I els *framing controls* serien aquells mecanismes que li han posat al seu abast dels dissenyadors del joc, com poden ser les tècniques i tàctiques de combat del protagonista o els elements del terreny, que pot usar a favor seu, les debilitats de l'enemic, etc.

La forma en què cada videojoc disposa aquests tres elements fa que posseeixi un determinat tipus de narrativa o una altra. Aquells jocs que continguin objectius concrets i continus, i que les intervencions del jugador no afectin en gran mesura l'objectiu final del joc, contenen el que es coneix com a *narrativa determinista*, en el sentit de que gran part del que succeeix està prefixat amb antelació. En canvi, les *narratives ontològiques* són aquelles simulacions on el control del jugador és bastant constant, hi ha pocs *framing objectives* i el sistema ofereix gran llibertat al discurs narratiu del joc. En un

---

<sup>17</sup> Consultar Fitxa: *Ryse: Son of Rome*

terme mig s'hi situarien les *narracions obertes*, que presenten elements d'ambdues narratives, donant al jugador tant elements de descoberta com de creació pròpia.

Al llarg del seu llibre Chapman relata amb tota mena de detall diferents tipus de jocs, i com el marc teòric i conceptual pot aplicar-se gairebé en la seva totalitat en multitud de títols existents. Però com ell mateix reconeix, els videojocs són un medi particular i complex a la vegada, amb múltiples aproximacions, i la metodologia de Chapman es mostra prou versàtil com per adaptar-se a tot tipus de situacions i tipologies de jocs existents. D'una manera o d'una altra, els jocs s'aproximen al Passat i intenten imitar-lo de la millor manera possible, creant un discurs de caràcter històric que s'adapta a l'estructura vídeo-lúdica dels videojocs, que conjuntament formen una tipus de narrativa que es pot tipificar de lúdica-històrica.

Per il·lustrar com s'aplica el marc teòric ideat per Chapman, cal observar, per exemple, que els videojocs de tipus realista i deterministes tendeixen a fer una interpretació més fixa del Passat que representen; mentre que els videojocs ontològics i conceptuals tendeixen a assemblar-se a molts dels discursos i teories que es formulen sobre el Passat, o dels diferents Passats possibles.

Tal com resulta evident, el propi marc teòric i metodològic pot presentar les seves pròpies mancances, o dit d'altre forma, la relació entre videojocs i mode de presentar el discurs històric pot fer aflorar algunes incongruències i inconvenients, que si bé no es presenten com a incompatibilitats a l'hora de formular el discurs lúdic-històric, sí que en poden fer sorgir alguns detalls que cal tenir en compte donada la naturalesa del mitjà i les característiques de la narrativa històric. El resultat poden ser tensions a la vegada que ressonàncies i dissonàncies, i aleshores és quan es pot entrar a examinar qüestions de contingut en els videojocs. Perquè aspectes com les dissonàncies afecten tan a la forma com al contingut:

*So, resonance is the relation of the representation, produced by the global game and the player's play, to the local context in which the play occurs. [...] Resonance describes the sensation of interpreting the representation of the game as relating to something other than only the game's rules, as referring to something not entirely contained within the game itself and of the everyday world in which we live (CHAPMAN 2016: 35).*

Així, per exemple, no s'ha de perdre de vista l'objectiu final dels jocs i per qui estan dissenyats. Generalment els programadors no són historiadors, i per tant, per norma general el seu objectiu final mai serà el d'obtenir la màxima fidelitat, si bé els esforços poden ser considerables en alguns casos. Així: *Thus in these cases we see a conflict*

*between the rules of the game and the rules of history: history is designed with the goal of knowledge, understanding, and enlightenment in mind; video games are designed to be won or lost, but their ludic nature – the playing – is the key* (ELLIOTT & WILHELM 2013: 6).

No obstant, no és pot obviar que poden ser eines versàtils per a l'estudi del passat. És per això que alguns investigadors insisteixen en la necessitat que apareguin jocs creats des de l'àmbit universitari, que aportin el rigor i el mètode característics d'un treball acadèmic. És la postura que adopten historiadores com Dawn Spring (SPRING 2014), qui veu necessari que els historiadors dirigeixin de projectes de disseny i creació de videojocs, vàlids des del punt de vista de la recerca històrica. Tot i així, tal com apunta la mateixa Spring, no és pot menystenir la feina feta pels desenvolupadors dels jocs ja existents: “Developers do a considerable amount of historical research to inform their games and model the environments, and many of the games make historical arguments. The presentation of a historical argument combined with the use of primary source evidence creates a voice of authority in the historically based commercial games” (SRPING 2014: 208).

La relació que és pot establir entre història i videojocs és molt potent. Tal com s'ha esmentat, un dels punts que pot atraure més l'atenció és el com està representada una determinada realitat històrica. Així s'entraria en un debat respecte la precisió i fidelitat històrica. Com és de suposar, els jocs cauen sovint en incorreccions històriques. Igualment també hi poden haver anacronismes o utilitzar certs tòpics. En alguns casos, aquests errors poden ser generats expressament per tal de millorar diferents aspectes de la jugabilitat (SRPING 2014: 216). De totes formes és necessari preguntar-se si hi ha alguna “realitat històrica” del tot exacta i si pot existir realment una història objectiva. Per tant, a nivell teòric i metodològic és important estudiar aquestes tensions i dissonàncies sorgides d'aquest conflicte entre historicitat i jugabilitat (DOMÍNGUEZ 2017: 396).

Cal fer esment novament a la historiografia, i en com es construeix la Història. Primer de tot, cal considerar aquells fets que són seleccionats per l'historiador entre tots el que estan a la seva disposició. Evidentment també n'hi ha d'altres que escapen al seu coneixement. En segon lloc, cal saber com aquests fets són narrats. Com es ben sabut, cada història serà diferent segons l'historiador que l'expliqui, amb diferències substancials que vindran donades per la concepció de la Història que tingui l'historiador. No cal oblidar tampoc que difícilment existirà una història científica com

a tal, per això mai serà del tot objectiva en el sentit de “veritable” i absoluta. Per tant, el caràcter subjectiu de la mateixa serà inherent des del moment en què aquesta és interpretable per cada historiador. Tot plegat té a veure amb la forma en què és escrita la història i com aquesta es presenta. A més, també es pot distingir entre dos tipus d’Història: una més pròpia de del món acadèmic, i una altra més lligada a la cultura popular.

Es podrien fer moltes observacions sobre com s’enfoca la història des d’una perspectiva popular, tenint en compte que cada narrativa serà diferent segons qui sigui el seu destinatari. Per exemple, no es pot negar el rigor d’un museu que intenta lligar la història del passat amb el present, però no tindrà la precisió que un historiador voldria per un treball acadèmic. A *Playing with the Past*, els autors diuen sobre els diferents tipus d’històries: “the most interesting questions about history in popular culture concern historiography; it is less interesting to note where and whether a given product deviates from the historical record, but rather for what reason it does so and what effect might have (ELLIOTT & WILHELM 2013: 8)”. Això significa que a vegades es fan certs sacrificis, però aquests tenen un objectiu, i no cal anar a buscar si aquell cas o aquella armadura és la correcta o no, sinó com es veuen afectats els canvis en el conjunt de la narrativa del joc i en la seva contextualització històrica. Segur que hi ha errors a jocs com *Assassin’s Creed*, *Call of Duty*, o als *Total War...* però no és pot obviar la feina de recerca històrica que fan molts dissenyadors, i que moltes empreses cerquen l’assessorament d’historiadors professionals, tal com esmenta Spring. Així, les principals qüestions sobre el tractament que es fa de la història haurien de girar a l’entorn de com es construeix i s’adapta una narrativa històrica segons les motivacions que es persegueixen, i no pas focalitzant l’anàlisi a l’entorn del debat entre si hi ha més o menys incongruències.

No cal perdre de vista, però, que una narrativa s’ha de construir de la forma més rigorosa i precisa possible, utilitzant totes les dades que es tinguin a l’abast. A l’hora de crear un joc poden sorgir problemes a l’entorn de com construir la millor narrativa possible, i com fer que aquesta vagi en conjunció amb el sistema de joc, és a dir, les seves regles.

Aquí es planteja una nova pregunta sobre la relació entre videojocs i Història. Quan parlem del disseny d’un joc, és a dir de com està fet, cal tenir en compte que no deixa de ser un programa. Això vol dir milers de línies de codis escrites amb un llenguatge de programació, que són les instruccions i funcions interpretades per una màquina i que

dóna com a resultat un joc. D'aquí que alguns debatien sobre si el videojoc és un objecte Procedimental (*Procedural*) o no. Es tracta d'un seguit de consideracions de caire tècnic que poden semblar alienes a una persona que no estigui mínimament introduïda en el món de la informàtica, però que volen deixar pal el fet que un joc no deixa de ser un programa, escrit amb un llenguatge de programació com el C++ o C#<sup>18</sup>, per esmentar dos exemples coneguts. Un joc és una simulació gràfica i visual que aporta un element d'interactivitat. Per tant, des del punt de vista merament tècnic, es pot afirmar que un videojoc històric no és res més que un programa que simula un passat històric, però no s'ha d'obviar tampoc la importància de la narrativa lúdica-històrica, la qual cosa acaba conformant un tot únic:

*A simulation is an imitation of real-world situations or processes as they function over time. A participant in the simulation operates within the confines of a modeled process, with the mechanisms that are not perfectly known to the player, meaning that the effects are not perfectly predictable* (ELLIOTT & WILHELM 2013: 37).

D'aquesta manera, un dels principals potencials dels videojocs és la seva capacitat per crear simulacions. Això significa que porten la història a un nou nivell. D'una forma visual es pot recrear un entorn gràfic, ja sigui fictici o realista del passat. Els videojocs fan el que deia Aristòtil que feien les obres de teatre: una mimesis de la realitat, però en aquest cas a través d'una màquina anomenada ordinador. Això obre la possibilitat de recrear de forma simulada grans ciutats o camps de batalles, per exemple, i cada cop amb un nivell de realisme més alt, a mesura que la tecnologia va evolucionant.

Existeixen, però, molts tipus de simulacions i això fa que cada joc sigui diferent en la forma. Per exemple, existeixen jocs amb un component gràfic molt senzill que recreen un mapa del món o d'una zona geogràfica concreta, i tota la mecànica del joc es desenvolupa sobre ell. Aquest tipus de simulacions serien les més semblants a utilitzar un joc de taula com el *Risk* (Joc de taula on s'ha de conquerir el món). Totes les accions i decisions que ha de prendre el jugador es fan a través de les interfícies gràfiques (UI)<sup>19</sup> que acompanyen la simulació. En canvi, n'hi ha altres que ofereixen grans espais oberts, com camps de batalla, amb els seus accidents geogràfics, i permeten al jugador controlar centenars o milers d'unitats i realitzar grans combats. Altres tipus

---

<sup>18</sup> Aquests són dos exemples de llenguatges de programació. Un llenguatge com aquest no és res més que un seguit d'instruccions i ordres donades per un programador a una màquina, i que interpretades de forma correcta generen un programa. Existeixen molts tipus diferents de llenguatges, amb usos i especificacions diverses. Els esmentats anteriorment són dels més característics en la creació de videojocs.

<sup>19</sup> UI (*User Interface*): Interfície que permet la interacció entre un usuari i un sistema informàtic per mitjà d'elements gràfics, sonors i de control. [Termcat.cat]

de simulacions permeten construir ciutats i expandir el seu urbanisme fins a nivells inimaginables.

Les simulacions, en resum, permeten generar grans espais digitals on transcorre tota l'acció. És el jugador qui interactua lliurement sobre el món creat de forma virtual a partir d'un seguit de normes establertes prèviament pels dissenyadors del videojoc. Així, tan és possible fundar i desenvolupar la colònia de Tarraco, gestionar tot l'Imperi romà, o trobar-se enmig de la batalla del Bosc de Teutorburg.

Tot aquest conjunt d'elements i recursos de tipus estilístic i gràfic que ajuden a donar vida als videojocs és el que Chapman anomena *aesthetics of historical description*. Aquests ferien referència a tot el conjunt d'elements i estratègies que utilitzen els videojocs per tal d'ambientar el joc: sons, músiques, representacions visuals, descripcions... que s'insereixen per tal d'aportar major profunditat i claredat a l'atmosfera del joc. Així, depenent del tipus de joc, aquests elements podran ser més o menys vistosos. Per exemple en les simulacions realistes s'utilitzen més elements de tipus audiovisual, mentre que les simulacions conceptuals se centren en les mecàniques del propi joc o en utilitzar moltes descripcions.

Amb tot això és pot obtenir un nivell de detall que difícilment és assumible per altres mitjans, utilitzant una estratègia o una altra segons quin sigui l'objectiu final dels dissenyadors i del tipus de joc que creïn. Els ordinadors, per tant, són importants eines de treball, molt potents gràficament i amb moltes possibilitats. Una qüestió important torna a ser, però, si aquestes simulacions són acurades o no, o com diuen Elliott i Wilhelm: "In the technological era of objective, empirical science, the study of history is often confronted by questions of authenticity and accuracy. However, history is a thoroughly subjective discipline; different historians given the same set of data can often produce vastly different interpretations (ELLIOTT & WILHELM 2013: 36)".

La qüestió del rigor i precisió torna a sortir a la llum, i la simulació històrica tampoc sembla donar una solució definitiva al problema. Tot i que:

*By incorporating other disciplines into historical inquiry, historians have the opportunity to improve accuracy, breadth, and clarity of their interpretations of the past. Simulation in particular has been advocated as improving historical inquiry by providing: interactivity, representation of complex processes in a dynamic, visual, and integrated manner, and presentation of the past as it was by those who lived it (ELLIOTT & WILHELM 2013: 37).*

La simulació és important perquè dona l'oportunitat al jugador d'interactuar obertament en un entorn històric generat digitalment. Evidentment que hi han unes

normes que conformen els límits i els paràmetres sobre el quals pot operar el jugador. Són aquelles normes que fixen els dissenyadors del joc. Per la qual cosa es podria dir que des del primer moment en que un jugador pren una decisió que afecti el decurs del procés històric del joc, aquest ja deixa de ser correcte en termes històrics, i obre les portes a noves opcions (GHYS 2012).

Tot això porta a considerar un dels últims elements d'anàlisi de Chapman, que té a veure amb aquelles relacions que ofereixen els videojocs respecte als usuaris. Tal com s'ha esmentat, els *Historical Game Studies* és preocupen pel què i com són els videojocs. Chapman intenta establir una metodologia d'anàlisi de forma i contingut, però també per les relacions entre el mitjà i els jugadors. És el que Chapman anomena *affordances*, un terme emprat en d'altres camps com la psicologia, que serveix per designar aquell tipus de característiques i possibilitats que tenen els objectes i que permeten una interacció amb ells. Això es pot entendre a molts nivells, però en el cas dels videojocs de caràcter històric fa referència als diversos tipus de relacions que s'estableixen amb el jugador i com es comporten. Així:

*Games, as particularly interactive media, are especially concerned with what the relationships of the past afforded (what could or could not be done) rather than simply what things or events were, at least in their gameplay (...) Representations of these historical affordances, in turn, must offer players new gameplay affordances, which yet must generally in some way say something about the claimed nature of the original relationship* (CHAPMAN 2016: 174).

Els *affordances* s'han d'entendre com aquelles característiques que permeten que els videojocs es vinculin amb els jugadors d'una forma o altra. És precisament la seva capacitat interactiva allò que permet crear aquests diversos tipus de vincles, ja que depenent de la forma en què l'usuari interactuï amb ells, és a dir jugui, farà que s'estableixi un tipus de relació o altra amb el passat. Aquí és on es conjuguen novament varis d'aquells elements ja esmentats dels videojocs, i que formen part de la seva potencialitat: simulació, narració i interacció.

D'aquesta manera, Chapman estableix que es poden identificar tres tipus de comportaments basats en els *affordances* que poden oferir els videojocs:

- **Patrimoni:** En aquest punt s'estableix que els videojocs poden funcionar com a entorns museístics digitals, com a espais on la història adquireix vida, de la mateixa forma a com ho faria en un museu o en jaciment arqueològic. La qual cosa permet al jugador sentir-se part de la Història i recrear experiències del passat amb un alt nivell de versemblança. Així pot fer possible "visitar" un

enclavament, una gran ciutat, un camp de batalla...

Els videojocs com a forma de conservar el patrimoni i de transmissió de coneixement del passat és interessant en el fet que el jugador adquireix un alt grau de protagonisme i es demostra la seva agència a l'hora de rebre i percebre coneixement del Passat. Aleshores és quan es podria parlar d'Història Viva, ja que recrea espais i llocs del Passat que d'altre forma no serien possible.

- **Recreació Històrica** (*Reenactment*): El segon punt té a veure amb un fenomen ja consolidat en l'àmbit històric, i que té a veure amb una experimentació directa del Passat com és la recreació o reconstrucció històrica. Mentre que el món real permet un tipus d'experimentació física, el mitjà digital ofereix un tipus diferent d'experimentació, on les *affordances* no són ofertes de forma directa, sinó que han ser cercades pel mateix jugador en la seva pròpia recerca i experimentació de les mateixes *affordances*.

Per entendre aquest tipus de relació, és important entendre que el *reenactment* es basa en gran part en l'experimentació de l'individu, pel que respecte a experiències i vivències del Passat, que d'altra forma no serien possibles. El videojocs ofereixen també aquestes opcions, donant lloc a que els jugadors experimentin i interactuïn amb diferents elements digitals. Així, per exemple, un jugador haurà d'aprendre com disparar una balista romana si vol enderrocar una muralla, perquè sense calcular la trajectòria correcta això li serà impossible. O també com efectuar una correcta càrrega de cavalleria, o que un moviment evolutiu pel flanc pot resultar desastrós per un exèrcit enemic. Es podrien trobar molts altres exemples en aquest sentit que permeten digitalment tan l'experimentació personal com col·lectives, ja que aprendre com funciona una colònia romana és un altre exercici a una escala major que requereix, per exemple, de l'assaig i l'error, tal com pot ser la millor ubicació d'un aqüeducte o una bona urbanització.

D'aquesta forma, i com s'ha esmentat abans, en aquest punt els jugadors han de descobrir quins són els *affordances* que ofereixen els diferents elements que conformen el seu entorn virtual. El que pugui fer cada objecte dependrà del tipus de joc i de les normes del mateix. En certa manera estarà subjecte a allò que els dissenyadors creïn, però l'element d'experimentació continua sent alt i necessari, sense el qual els usuaris i usuàries no podrien entrar plenament en les dinàmiques del joc. S'estableix així un tipus de relació molt directa amb el



Passat i un nivell d'agència difícilment assumible per altres mitjans.

- **Història contrafactual:** Aquesta darrera categoria permet una experimentació similar a la que ofereix la Reconstrucció Històrica, o una forma de reviure el Passat equivalent a la del Patrimoni. Consisteix en reviure el passat narrat i recreat en els videojocs. Però en aquest últim cas és fa des d'un punt de vista similar al dels propis historiadors, ja que permet que els jugadors entenguin processos de canvi històric de curt i llarg abast, en la mesura que poden experimentar a un nivell conjuntural i estructural. Això els acosta a les teories i corrents historiogràfics propis d'una disciplina com és la Història. És així com es pot parlar d'un nou rol pels usuaris, que passen a ser jugadors-historiadors, o com diu Chapman: "Players are offered the possibility of becoming player-historians, experiencing freedom to engage in historical practices and yet doing so in a structured story space in which much of the groundwork is already complete (CHAPMAN 2016: 232)".

Els jocs ofereixen múltiples possibilitats i una d'elles és el clàssic *whatif...?* (què hauria passat si...?), Aquesta qüestió és menystinguda per molts historiadors, perquè la possibilitat de presentar alternatives històriques i hipotètiques ho veuen com una manca de rigor inadmissible. Raó no els falta, segurament, tot i així hi ha altres lectures possibles sobre la formulació d'hipòtesis històriques. Això és el que ofereix la història contrafactual. Aquesta, tot i no ser ben considerada en certs àmbits acadèmics, permet al jugador entendre la casualitat d'un determinat procés històric, entenen els factors que hi intervenen. Així, en paraules de Elliott i Wilhelm: "However, counterfactuals are helpful for understanding causality across the social sciences because they enable the investigator to test processes, which may explain outcomes or how outcomes would change given different choices, events, and stimuli. But a distinction should be made between the concern with the outcome of a counterfactual, which have little utility, and that of the process of counterfactuals, which enables illustrative simulation (ELLIOTT & WILHELM 2013: 38)".

L'estudi dels resultats com a conseqüència de processos i de la presa de determinades decisions històriques, així com la seva causalitat, són el que legitima l'estudi contrafactual de la història a través dels videojocs, ja que aquestes ofereixen un medi on experimentar i fer simulacions difícilment assumible amb qualsevol altre mitjà. Això no converteix el videojocs en una eina més objectiva que un llibre o un altre

treball acadèmic, però ofereix noves eines per a l'investigador, així com també la possibilitat d'entendre processos històrics a través de l'experimentació directa per part del jugador, que no necessàriament és un historiador.

Aspectes com la subjectivitat de la història fan que els videojocs puguin ajudar en moltes altres qüestions. Però aquests també es mostren limitats en quan a errors de precisió i rigor històric. Tot i així cal valorar la manera com es fan determinats canvis i amb quina voluntat. Sigui com sigui, la simulació història que ofereixen els videojocs és una important eina a l'hora d'experimentar i aquesta ha de ser considerada en la seva justa mesura.

En un treball recent sobre Història i videojocs (*Playing with the Past*, 2013), els seus editors parlen de com relacionar narrativa i jugabilitat (*gameplay*), i fan una proposta diferent a les postures més clàssiques. Ells veuen que d'una forma o altra el jugador en els videojocs tracta amb la Història, o amb aspectes de la Historiografia, és a dir, en com està construïda la Història. Amb les seves pròpies paraules, diuen:

*In other words, what a player of the games discussed in this book must deal with is, precisely, a history that is selected, assembled and played. And history, by its very nature, is a narrative. But in engaging with a historical narrative the gamer is playing with that narrative. Thus, the ludic approach, which specifies the rules and systems of rules, is valuable because those rules exist in a common approach to an understanding of what a player understands history, itself, to be. At the same time, history is very much a narrative of things happen (...). This is because the formalized "system of rules" inherent in the games are, by necessity, external as are the popularly understood narrative rules of history, itself (ELLIOTT & WILHELM 2013: 18).*

Així, tal com creuen els autors, el que fa el jugador és *jugar* amb una narrativa, que és la Història, entesa com un conjunt de fets i successos que no deixen d'estar narrats (historiografia). Aquesta narrativa està subjecta a uns condicionants o regles històriques acceptades comunament pels historiadors. En els jocs aquestes normes històriques acaben conformant, de forma directa o indirecta, el sistema de regles del joc. De tal forma que el jugador, jugant amb aquesta història-narrativa, es converteix en jugador-historiador.

Com els autors aclareixen, aquestes normes són les que estan comunament acceptades per la comunitat d'historiadors, però dins del joc les normes no estan forçosament adaptades o introduïdes pels dissenyadors/programadors, sinó que ja formen part de la història en ella mateixa, com a resultat de la casuística. Això permet al jugador la immersió en una determinada realitat històrica prefixada en el joc, i més

important encara, interactuar amb ella.

Hi ha una gran varietat d'èpoques històriques així com de jocs i de temàtiques. L'època romana és la que estudiarem en aquest treball. Val a dir que és un dels períodes de la història amb més èxit dins dels videojocs històrics, no només pel número de títols publicats sinó també pel rigor, la precisió i versemblança en la recreació del context històric, aspectes que seran tractats a continuació.

## 4 – Una visió de Roma en els videojocs

*Amid a world of SIMs (Simulations), first-person warfare game, strategy, MMO (Massive Multiplayer Online games) and MMPORGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing games) in which players can influence the outcome of past battles, campaigns, and even entire civilizations, such questions about means by which history is delivered to new generations gain increasing importance. When history can be simulated, re-created, subverted, and rewritten on a variety of levels, new questions arise about the relationship between video games and the history they purport to represent, questions that traditional historical approaches cannot properly address (ELLIOTT & WILHELM 2013: 2).*

### 4.1 – El *Mos Maiorum* Digital

*O tempora, o mores*<sup>20</sup>

A l'Antiga Roma el *Mos Maiorum* era aquell compendi de tradicions, costums i preceptes no escrit heretats dels avantpassats i que afectaven al dia a dia de tota la societat. Implicava, a un nivell molt profund, la forma de fer política a la ciutat. Amb tot, és un concepte de difícil precisió, difús, i que avui en dia encara segueix essent motiu de debat entre els historiadors.

El fet és que el *Mos Maiorum* formava intrínsecament part de la societat romana, coneguda i famosa per haver introduït la pràctica del dret i de la codificació de lleis, fonamental per la nostra pròpia societat. Un fet com la tradició no escrita, és a dir oral i no codificada, pot fins i tot sorprendre provinent dels romans, tinguts sempre com a pragmàtics. Però a la vegada supersticiosos com pocs, i que tenien gran estima i respecte vers la tradició.

Al llarg de la seva història, la discussió del que era i que no era el *Mos Maiorum* va afectar a tota la societat romana. Com que es tractava d'un compendi de costums i tradicions no escrit, l'origen exacte del qual es remuntava al naixement de la pròpia ciutat, la seva interpretació va causar autèntics estralls en la vida quotidiana de la ciutat. Sobretot durant les Guerres Civils, on cada bàndol defensava la seva pròpia interpretació. No seria forassenyat afirmar que, enmig del conflicte, el *Mos Maiorum* es

---

<sup>20</sup> Lamentació de Ciceró davant del Senat perquè Catilina podia actuar impunement (*Catilinaries* I.1.2). Ciceró també l'emprà en altres ocasions (*Contra Verres* IV.25.26; *En defensa del rei Deiotar* XI.31). Actualment es emprada quan es vol posar en evidència la corrupció dels costums. Literalment es tradueix com: "Oh quins temps, oh quins costums!".

va desvirtuar i pervertir. Tots afirmaven defensar el *Mos Maiorum*, fins que finalment aquest va quedar en gaire bé res.

Aleshores ens podríem formular la següent pregunta: De quina manera pot ser important el *Mos Maiorum* en un mitjà digital com el Videojoc? Com és evident, la pregunta ja és per ella mateixa complexa i pot semblar forassenyat fer tal plantejament. Per tant, intentar formular una resposta a aquesta qüestió pot resultar una tasca realment complicada.

Si tenim en compte el que afirmen estudiosos com Frans Mäyrä i observant altres aspectes propis d'àrees com l'antropologia cultural o la mateixa història cultural, qualsevol forma cultural té un nexa intrínsec amb la tradició. Aquesta acaba essent clau en la configuració de tota societat, des de la romana fins a la nostra. Però no només pel que fa a nivell social, sinó també en la creació de noves formes de cultura, ja que aquestes sempre tenen un origen i, com és lògic, la seva conseqüent evolució. Com tot plegat, segueixen un complex procés de transformació que els du a tenir cos i ànima pròpia. I això passa amb qualsevol forma de cultura, des d'aquella més popular, fins a la més elitista, impregnant-se dels valors i significats que la mateixa gent els atorga.

El mateix es pot dir de les noves formes culturals. Sense anar més lluny, avui en dia la cultura digital està present a tot arreu. Mitjans com Internet ho impregnen tot, dirigeixen una part de les nostres vides i mitjançant aparells com els *smartphones* o les *tablets* és possible anar més enllà del que els ordinadors tradicionals haurien fet mai. Així no és gens estrany que puguem parlar de noves formes de cultura que poc o res tenen a veure amb les formes anteriors. Queda clar que el món digital pot constituir una forma cultural per ella mateix, i en la que els videojocs són una part important.

En aquest context creiem que no és casual que l'Antiga Roma sigui un dels temes més tractats en el món dels videojocs, tenint en compte que es tracta d'un tema àmpliament representat en la nostra cultura material i immaterial, i que forma part des de fa segles de la nostra matriu cultural. Aquest període de la història també ha despertat molt d'interès en d'altres àmbits, com el món de l'oci, i dins d'aquest el cinema. En aquest, les pel·lícules ambientades a l'Antiga Roma, o al seu entorn, han creat el seu propi gènere, el pèplum. Són famosos, per exemple, metratges com *Espàrtac* (Stanley Kubrik, 1960), *La Caiguda de l'Imperi Romà* (Anthony Mann, 1964), *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1954), o més recentment *Gladiator* (Ridley Scott, 2000).

Aquest interès mostrat en el món del cinema també s'ha pogut observar a la petita pantalla, amb nombroses sèries de televisió dedicades al temps de l'Imperi Romà. Algunes de les més conegudes són: *Jo, Claudi*, amb més d'una versió, la més popular segurament és la de la BBC del 1976; *Spartacus: Sangre y Arena* (2010); o *Roma* (2005), de la prestigiosa cadena nord-americana HBO. A la televisió també s'ha viscut un auge de reportatges i documentals dedicats a l'Antiga Roma i a molts dels seus aspectes, des de la mateixa arquitectura, fins a temes de caràcter bèl·lic.

Més enllà del món audiovisual, existeixen diverses tipologies de jocs que utilitzen Roma com a tema principal, com ja hem esmentat en els apartats anteriors.

La idea de crear un joc de rol, o de taula, ambientats en l'Antiga Roma no és nova. Entre els jocs de taula ambientats a la Roma Imperial o Republicana, podem esmentar *República de Roma*<sup>21</sup>, o *SPQR. Barbarian*<sup>22</sup>. Entre els jocs de rol sobre Roma podem destacar *Hispania Fudge*<sup>23</sup>, creat per Jon Perojo Gutiérrez y Ana Rodríguez González, o *S.P.Q.R.* creat per Juan Ramón Carbó. Aquests són prou característics dins l'àmbit estatal espanyol, però se'n podrien esmentar molts d'altres fora d'Espanya i Catalunya.

També hi ha un tipus de joc prou singular que bé podria ser un punt de trobada entre mitjans més tradicionals, com els jocs de rol, i els jocs interactius emmarcats dins les TIC. Aquets són els fòrums de rol a Internet. Encara que no tenen tant de seguiment com d'altres mitjans, són un cas especial que cal analitzar, sobretot pel que fa a la motivació i els continguts que poden oferir, com veurem més endavant.

Tots aquests jocs demostren que Roma és una temàtica prou important en l'àmbit dels jocs. Tot i així, Roma no es presenta com un tema monolític, sinó que hi ha diferents aspectes que són més tractats que d'altres. Així, per exemple, es pot arribar a observar com la guerra és probablement aquell tema més utilitzat, seguit de tot allò que tingui a veure amb les ciutats i la seva monumentalització (LOWE 2009).

El mateix succeeix en els videojocs, i és de fàcil comprensió. Roma pot ser la temàtica central d'un videojoc, però és gairebé del tot impossible mostrar una societat, sigui la romana o qualsevol altre, amb tota la complexitat. Això es deu a varis factors,

---

<sup>21</sup> *República de Roma*: Aquest és un joc on la política republicana té un gran pes, induint al jugador a escalar el *Cursus Honorum*, i on qualsevol estratègia és vàlida, des de la guerra, fins a aliances polítiques o la humiliació un rival. El control de la República és la gran fita.

Més informació del joc a: <http://www.queremosjugar.org/republica-de-roma-jugando-los-senadores/>

<sup>22</sup> *SPQR. Barbarian*: Aquest és un joc de tipus tàctic, on la importància rau en les batalles. Els jugadors controlen grans exèrcits romans i han de lluitar contra els enemics de Roma, com celtes o germànics.

Més informació: <http://www.dracotienda.com/spqr-barbarian-p-6272.html>

<sup>23</sup> Mes informació: <http://www.demoniosonriente.com/fudge/creafudge-i/31-2/>

des d'aspectes de caire tècnic i de disseny dels propis jocs, fins a una enorme densitat de continguts. Això mateix pot ser observat, per exemple, en els mateixos llibres de divulgació, que tendeixen a centrar-se en aspectes concrets, com poden ser la guerra, la ciutat, la vida quotidiana... També és cert que existeixen compendis i llibres d'història universal que intenten donar àmplies visions de conjunt, però quasi sempre amb una certa superficialitat dels temes tractats.

Aquestes consideracions no són menors i es deuen en gran part al fet que els videojocs, com qualsevol altre forma cultural, tendeixen a mostrar més uns temes que uns altres, com a resposta a diferents estímuls. Per una banda hi ha la pròpia demanda de la gent, i és que aquesta com a consumidors que són, tenen unes preferències concretes. Però no es tan senzill com aplicar la lògica de l'oferta i la demanda, sinó que s'ha de tenir present que els jugadors i jugadores intervenen com no ho havien fet mai en les consideracions que fan les empreses abans de dissenyar i comercialitzar els seus productes. Amb la importància que han adquirit les comunitats de jugadors en els últims temps, aquestes acaben essent determinants en el resultat del producte final.

Això no hauria de ser un fenomen gens estrany i obeeix en gran part a la lògica de respondre a les demandes d'aquelles, i aquells, que consumeixen el producte. Però també és cert que, com a objecte cultural que és, el videojoc s'hauria de crear de forma lliure i sense impositions prèvies. Aquest aspecte és rellevant, perquè hi ha qui vol veure en els videojocs una nova forma d'art, és a dir, de lliure expressió i creativitat. En part és així, tot i que no és pot oblidar que els videojocs responen a lògiques diferents de l'art més tradicional. Es tracta d'un mitjà nou que en gran part encara estant explorant els teòrics dels videojocs, sense arribar a una única conclusió<sup>24</sup>.

Es fa necessari comprendre aquests i altres aspectes, iguals o més rellevants, per veure quin tipus de mitjà és el videojoc i què representa com a nova forma cultural amb entitat pròpia. En molts casos respon a la seva pròpia lògica com a medi digital, creant dinàmiques complexes de comprendre i aplicar segons cànons més habituals. Però en el cas que afecta al present treball, tot plegat, és fa important per entendre millor perquè els videojocs es fan de la manera que es fan, i perquè tracten més un temes que uns altres. Dit en altres paraules, els videojocs tenen el seu propi *Mos Maoirum*.

Per entendre millor perquè alguns temes són més tractats que d'altres i quines decisions prenen els dissenyadors a l'hora de crear un determinat joc, cal entendre quins

---

<sup>24</sup> Aquesta és la feina de gent com: Janet Murray, Gonzalo Frasca, o més àmpliament Franz Mäyrä.

tipus de jocs existeixen. Com és d'esperar, no tots els videojocs són iguals. Existeixen diferents gèneres que fa que la mecànica del joc variï d'un a l'altre i que afecta tant al resultat final com a la seva temàtica. I tal com es pot esperar, moltes formes diferents de classificar-los. En el nostre cas només farem esment a aquells gèneres que tenen a veure amb els videojocs de caràcter històric, dins dels molts tipus que existeixen:

- **Acció:** Generalment aquest és el gènere més popular en el món del videojoc, i té a veure amb tots aquells jocs que centren la seva temàtica en l'acció. Aquesta es pot donar de varies formes, des d'una lluita clàssica entre dos contrincants, o també en enfrontaments molt més massius i dinàmics contra varis rivals. Sempre es pot donar el cas que els contrincants siguin humans o d'altres personatges controlats per la màquina.
- **Acció en Primera Persona:** És aquell tipus de joc on el jugador es "posa" a la pell d'un personatge, s'integra amb el personatge principal del videojoc, fent del jugador protagonista de l'acció i del desenvolupament de la trama del joc. La sensació és similar al d'una pel·lícula. Si és un joc de la 2GM el jugador és un soldat, o un heroi homèric, i se li demanarà que resolgui determinades missions, amb l'objectiu principal de sobreviure i guanyar.
- **Acció en Tercera Persona:** El jugador ja no és el protagonista pròpiament dit, tot i que s'assumeix un control total sobre el personatge del joc, o avatar, però té una visió global i en conjunt del seu entorn. En aquest sentit la visió i el moviment estan més limitats en els jocs d'Acció en Primera Persona.
- **Aventura i Rol:** Són un tipus de joc que combinen elements dels jocs d'acció, o Arcade, amb elements d'aventura i rol, i que poden semblar iguals. Normalment tenen un alt component de fantasia, però es poden centrar en d'altres temes, com la història mateixa. Des de fa uns anys, aquest gènere s'ha anat diferenciant per tendir cap a una especialització més gran del personatge que s'utilitza, aprofundint amb elements de personalització i gestió del personatge i el seu entorn. Destaquen sobretot per ser el més jugats en l'àmbit d'Internet, ja que predominen especialment els MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), on el jugador i el seu personatge es situen en un món interactiu juntament amb molts altres jugadors.
- **Simulació:** Aquests tipus de jocs es caracteritzen per recrear situacions reals o inventades, així com històriques, i es deixa que el jugador prengui el control de les mateixes. Existeixen varis tipus de simulacions. En el cas del gènere històric, els



més característics són aquells que simulen la construcció i desenvolupament de ciutats. Però també han aparegut en els últims temps simuladors de batalles, que intenten recrear com devien ser aquestes contemplant varis aspectes, des del propi camp de batalla, fins la quantitat i qualitat dels soldats.

- **Estratègia:** Aquest és segurament el tipus de joc més característic del gènere històric, on normalment es situa el jugador al capdavant d'una antiga civilització en una determinada època històrica. Aquest ha de dur a terme la seva gestió en un o varis camps, militar, govern, economia, per tal de guanyar la partida, assolint determinats objectius, o derrotant directament els seus rivals.
- **Temps real:** L'usuari, o jugador, realitza els seus moviments al mateix moment que la resta de rivals, ja siguin altres humans o la mateixa màquina. En aquest tipus de jocs es premia la velocitat, i en ser el primer en assolir els objectius establerts a l'inici de la partida, és a dir, en guanyar la partida, o derrotar la resta d'oponents.
- **Per torns:** En aquest tipus de joc l'usuari pot centrar el seu temps en pensar la millor forma per postular una bona estratègia, i en dur-la a terme durant el seu torn. El seu mecanisme seria molt semblant al d'un joc de taula, passant al següent torn en un determinat temps, quan l'usuari creu ho creu convenient. Aleshores, i de forma successiva, la resta d'usuaris resolen els seus torns, fins que un d'ells assoleix els objectius establerts, o derrota la resta de rivals.
- **Híbrids:** Aquesta tipologia és cada cop una tendència més estesa, i consisteix en combinar elements d'altres gèneres entre si, creant jocs molt elaborats, i que cerquen obtenir noves experiències per part del jugador. Són típics els casos de jocs d'estratègia que intenten introduir certs elements de RPG (*Role Play Game*) donant dinamisme i profunditat en la presa de decisions. O combinacions de jocs d'aventura i estratègia a la vegada, també buscant una major amplitud en l'experiència de joc.

Les varietats existents són molt grans, i és complicat a vegades encabir un joc en una determinada tipologia.

També cal fer referència, ni que sigui breument, als tipus de plataformes existents, és a dir, sobre quin dispositiu s'executa el videojoc. Principalment en trobem de dos tipus: el clàssic ordinador de sobretaula, i les videoconsoles (més conegudes popularment com “consoles”), com poden ser les conegudes *PlayStation* o *Xbox*.

Aquest punt és important, ja que l'experiència de l'usuari i el funcionament del joc pot ser diferent segons els perifèrics amb que interactua el jugador. En molts casos també afectava al disseny del mateix joc. Però en els últims temps es tendeix cap a una unificació de conceptes, i els jocs per videoconsoles i per ordinadors cada cop s'assemblen més.

Tradicionalment els perifèrics definien molt el tipus de plataforma. En els ordinadors personals (PCs), el mitjà d'interacció era el teclat i el ratolí. En canvi en les videoconsoles el dispositiu d'entrada era un controlador anomenat col·loquialment “mando” en referència al comandament de controls. Ara es tendeix a incorporar comandament també en els PCs.

A grans trets, es pot resumir la relació dels videojocs de caràcter històric respecte a d'altres gèneres existents dient que els jocs històrics tenen més presència en algunes categories per la seva manera de tractar la història. Cada gènere té la seva particular manera de construir un relat històric en el videojoc, centrant-se en determinats aspectes. Això fa que s'afavoreixin uns temes més que d'altres. Per exemple, en els jocs de simulació, serà quelcom natural simular tot l'entramat d'una ciutat romana i donar-li a aquesta el caràcter d'un ens viu i en continua evolució; mentre que en els jocs d'estratègia, aspectes com la guerra i la política tindran preeminència per sobre d'altres.

D'aquesta forma trobaríem que les categories de simulació i estratègia són les més populars dels videojocs de tipus històric, amb una major preferència pels ordinadors abans que les consoles. Cal tenir en còpte que els ordinadors tendeixen a oferir un tipus d'experiència més pausat, enfront del dinamisme de les videoconsoles, on es capitalitzen els jocs d'acció. No seria una mala metàfora posar els escacs com exemple de perquè aquestes categories triomfen per sobre d'altres. En molts sentits, els jocs històrics requereixen de certa reflexió perquè obliguen a meditar prèviament el perquè es prenen determinades decisions. Així factors com el temps i les pauses prenen una vital importància. A la vegada, es pot considerar els escacs com un joc d'estratègia que en certa forma està encarat cap a la guerra, de la mateixa manera que el conflicte armat és un dels temes més tractats en els videojocs.

Ser conscients d'aquests aspectes ens farà entendre la tipologia concreta de jocs que trobem dins el gènere històric. Aquests són alguns punts que fan referència a la pròpia categorització dels mateixos, afavorint així unes temàtiques per sobre d'altres a raó de criteris de disseny i de mecànica de la pròpia tipologia del joc. Així, un joc de simulació no presentarà les mateixes dinàmiques que un joc d'acció. De la mateixa manera, els

jocs d'acció afavoreixen la recreació d'esdeveniments de caire militar perquè la dinàmica del mateix joc contribueix a aquests temes. Així aspectes com temàtica, disseny i mecàniques del joc estan estretament vinculats i són qüestions que tan empreses com usuaris contemplen.

Per entendre millor com treballen les empreses i quins aspectes ressalten per sobre d'uns altres a l'hora de dissenyar un videojoc de temàtica històrica, posarem d'exemple algunes de les empreses més destacades del sector, veurem quins jocs han publicat, en quines categories s'han centrat i quin tipus d'enfocament històric han donat als seus productes.

Són moltes les empreses del sector que es dediquen a publicar títols de caràcter històric, però n'hi ha poques que s'hi dediquin íntegrament o que basin gran part de la seva oferta en videojocs de tipus històric. En aquest sentit es pot fer esment a quatre importants empreses:

- ***Creative Assembly***: Empresa britànica que va néixer a finals dels anys 80 com un estudi menor, i que no assolí certa rellevància fins entrats els 2000. En un principi no van basar el seu catàleg en videojocs de tipus històric, però l'aparició del *Shogun Total War* el 2000 marcaria el futur de l'empresa. El 2005 l'estudi va ser comprat per la gegant japonesa *Sega*, que el mantingué com a filial europea, podent-se centrar des d'aleshores amb la saga *Total War*, que serà el seu principal actiu al llarg d'aquets anys, amb més de 11 milions de còpies venudes de la saga *Total War* fins el 2015<sup>25</sup>. Tot i que han diversificat la seva oferta, fins a incís del 2018 l'empresa ha publicat prop d'una vintena de títols ambientats en algun període històric, i al llarg del 2018 tenen previst publicar un mínim tres títols més.

Els seus productes històrics es centren en oferir un espectacle visual i èpic de la guerra, centrant-se en el desenvolupament de grans batalles amb milers de persones, on el jugador assumeix el rol de general o comandant en cap, dirigint les unitats agrupades en petits esquadrons per agilitzar els moviments i la presa de decisions sobre camps de batalla d'Europa, Àsia o el món sencer. La sensació gràfica que ofereixen els seus títols es similar a la de pel·lícules com *Gladiator* (2000) o *Alexander* (2004), amb combats massius.

- ***Paradox Interactive***: Aquest estudi suec està dividit en dos seccions, *Paradox Development Studio*, que es centra en la part de disseny i creació de videojocs, i

---

<sup>25</sup> <http://segabits.com/blog/2015/03/09/total-war-series-sells-11-million-within-the-last-6-years/> [Última visita: Dijous 25 de Gener del 2018]

*Paradox Interactive*, com a distribuïdor dels mateixos títols. L'empresa s'ha fet famosa per publicar un tipus molt singular de jocs d'estratègia, una subcategoria de la mateixa, coneguts com a Alta Estratègia (*Grand Strategy*). Aquest subgènere és apreciat per la complexitat que ofereixen els jocs, ja que aporten una multitud d'opcions que les altres categories no disposen. Aquí l'estudi suec s'ha fet famós per explotar aquest gènere com ningú, creant el seu propi motor de joc (*Clausewitz Engine*) per tal de donar una millor experiència als usuaris. Els seus títols han tractat diferents períodes, des d'Antiguitat fins a la Segona Guerra Mundial, donant també una gran varietat de perspectives històriques diferents, depenen del moment de la història que es tracti. Les seves sagues més conegudes són *Europa Universalis*<sup>26</sup>, ambientada a l'Època Antiga i l'Edat Moderna, i el *Hearts of Iron*, de la Segona Guerra Mundial. Les últimes edicions de tots dos títols han venut més de dos milions de còpies fins a finals del 2016<sup>27</sup>, i té en marxa un nou projecte centrat en l'Antiga Roma.

En els seus títols, el jugador ha de prendre el control d'un regne o d'un país en un determinat període històric i gestionar diversos aspectes com poden ser: diplomàcia, comerç, impostos, religió, guerra, art, cultura... per tal de dur-lo al capdavant de tot. Sempre té present la guerra com a gran recurs, però contemplant-la en un sentit molt més ampli i en correlació amb els aspectes anteriorment citats. En ocasions, aquests tipus de jocs són vistos com a massa complexos per alguns jugadors i realment es pot pensar que estant pensats per un tipus de públic molt concret, tot i que les seves vendes puguin indicar el contrari<sup>28</sup>.

- ***Slitherine Software***: Aquest petit estudi, de caire més modest que els anteriors mencionats, va ser fundat al Regne Unit a inicis del 2000 i ha basat gaire bé la totalitat del seu catàleg en videojocs de caràcter històric. L'Antiguitat i l'Edat Mitjana són els períodes més tractats per l'empresa, fent algunes incursions en períodes més concrets com la Guerra Civil Americana. Els seus títols més coneguts

---

<sup>26</sup> Consultar Fitxa: *Europa Universalis: Rome*

<sup>27</sup> <https://www.paradoxinteractive.com/en/paradox-interactive-announces-grand-successes-for-grand-strategy-titles/> [Última visita. Dijous 25 de Gener de 2018]

<sup>28</sup> Per exemple, segons la plataforma Steam, hi ha més d'un milió i mig d'usuaris actius a *l'Europa Universalis IV*. Més informació: <http://steamspy.com/app/236850> [Última visita: Dijous 25 de Gener de 2018]

són *Legion* (2002)<sup>29</sup> i *Fields of Glory* (2009). D'aquest últim han tret varies adaptacions en diferents períodes històrics.

Aquesta empresa també es caracteritza per treballar els seus títols de forma particular. Col·loquialment s'anomenen *tabletop*, perquè utilitzen el format clàssic d'un joc de taula, però en aquest cas en un entorn digital, amb un taulell on el jugador va disposant i movent les seves fitxes. La totalitat dels seus jocs tenen la guerra com a tema central, afegint després aspectes polítics i econòmics com a auxiliars de les pròpies mecàniques del jocs.

L'estudi destaca per donar certa versemblança històrica als seus jocs, sense caure en altres tòpics o recursos de caire comercial que utilitzen altres companyies.

- **Ubisoft:** Aquesta multinacional francesa és un dels gegants del món de la indústria dels videojocs. Amb una plantilla de més de nou mil empleats, *Ubisoft* té varies divisions repartides per més de vint països. No són pròpiament una companyia que es dediqui exclusivament a videojocs de tipus històric, però sí que són els creadors de la saga *Assassin's Creed*, una de las més famoses i exitoses sagues dels últims temps, amb més de cent milions de còpies venudes abans del 2016<sup>30</sup>. Tan sols el seu últim títol, *Assassin's Creed Origins* (*Ubisoft*, 2017) va vendre més d'un milió i mig d'unitats amb deu dies<sup>31</sup>.

L'artífex principal de la saga és *Ubisoft Montreal*, subsidiària canadenca de *Ubisoft* i la que ha desenvolupat la majoria de títols. Més concretament, és en l'últim títol de la companyia, *Assassin's Creed Origins*, on la saga s'endinsa per primer com a l'Antiguitat, per ser més exactes a l'època de Cleòpatra i l'arriba de Roma a l'Egipte ptolemaic. I el seu pròxim títol es situarà a l'Antiga Grècia, i més exactament Esparta.

L'empresa ha rebut elogis per la seva manera d'enfocar els seus títols històrics perquè, deixant de banda aspectes narratius, treballa directament amb historiadors i ha cuidant aspectes com el context històric, l'art o l'arquitectura (ELLIOTT & WILHELM 2013: 8-9).

---

<sup>29</sup> Consultar Fitxa: *Legion Gold*

<sup>30</sup> <https://news.ubisoft.com/article/assassins-creed-ezio-collection-announced-ps4-xbox-one> [Última visita: Dimarts 30 de Gener de 2018]

<sup>31</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Origins#Sales](https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Origins#Sales) [Última visita: Dimarts 30 de Gener de 2018]

Existeixen molts altres estudis i empreses que es dediquen o s'han dedicant al desenvolupament de videojocs de caràcter històric. Per exemple el cas de la desapareguda *Ensemble Studios*, autora del famós *Age of Empires*, un dels jocs històrics amb més èxit de tots els temps; o la també coneguda saga de *Civilization*<sup>32</sup>, creada per Sid Meier i desenvolupada per *Firaxis Games*, essent una de les sèries més rendibles de la indústria dels videojocs.

Com es pot observar, la veritat d'estudis i empreses és àmplia, entre aquelles que es dediquen majoritàriament a la creació de títols de tipus històric, fins a les que només hi dediquen una petita part del seu catàleg, demostrant que els videojocs històrics tenen una quota de mercat més que rendible.

En la següent taula presentem un seguit de jocs històrics de diferents tipologies i empreses<sup>33</sup>:

<b>Títol</b>	<b>Any/s Publicació</b>	<b>Desenvolupador</b>	<b>Tipus</b>	<b>Temàtica Principal</b>
<i>Civilization</i>	1991, 1996, 2002, 2006, 2010, 2017	Sid Meier (creador) Firaxis Games Infogrames	Estratègia per Torns	Gestió en ampli espectre
<i>Caesar</i>	1992, 1995, 1998, 2005	David Lester (creador) Impressions Games	Simulació (city-building)	Fundació i gestió d'una ciutat
<i>Age of Empires: The Rise of Rome</i>	1998	Brian Sullivan i Rick Goodman (creadors) Ensemble Studios	Estratègia en temps real	Gestió d'una civilització i la guerra
<i>Imperivm</i>	2002, 2003, 2004	Haemimont Games	Estratègia i Conquesta en Temps Real	Supremacia militar
<i>Legion Gold</i>	2003	Slitherine Games	Estratègia per Torns	Supremacia militar
<i>Pax Romana</i>	2003	Dreamcatcher	Estratègia en Temps real	Supremacia política
<i>Imperivm Civitas</i>	2008, 2009, 2010	Haemimont Games	Simulació (City-Building)	Gestió d'una ciutat i Guerra
<i>Praetorians</i>	2003	Pyro Studios	Estratègia en Temps Real	Supremacia Militar
<i>Total War Rome I i II</i>	2004, 2012	The Creative Assembly	Estratègia per Torns i en Temps Real	Supremacia Militar
<i>Europa Universalis: Rome</i>	2008	Paradox Interactive	Estratègia en Temps Real i Alta Estratègia Històrica	Gestió d'una civilització en ampli espectre i guerra
<i>Ryse: Son of Rome</i>	2013	Crytec	Aventura, Acció en Primera Persona	Guerra
<i>Hegemony</i>	2014	Longbow Games	Estratègia en	Supremacia Militar

<sup>32</sup> Consultar Fitxa Saga *Civilization*

<sup>33</sup> A l'Annex es pot consultar una sèrie de Fitxes més detallades

<i>Rome: The Rise of Caesar</i>			Temps Real	
<i>Total War Attila</i>	2015	The Creative Assembly	Estratègia en Temps Real i per Torns	Supremacia Militar

Un estudi de la taula permet veure que la guerra i la supremacia militar són sens dubte els temes principals de la majoria de videojocs. Altres temes recurrents són la fundació i gestió de ciutats, seguits de la gestió d'una civilització o una societat en el seu ampli aspecte, la qual cosa suposa controlar altres qüestions més enllà de la guerra, amb la suficient profunditat perquè no siguin aspectes merament secundaris. Tot i així, el mínim comú denominador de tots els jocs és la guerra, i aquest és el centre del *Mos Maiorum* dels videojocs de temàtica històrica. Perquè? És possible obtenir diferents perspectives d'un mateix fenomen?

#### 4.2 – Guerra i imperialisme 2.0: Guerra i violència

*Son los saqueadores del mundo; ahora que ya han devastado todas las tierras, miran al mar: si el enemigo es rico, son avaros; si es pobre, ambiciosos, porque no los han saciado ni sus conquistas a Oriente ni a Occidente. Son los únicos que desean las tierras ricas y pobres por igual: robar, asesinar, saquear es su definición para ese falso imperio; donde lo arrasan todo, dicen que hacen la paz*<sup>34</sup>.

##### 4.2.1 – Què és la guerra?

La guerra ha estat durant molt de temps un dels fenòmens més estudiats. Aquesta ha despertat passions de tot tipus, a la vegada que repulsa i odi. Una guerra causa sens dubte mort i destrucció, però a la vegada, per què negar-ho, també ha generat admiració. Al llarg dels segles, nombrosos són els casos d'alabances a la guerra, sobretot a través de l'art, en forma de pintures, cançons, odes, pel·lícules... Que té la guerra que generi odi i admiració a la vegada?

Aquesta és una pregunta difícil de respondre perquè la guerra ja és per ella mateixa un fenomen complex. Episodis com les Guerres Mundials han afectat en gran mesura la perspectiva que la societat té de la guerra. Això va permetre que per primer cop en la

---

<sup>34</sup> Tàcit, *Agrícola* 30

història apareguessin grans moviments socials en contra de la guerra. Mai fins ara havia existit un moviment tan ampli en contra de la guerra.

Les manifestacions contra la guerra de l'Iraq, Afganistan i de Síria no queden tan lluny, i molts encara recordem la guerra dels Balcans, just al costat del cor d'Europa. Més enllà dels aspectes purament militars, les conseqüències de la guerra es deixen sentir en molts altres àmbits. No cal pensar amb Hiroshima o Nagasaki per considerar els devastadors efectes de la guerra. Només cal contemplar les seqüeles de la guerra de Síria i la dramàtica situació en que viuen els refugiats. Terribles episodis que es reproduïxen per tot el planeta, alguns més pròxims i altres més distants.

Qualsevol podria afirmar que la guerra ha estat un episodi quotidià en la vida de molta gent. Però, estem acostumats realment a la guerra, o ara ja és fenomen llunyà que només observem a l'hora de dinar o de sopar quan mirem les notícies de la TV?

Abans de tot, cal aclarir què s'entén per guerra. Una definició pot ser la següent, a partir del DIEC:

*Lluita armada entre dos o més pobles, entre els exèrcits de dos o més estats. Declarar la guerra a l'enemic. Moure guerra. Emprendre una guerra. Fer la guerra. Estar en guerra amb el país veí. La premsa l'acusa d'haver portat la guerra a l'Àfrica. Guanyar, perdre, la guerra. Una guerra ofensiva, defensiva. Una guerra sangonosa, a mort. Els flagells de la guerra. Presoners de guerra. El teatre de la guerra. Guerra santa.*<sup>35</sup>

En termes més acadèmics i a proposta de l'Institut d'Investigació de la Pau Internacional de Suècia, per parlar de "guerra" s'han de donar dues premisses: l'enfrontament ha de ser entre dos forces armades, ja sigui entre dos exèrcits o contra una força rebel, i hi ha d'haver un mínim de deu mil baixes.

Establir els inicis de l'aparició de la guerra com a fenomen social i cultural és difícil. Per exemple, l'historiador Lawrence H. Keepley opina que tot i no tenir proves clares, la guerra era un factor important en les societats prehistòriques, i que aquestes es veïen sotmeses a conflictes constants ja fos per temes de recursos o de territori. En aquest sentit fa una crítica al que ha denominat com la "pacificació del passat" (KEEPLLEY 1996).

A nivell arqueològic, a la zona del Sudan hi ha evidències que mostren l'existència de conflictes armats entre el 12.000 i el 10.000 a.C. I si ens situem a la zona del Pròxim

---

<sup>35</sup> <https://mdlc.iec.cat/results.asp?txtEntrada=guerra&operEntrada=0> [Última Consulta: Divendres 2 de Febrer de 2018]



Orient, a l'entorn del Vè mil·lenni a.C. trobem també indicis clars en el mateix sentit. Evidències que es poden observar en d'altres llocs del món, ja sigui al continent americà, Austràlia o la Xina: armes i elements defensius, cadàvers amb ferides d'arma blanca, etc. La qual cosa certifica per alguns que els conflictes entre grups humans augmenten de magnitud i d'intensitat a mesura que avança el desenvolupament tècnic i demogràfic de la humanitat (DE SOUZA 2008).

Al llarg de la història trobem molts exemples de pensadors que han intentat explicar la naturalesa de la guerra. És així com Aristòtil, en el seu llibre de la *Política*, ens diu que Guerra és un mitjà per assolir la Pau<sup>36</sup>. Ja en Època Moderna, tan Hobbes com Rousseau van intentar establir quina era la nostra condició com a homes, ja sigui com a éssers racionals, com pel que afecta la societat, i per tant a la guerra. Coneguts són els seus postulats sobre el Leviatan i el Contracte Social. Les interpretacions sobre la guerra es van desenvolupar encara més una cop entrats al segle XIX, quan importants teòrics i polítics van formular noves teories sobre la guerra. Segurament, el més conegut d'ells va ser el prussià Carl Von Clausewitz i la seva obra *De la Guerra* (1832), coneguda per la famosa frase de “la guerra és la continuació de la política per altres mitjans”.

Durant el segle XX, la guerra i la violència com a conseqüència d'aquesta arribarien a nous nivells. Les dos guerres mundials van marcar sens dubte la forma de pensar i de percebre la guerra. Com s'ha esmentat anteriorment, per primer cop apareixeria el pacifisme, en resposta a un militarisme que s'havia anat generant en les dos grans guerres. Per primer cop la guerra quedava estigmatitzada en ella mateixa, vista com una tendència de certs moviments de dreta, o simplement com una un fenomen vinculat al context dels *wargames*. La història militar quedà arraconada en un segon terme en el món acadèmic, degut a que la història militar es centrava en molts casos només a l'estudi de les batalles i l'estratègia militar, en un món on predominava la visió socioeconòmica de la història. Tal com afirmava Peter Burke, calien noves formes de fer història, i això es podia aplicar particularment a la història militar (BURKE 2009).

La nova història de la guerra cercava altres formes d'aproximar-se a aquest fenomen que tinguessin en compte els seus efectes socials, econòmics i culturals que d'ella se'n deriva, anant més enllà del camp de batalla. Va ser així com van fer acte de presència obres com les dels historiadors John Keegan o Victor Hanson. El primer fa una nova lectura de la guerra, fugint de la visió més clàssica, sobre tàctiques i generals, donant

---

<sup>36</sup> *Política*, VII, 2 i 3

una perspectiva des del soldat de primera línia, molt més pròxima. La seva obra més coneguda en aquest sentit és *El rostre de la Batalla* (2013), on relata algunes de les batalles més conegudes de la història. Mentre que Hanson cerca en la forma de fer la guerra un fet cultural distintiu de cada societat, i en especial de la societat occidental. Ambdós autors han sigut polèmics pels seus postulats, però són rellevants en el sentit que les seves obres obren la porta a una nova història de la guerra.

#### 4.2.2 - La visió en els Videojocs

Com ja hem tractat en els apartats anteriors, els videojocs són un mitjà que ofereix moltes possibilitats, algunes d'anunciades i d'altres encara per venir, gracies sobretot a la seva capacitat de simulació, essent capaços de recrear qualsevol situació. Alguns altres dels seus grans avantatges passen per la seva capacitat d'interacció, que no ofereix cap altre mitjà convencional. En aquest sentit, no és gens estranys trobar comparacions entre les pel·lícules i els videojocs, per compartir característiques similars, però amb la seva interactivitat els jocs ofereixen una tercera dimensió. I això els converteix en un mitjà diferent i a part del cinema.

Alguns autors han intentat formular noves aproximacions a l'estudi del passat, aportant noves perspectives i formes d'entendre com eren les societats antigues, allunyant-se de visions més tradicionals i posant el focus en la gent. Un exemple podria ser el cas de John Keegan, esmentat més amunt. L'autor britànic intentà defugir la visió més clàssica d'estudiar les batalles, en clau purament tàctica i estratègica, que donaven més importància a les decisions dels generals. La seva proposta es centrava en la visió dels soldats i d'aquells que vivien les batalles en primera persona. El mateix fan, de forma similar, altres autors que tenen a veure amb la història cultural. Això no és quelcom nou, sinó que ve de lluny.

La guerra continua essent un tema que genera fascinació i interès, tant a nivell acadèmic com popular. Són moltes les publicacions de tot tipus que es publiquen cada any en relació a algun tema sobre la guerra. En els últims temps ha sorgit l'interès de comprendre i estudiar aquest fenomen tan important des de noves òptiques. Això no significa que la guerra sigui quelcom acceptat socialment, però sí que s'ha fet necessari, per varis motius, comprendre-la des de noves perspectives.

Una ràpida mirada al món del cinema i de les sèries de televisió permet veure que són moltes les obres que han aparegut en els darrers vint anys que tenen en la guerra el

seu tema principal, i en multitud de gèneres, ja sigui ficció històrica, ciència ficció o fantasia. En aquest sentit, podem destacar films com *Salvem al Soldat Ryan* (1998), *Braveheart* (1995) o *Troia* (2004), així com l'emissió de sèries com *Band of Brothers* (2001) o *Vikings* (2013), per citar només uns pocs exemples de temes històrics. Entre les obres de ficció que tenen en la guerra un tema central podem recordar el cas de *Battlestar Galactica* (2004), i en la fantasia *El Senyor dels Anells* (2001) o *Joc de Trons* (2011).

Si alguna cosa tenen en comú aquestes sèries i pel·lícules és que la guerra constitueix l'eix central del conflictes, trames i xoc d'interessos entre els seus protagonistes. En la majoria de pel·lícules, el punt àlgid de la mateixa es produeix a l'instant de la gran batalla, on els protagonistes hi participen des de primera línia. Són moments de gran dramatisme, amb música èpica de fons i grans dosis d'efectes especials, tal com es pot observar a *Braveheart* o *Gladiator*. Si hi ha un altre element comú en aquestes pel·lícules és el seu espectacle violent, amb grans dosis de “sang i fetge”, perquè el mínim comú denominador d'elles és la violència, una de les conseqüències més obvies de la guerra, i que les pel·lícules acostumen a retratar amb gran detall.

Una de les qüestions a entendre és com aquest tipus de pel·lícules i sèries tenen tant d'èxit de taquilla i de públic. Les companyies de cinema tenen molt clars quins són els gustos de la majoria del públic, i tot i semblar que a vegades un excés de violència podria ser contraproductiu, aquest punt acaba aportant el millor resultat perquè la pel·lícula o sèrie triomfi entre gran part del públic, ja sigui a les sales de cinema o a casa. Tot plegat porta a formular-nos moltes preguntes, des de si aquest és un gust estètic sorgit en els darrers temps, o fins a quin punt aquesta demanda és real o és creada per la pròpia indústria audiovisual. O per exemple si hi ha més contingut més enllà d'aquests espectacles sanguinaris i viscerals. Sigui com sigui, la majoria de contingut audiovisual dels darrers anys sembla perseguir aquest camí, o de forma similar busca aproximar-s'hi. I arribats a aquest punt, es fa necessari preguntar-se si això es pot observar de la mateixa forma en d'altres mitjans com els videojocs.

Com ja hem vist, i de la mateixa manera que en les pel·lícules i sèries, existeixen molts tipus i gèneres diferents de videojocs: d'esports, d'aventura, de trets, simuladors socials... Però com ja s'ha esmentat, la guerra i els seus derivats és un tema amb entitat pròpia en molts videojocs, i un dels més exitosos. Per tant, s'hi poden observar molts dels trets distintius del món del cinema i la televisió, amb apartats sonors i visuals molt

potents i ben tractats per part de les companyies; històries ben travades en molts casos, i l'ús d'un hiperrealisme que permet una immersió pràcticament impossible en d'altres mitjans fora del nou entorn virtual. Si a tot això li afegim la interacció tan característics dels videojocs entre el jugador i l'entorn virtual, la qual cosa el converteix en protagonista de la majoria de presa de decisions, fa que els videojocs no siguin una simple copia digital de les pel·lícules.

Els videojocs estableixen la seva pròpia forma de fer, ja que tenen la seva pròpia forma de desenvolupar narratives i unes estructures particulars. A més a més, poden contextualitzar i determinar contingut d'una forma singular i diferent a d'altres mitjans, fent ús de les múltiples opcions que ofereixen les imatges, vídeo, so, text, llum, simulacions, etc. Així, un videojoc davant d'una determinada situació, i per tal de millorar el context, pot donar informació al jugador en forma d'imatges, d'un vídeo o en forma de text (KEE 2011).

Per tal de poder parlar de com és representada la guerra, i per extensió la violència, en els videojocs, primer cal fer una mirada a les mateixes fonts clàssiques, tant a les escrites i iconogràfiques, com a les evidències que ofereix l'arqueologia. En més d'una ocasió s'ha criticat a pel·lícules i sèries de televisió de diferir massa sobre el que sabem del passat i de les proves que en tenim, creant en molts casos problemes de contextualització i de concreció històrics importants. Els videojocs tampoc escapen d'aquesta crítica i trobem exemples en els que els propis creadors admeten haver passat per alt molts detalls<sup>37</sup>. Per això, molts historiadors són reticents a considerar els videojocs com a obres històriques a causa dels seus problemes de precisió. La millor forma de comparar si realment difereixen tant els videojocs de les fonts clàssiques és analitzant la documentació històrica disponible.

La guerra no és quelcom desconegut pels autors de l'Antiguitat, i des d'un bon inici van mostrar una especial preocupació per un fenomen amb el que estaven més que familiaritzats. De fet, no és gens d'estranyar que les primeres grans obres de la història tinguin en la guerra un dels seus temes centrals, com seria el cas de l'*Ilíada* o l'*Odissea*. La guerra i la violència també semblen un dels principals temes en l'àmbit escultòric i pictòric, amb representacions tan conegudes com l'*Estela dels Voltors*, o la *Paleta de Narmer*, a Mesopotàmia i Egipte respectivament.

---

<sup>37</sup> [http://web.archive.org/web/20080205131109/http://www.microsoft.com/games/empires/behind\\_bruce.htm](http://web.archive.org/web/20080205131109/http://www.microsoft.com/games/empires/behind_bruce.htm) [Última visita: Dimecres 14 de febrer de 2018]

La guerra també era motiu de preocupació i reflexió per a molts filòsofs i historiadors de l'Antiguitat. Autors com Plató, Aristòtil o Heròdot no són aliens a la guerra, justificant en molts casos aquesta com una acció política més, o com un mitjà de supervivència de la polis. De fet, és peculiar el cas de Heròdot, considerat com el pare de la Història, ja que la seva intenció era relatar una de les guerres més determinants del seu temps, les Guerres Mèdiques. La guerra és també el tema principal de l'*Anàbasi* de Xenofont, un exemple singular de la vida dels soldats i del món en guerra, on es relata la vida de deu mil mercenaris grecs i la seva expedició frustrada.

Més enllà de l'àmbit intel·lectual, al món hel·lenístic i romà trobem altres exemples d'obres dedicades a l'estudi de la guerra i de la teoria militar i poliorcètica, amb alguns manuals dedicats a l'estudi de la guerra, els setges, les tàctiques, etc. La guerra estava present en el dia a dia de les societats del món antic. Així ho demostra l'arqueologia, amb moltes troballes que certifiquen conflictes armats i les seves conseqüències, amb restes òssies, de material militar, restes carbonitzades de destrucció entre moltes altres evidències. En aquest sentit, s'han trobat fosses comunes de civils amb clares senyals de morts violentes, o tombes de suposats combatents amb les seves armes i evidències també de mort violenta, i casos de setges, com el sofert per Atenes a mans de Sula l'any 86 a.C., testimoniats tan en fonts escrites com per l'arqueologia (ANTELA 2013).

A continuació examinarem alguns videojocs de temàtica romana, i cercarem les fonts romanes i les restes arqueològiques en els que es basen amb l'objectiu de veure si la visió que ofereixen els videojocs difereix molt de les dades aportades per la documentació històric-arqueològica. Podem avançar que la violència té moltes formes, i pot estar present de moltes maneres.

La Roma Antiga, i el cinema hi ha contribuït bastant, s'ha presentat com una societat violenta, abocada no només a la guerra sinó també a altres tipus de formes de violència, com per exemple els jocs de gladiadors o certes formes de fer política.

No entrarem, però, a fer una crítica directa a les fonts i a les moltes interpretacions que han tingut al llarg del temps. Cal remarcar que molts autors llatins, tal com succeeix actualment, tendien a exagerar als fets, a crear una narrativa que distregui, i que el relat construït no tenia perquè adequar-se al que va succeir realment. Rarament els autors grecoromans eren testimonis directes d'allò que relataven, si bé és cert que molts d'ells podien emprar fonts de primera mà. Amb tot, aquestes no deixen de ser precaucions que tothom pren a l'hora d'interpretar les fonts clàssiques, i que és no per això que les fonts clàssiques deixen de ser menys vàlides.

Probablement, un dels relats bèl·lics més famosos de l'Antiguitat és la Guerra de les Gàl·lies, obra del mateix Juli Cèsar mentre estava de campanya. Aquest és un text clau encara avui en dia per conèixer amb tot detall com es va produir la conquesta de la Gàl·lia i la inclusió de noves províncies a l'imperi de Roma. Cèsar relata amb tota mena de detalls batalles, setges, marxes, vida diària dels legionaris... També serveix de referència per saber aspectes de la cultura celta a mitjans del segle I a.C., i en última instància per donar a conèixer quines eren les aspiracions polítiques del cònsol. L'obra de Cèsar dóna una idea versàtil de com era l'exèrcit romà i la vida política al final de la Roma republicana, mitjançant la visió subjectiva del seu autor.

És el mateix Cèsar qui en la seva obra ens dóna una idea aproximada del cost humà de la guerra, on calcula que vora de tres milions de gals van morir com a causa de la guerra, dels quals prop d'un milió van caure al camp de batalla, i la resta fruit de les conseqüències de la guerra, és a dir: esclavització, massacres i atacs contra la població civil. Segurament aquests xifres no són exactes, però donen una idea aproximada del cost humà al llarg de vuit anys de guerra. Són unes xifres que avui en dia horroritzen a qualsevol, però tot això era diferent a ulls del lector romà i Cèsar era molt conscient a qui anava dirigida la seva obra. Tots els seus anys de campanya també van servir per deixar constància de nombroses batalles, setges i maniobres, amb alguns passatges més que memorables. Actualment Cèsar continua generant interès, certa admiració, i com no pot ser, controvèrsia.

Les fonts escrites són la principal font d'informació sobre fets bèl·lics de l'Antiguitat, tot i que l'arqueologia ajuda en la majoria dels casos a confirmar-los i a aportar noves dades. És sobretot gràcies a aquesta darrera que tenim més informació que mai sobre alguns episodis tractats en les fonts clàssiques, i que més enllà d'aquestes no hi havia més notícies. Així, per exemple, es coneixen casos com la destrucció d'Atenes i Corint, molt importants pels autors romans, i que en molts casos va significar un canvi de paradigma. La destrucció de dos ciutats tan emblemàtiques va marcar l'opinió pública romana, i així ho reflecteixen les fonts. És el mateix Apià qui en dóna alguns detalls, i reflexiona:

*Escipión, cuando miró a la ciudad como estaba perdiendo completamente y en las últimas agonías de su destrucción completa, se dice que derramó lágrimas y lloró abiertamente por sus enemigos. Después de haber estado envuelto en el pensamiento durante mucho tiempo, y darse cuenta de que todas las ciudades, naciones y autoridades deben, como los hombres, cumplir con su destino; Que esto sucedió a Ilión, una vez una ciudad próspera, a los imperios de Asiria, Media y*

*Persia, el mayor de su tiempo, ya Macedonia misma, cuyo resplandor era tan reciente, deliberadamente o los versos que le escapaban; dijo:  
“Llegará un día en que Ilión, la ciudad santa, perecerá, en que perecerán Príamo y su pueblo, hábil en el manejo de la lanza”<sup>38</sup>*

La destrucció de les dues ciutats ha deixat evidències que l'arqueologia pot testimoniar. Tot i que uns segles després ambdues ciutats van ser reconstruïdes com a colònies romanes, s'han pogut trobar restes del setge romà i de destrucció provocada. Amb l'ajuda de Polibi i d'altres autors hom es pot fer una idea del cost que devia suposar per la població civil. Les descripcions són bastant detallades com perquè el lector, sigui de l'època que sigui, se'n faci una idea.

Els setges són, en molts casos, la millor oportunitat perquè l'arqueologia faci noves aportacions. Això en gran part es deu al fet que és possible localitzar els indrets que indiquen les fonts, cosa que és molt més difícil amb els camps de batalla, molts dels quals es desconeix la ubicació exacte, com seria el cas de Teutorburg. Alguns dels més coneguts són Alesia (Alise-Sainte-Reine, França) i Masada a Israel. Tots dos casos documentats tan per les fonts literàries com per l'arqueologia.

Un cas singular, i més pròxim, és el de Valentia (València) i les restes que es van trobar fa pocs anys al centre de la ciutat. Aquesta ciutat, en el context de les guerres sertorianes, es va passar al bàndol de Sertori, un general romà rebel, i va oferir resistència a les tropes de la República liderades en aquell moment per un jove Pompeu. En un primer moment Pompeu va fracassar en la presa de la ciutat, però en un segon intent va prendre la ciutat. La venjança romana fou terrible. La petita colònia fou saquejada i destruïda per les tropes de Pompeu. Les fonts així ho testimonien, i l'arqueologia ho confirma.

Des del 1987 que s'han trobat varies restes de cadàvers i esquelets al centre de la València actual, a l'entorn de la Plaça de l'Almoina. Les restes òssies certifiquen la mort violenta de molts d'ells, amb restes de talls d'espasa o de projectil. Per tant, es tractaria de víctimes del setge i de l'atac final pompejà. Algunes semblarien baixes pròpies d'un atac d'aquestes característiques, d'un setge, morts durant l'atac mateix. Però algunes altres semblen indicar un especial acarnissament, perpetrat de forma freda i despietada contra les víctimes, anant més enllà de la pròpia batalla. És significatiu el cas d'un cadàver que té un pilum romà clavat pel recte fins l'alçada de l'espatlla. Per tota la ciutat es pot observar destrucció material d'edificis així com restes calcinades, el

---

<sup>38</sup> App, *Pun.* 123.

que confirma que la ciutat va ser cremada. Les restes mostren que Valèntia i la seva població va ser víctima d'una repressió més dura i cruenta del que era normal (PÉREZ 2014).

En una societat com la romana, la violència no es reduïa només als camps de batalles i els setges. Com s'ha esmentat i remarquen alguns autors, la societat romana tenia en la violència quelcom familiar i quotidià. En aquest sentit, els espectacles del circ eren molt populars, especialment les curses de quadrigues i les lluites de gladiadors als amfiteatres. Un fet que tan Hollywood com la televisió han sabut captar i retratar de forma continua al llarg dels anys. Episodis que els propis autors llatins trameten amb tota mena de detalls:

*La mayoría prefiere estos mucho más que los combates ordinarios o entre favoritos. ¿Cómo no preferirlos? Ni casco ni escudos que repelan las espadas. ¿Para qué protecciones, para qué técnica? Tales artificios no hacen sino demorar la muerte. Por la mañana, los hombres son arrojados a los leones y a los osos, al mediodía son expuestos sus espectadores. Se ordena arrojar aquellos que van a morir frente a sus ejecutores. El que sale victorioso es destinado a una nueva masacre: la única salida de la pugna es la muerte. Aquí comandan el hierro y el fuego. Esto sucede cuando la arena descansa. "¡Pero este cometió un latrocinio, mató un hombre!" ¿Y entonces qué? Porque mató, merece igual destino. Y tú, ¿qué has merecido, miserable, para presenciar tal cosa? "¡Mata, fustiga, quema! ¿Por qué aquel se arroja tan tímidamente contra los hierros? ... ¿Por qué mata aquel otro con tan poca audacia?... ¿Por qué muere este con tanta mala gana? "¡Que con latigazos los inciten al baño de sangre, que los pechos desnudos se ofrenden abiertamente a la golpiza mutua!" Llega el intermedio del espectáculo: "¡que en el ínterin sean degollados hombres, que la actividad no cese! ". ¿Pero es que no comprenden que los malos ejemplos recaen sobre aquellos que los perpetran? ¡Agradeced a los dioses inmortales que enseñáis a ser cruel a aquel quien no puede aprenderlo!<sup>39</sup>*

De la mateixa forma que es coneix la màxima de Clausewitz que la guerra és fer política per altres mitjans, a Roma sembla que també es podria aplicar que la violència era fer política per altres mitjans. El cinema i la televisió han volgut fer creure que l'assassinat era comú en la política romana. Si bé això podia ser una veritat a mitges en certs moments de l'imperi, durant el període republicà l'assassinat de rivals polítics estava subscrit a determinats moments i conjuntures molt particulars, en contextos de màxima tensió política, com fou el cas del germans Grac, o durant les guerres civils.

Uns dels assassinats més coneguts de la història, i més recreat en àmbits com la literatura, tingué també una forta carrega pels romans, tan pel que significà en aquell

---

<sup>39</sup> Sen, Ep. I, 7



moment com per el que va comportar a mitjà termini. Cèsar fou assassinat en el punt àlgid de la seva carrera, poc després d'haver estat nomenat dictador a perpetuïtat pel Senat. És Appià qui descriu amb certa cruesa la mort de Cèsar:

*Los conspiradores habían dejado a Trebonio, uno de ellos, para hacer conversar a Antonio en la puerta. Los otros, con puñales ocultos, se pararon alrededor de César como amigos mientras se sentaba en su silla. Entonces uno de ellos, Tillius Cimber, se acercó a él y le pidió el perdón de su hermano, que había sido desterrado. Cuando César respondió que debía posponerse el asunto, Cimber se apoderó de su túnica de color púrpura como si continuara su petición y la apartó para exponerle el cuello, exclamando: "Amigos, ¿qué esperáis?". Entonces Casca, que estaba de pie sobre la cabeza de César, le echó la daga a la garganta, pero lo desvió y le hirió en el pecho. César cogió su toga de Cimber, tomó la mano de Casca, saltó de su silla, dio media vuelta y lanzó Casca con gran violencia. Mientras estaba en esta posición, otro le apuñaló con una daga en el costado, que se tensó por su posición tensada. Cassius le hirió en la cara, Brutus lo golpeó en el muslo, y Bucolianus en la parte posterior. Con furia y gritos César se volvió ahora sobre uno y ahora sobre otro como un animal salvaje, pero después de recibir la herida de Bruto, al fin se desesperó y, cubriéndose con su manto, se preparó para morir y cayó al pie de la estatua de Pompeyo. Continuaron su ataque después de caer hasta que hubo recibido veintitrés heridas. Varios de ellos, mientras empujaban con sus espadas, se lastimaban<sup>40</sup>.*

L'assassinat de Cèsar és un episodi àmpliament recreat en la literatura, al qual se li ha donat gran simbolisme i una forta carrega política i moral. En molts casos s'ha volgut representar com una acció llibertaria, d'aquells que lluiten contra l'opressió d'un dictador i el maten en benefici de la llibertat de tots. La mort del tirà com un acte de patriotisme. En la creació d'aquesta imatge, autors com Shakespeare hi tenen molt a veure. També fou una imatge molt potent durant el segle XIX, en que Cèsar era presentat amb llums i ombres, a vegades com el tirà que calia derrocar, a vegades com el governador fort i just, tal com pretenia Napoleó III.

En conjunt, tan les fonts clàssiques com l'arqueologia semblen demostrar que la guerra i la violència tenien una important presència en les societats antigues més enllà del camp de batalla. La població civil, en molts casos, era la primera damnificada, com bé succeí durant la invasió de Mitrídates, rei del Pontus, sobre les províncies romanes d'Àsia, on segons les fonts feu exterminar tota la població romana i itàlica de la zona, xifrada en prop de tres-centes mil persones, segons algunes fonts. Però l'actitud romana tampoc diferia gaire vers els pobles conquistats, tal com va demostrar a Cartago o

---

<sup>40</sup> App. GC. II.116-117

Corint. També eren típics el desplaçament forçat de grans masses de població, com fou el cas dels Helvecis.

A grans trets, es pot parlar de quatre grans categories de violència a partir de les evidències trobades en les fonts primàries:

- **Moviments de població:** Aquests es donaven principalment quan una important massa de gent es veia obligada a desplaçar-se d'un territori que no era el seu. Les causes podien ser tan per conflictes polítics, climàtics o militars. Des de l'Antiga Assíria i fins les migracions germàniques que han existit aquests moviments i flux de gent al llarg de tot Euràsia, ja fos en forma de migracions forçades o obligades.
- **Saqueig:** Després de la presa d'un enclavament enemic, els generals acostumaven a permetre a les seves tropes el saqueig de les poblacions enemigues com a forma d'obtenir botí, ja fos en forma de bens materials o humans.
- **Massacre o extermini:** D'una forma premeditada, i normalment a una gran escala, es cercava crear por en una població enemiga. Aquesta es donava generalment en el context d'una guerra a gran escala i podia abastar un gran territori. Generalment podia acabar amb milers de morts i molts altres esclavitzats, donant preferència a infants i dones.
- **Acarnissament:** Normalment tots els actes bèl·lics tenen un punt d'acarnissament vers els rivals, on es cerca la mort dels combatents o civils. Però hi ha casos en que la violència sobre aquests pot ser aplicada d'una forma més freda i ignominiosa, tal com s'observa en el cas de Valentia.

L'aparició dels mitjans audiovisuals a inicis del segle XX van donar una nova dimensió a la guerra i a la forma en com la gent la rebia. La radio va aproximar per primer cop els fets de guerra a les cases de la gent, d'una forma que la premsa escrita no podia, i la televisió va anar un pas més enllà. No en va, la Guerra de Vietnam va ser la primera guerra que es podia seguir des del menjador de casa. Internet encara donarà una volta més pel que fa a la immediatesa que es pot rebre qualsevol conflicte modern. Així per exemple, les xarxes socials i especialment *Twitter* aproximen els usuaris a qualsevol conflicte global, arribant al punt en que països en conflicte tallen l'accés a *Twitter* o *Facebook* per tal d'evitar la difusió de notícies.

El cinema és el cas més emblemàtic de com la guerra es representada actualment tan a la gran com a la petita pantalla. Les pel·lícules tendeixen a mostrar els conflictes armats com a grans batalles entre enormes masses d'homes, ja sigui amb espases i

llances, o amb armes de foc modernes. Normalment hi ha un clar abús de la sang i del que es podria qualificar com “violència gratuïta”. Tot plegat imbuït d’una sensació d’hiperrealisme, és a dir, si la guerra per ella mateixa és cruenta, la pel·lícula o la sèrie encara l’intensifiquen més fins a convertir-la en espectacle. Films com *Gladiator* (2000) o *Enemic a les Portes* (2001) són clars exemples, i més recentment, *Hasta el Último Hombre* (2016). Pel·lícules, totes elles, on s’intenta donar certa aura de gloria i d’èpica a les accions dels protagonistes o al propi conflicte.

En aquest sentit, els videojocs són clars successors del cinema i la televisió, però amb un afegit innovador, el fet que el jugador pot reviure tots aquests grans moments i ser-ne ell el protagonista. Jocs com *Call of Duty* o *Medal of Honor* són clars exponents, ja que permeten als jugadors rememorar episodis claus, com el desembarcament de Normandia, o el setge d’Stalingrad, amb una gran sensació de realisme, millorant moltes de les característiques del cinema amb una premissa molt clara: el jugador no és tan sols protagonista, sinó també jutge dels seus propis actes.

El mateix desembarcament de Normandia és un exemple excel·lent per exemplificar en què s’assemblen videojocs i pel·lícules. Gràcies a films com *Salvem el Soldat Ryan* (Steven Spielberg, 1998), molta gent té una idea de com devia ser el Dia-D per les tropes aliades que van desembarcar a les platges de Normandia enmig del foc enemic. Molts tenen present l’escena en que Tom Hanks, liderant la seva brigada, com una part més de les tropes aliades, salta a la platja amb el foc de metralladores i explosions per tot arreu, i com els soldats aliats comencen a caure com mosques. Una escenografia espectacular que dona una idea aproximada a l’espectador de l’infern que era aquell dia Normandia<sup>41</sup>. Tan potent és aquesta escena que alguns videojocs no dubten en copiar, encara que sigui en un context històric diferent. És el cas del *Ryse: Son of Rome*, un videojoc que situa el jugador en la pell de Marius, un centurió que busca venjar la mort del seu pare a mans dels britons. En el tràiler, el videojoc es va donar a conèixer amb una escena inspirada en la de la pel·lícula de Steven Spielberg, o que sembla inspirar-se en ella. En aquest cas es veuen centenars de naus romanes, birrems o trirrems, arribant a les costes de Britania, i com milers de legionaris desembarquen a la vegada per atacar les platges defensades pels britons<sup>42</sup>.

En aquest sentit, els videojocs són deutors del cinema. Aquest és un medi molt poderós gràcies a la seva capacitat visual i tècnica, així com sonora. Aspectes que els

---

<sup>41</sup> Consultar Imatge 17

<sup>42</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=B9mgUvtO7mo> [Última Visita: Dimecres 21 de Febrer de 2018]

videojocs exploten al màxim, sobretot gràcies a la capacitat que tenen els ordinadors i les videoconsoles. Quan més evoluciona la tecnologia, millors i més espectaculars són els videojocs, i també les pel·lícules, amb efectes visuals més realistes i sorprenents. No en va, l'aspecte visual i sonor és dels més ben cuidats de les pel·lícules, amb inversions milionàries.

Actualment vivim en un moment en que a vegades és fa difícil de distingir entre un videojoc i una pel·lícula a causa de la gran qualitat dels mitjans tècnics. Per això no és d'estranyar que els videojocs presentin molts dels elements més característics que es poden observar a les grans produccions de Hollywood. Els videojocs, com a mitjans digitals i virtuals, també gaudeixen d'infinitud de possibilitats en aquest aspecte: foc, explosions, fum, llum... Són molts els recursos que s'utilitzen, cercant sempre donar una visió de realisme, el més acurat possible. No només pel que fa a la representació de l'entorn, sinó també pel que fa a les persones. Els últims anys s'han fet molts progressos per recrear a la perfecció en cos humà dintre els videojocs, utilitzant les tècniques més avançades en realitat virtual i d'anàlisi, fins el punt d'arribar a utilitzar actors i actrius reals per recrear personatges virtuals. Recrear una figura humana dins un videojoc és una les qüestions més complexes a nivell tècnic, tan pel que fa a imitació del cos, moviments, físiques... molts aspectes que fa de la creació d'avatars<sup>43</sup> humans un dels grans reptes de qualsevol videojoc.

Així, en els videojocs es poden observar moltes de les premisses ja vistes en les pel·lícules i dutes a un nou nivell, amb noves característiques i avenços. Una de les propietats a destacar és la obsessió per transmetre una sensació d'hiperrealisme, és a dir, tot ha de ser més violent, i fins i tot sagnant, del que devia ser en la realitat. Les batalles han de ser èpiques i amb un desenllaç incert, els i les protagonistes han de passar per tota mena d'obstacles. Tot això envoltat de cert caire obscur, per donar més transcendència a l'acció. Aquests serien alguns dels aspectes més comuns dels videojocs que tracten sobre la guerra i la seva conseqüent violència. Però això no sempre té perquè ser així, i els videojocs poden ser més laxos, sense deixar de recórrer a l'acció trepidant que pot tenir un episodi bèl·lic.

D'on prové aquest excés de sang i violència? i com és que els dissenyadors de videojocs hi presten tanta atenció? Si bé no deixa de ser un recurs purament estètic, és cert que hi ha una certa demanda per part dels jugadors de cara a poder tenir el que es

---

<sup>43</sup> Aquest és el nom que rep en els videojocs una figura humana representada digitalment.

podria anomenar una experiència més “realista”, emmarcada dins aquest pretès hiperrealisme. Cal preguntar-se si el propòsit dels videojocs és estimular el gust per la violència i, per tant si tornen més violents als jugadors.

Aquest és un vell debat que sempre ha generat controvèrsia en el món dels videojocs. Com demostren diferents estudis, el fet és que els videojocs no converteixen als seus jugadors en assassins psicòpates<sup>44</sup>. Segons aquests estudis, el assassins condemnats acostumaven a jugar de mitjana tres vegades menys que un jugador assidu. Tot i que hi ha qui sempre pretén vincular una cosa i l’altre per tal de crear polèmica, com fou el cas recent d’un lamentable atac a un institut de Florida<sup>45</sup>. Creiem que aquest debat sempre estarà present i servirà com a excusa per aquells que pretenen regular els videojocs.

Sigui com sigui, part del públic demanda aquestes opcions en els jocs: un espectacle sagnant y dur, que en molts casos les empreses ràpidament intenten satisfer. Això ho certifica el fet que es creï contingut pensat a fer contemplar i a donar aquest mòrbid espectacle als jugadors. Moltes vegades això existeix com una mera opció dins els jocs, i els usuaris tenen la possibilitat d’habilitar o deshabilitar aquest tipus de contingut. En altres casos, aquest material s’ofereix de forma addicional, pagant per ell. I la gent el compra.

Aquest seria el cas de dos coneguts jocs que formen part de la saga *Total War*, com són el *Total War Rome II* i el *Total War Attila*<sup>46</sup>a. Tots dos jocs ofereixen èpiques batalles entre grans exèrcits, dignes de les millors produccions de Hollywood. El joc mostra trepidants escenes de batalla i acció de lluita entre soldats, ja siguin a cops de llança, estocades d’espasa, cargues de cavalleria, trepitjades d’elefants... Tot això sense ni una gota de sang i sense perdre l’impacte i la força d’una batalla a gran escala. Però l’empresa també ofereix contingut addicional de pagament per tal de “millorar” l’experiència de batalla. És així com ofereix dos DLC (*Downloadable Content*), pack d’expansió descarregable, que la gent compra. Així és com l’empresa ofereix el producte:

*Experimenta las calamidades del campo de batalla del mundo antiguo con el contenido descargable Blood & Gore para Total War: ROME II*

---

<sup>44</sup> <https://www.rollingstone.com/glixel/features/video-games-school-shootings-w516863> [Última Visita: Dijous 22 de Febrer de 2018]

<sup>45</sup> <https://arstechnica.com/gaming/2018/02/video-games-not-guns-to-blame-for-school-shooting-says-kentucky-gov/> [Última Visita: Dijous 22 de Febrer de 2018]

<sup>46</sup> Consultar Fitxa: *Total War Attila*

*Blood & Gore recrea la brutalidad del combate en primera línea de batalla con un realismo sin concesiones repleto de decapitaciones, desmembramientos y empalamientos devastadores. Con cientos de animaciones atroces que se reproducen en el combate entre distintos tipos de unidades, las batallas masivas de Total War: ROME II nunca volverán a ser las mismas.*<sup>47</sup>

Tal com diu la mateixa empresa, s'ofereix una experiència molt més visceral i sanguinària. Els noms dels propis DLC ja són prou suggestius en aquest sentit: *Blood & Gore*<sup>48</sup> i *Blood and Burning*<sup>49</sup>, indicant sense cap mena de dubte allò que ofereixen: sang, foc i destrucció. Cada un té un cost d'uns 20€ aproximadament, i donen una idea aproximada del que està disposada a pagar la gent. Això mostra que l'estratègia funciona i que els jugadors demanden aquest tipus de contingut. Tant és així que l'empresa ha seguit aquesta mateixa estratègia en els següents jocs: treure el joc base i al cap d'un temps oferir aquest contingut addicional. Sembla que les decapitacions, empalaments i altres representacions grotesques de la violència són del gust dels jugadors. En aquest sentit, no és pot negar que no ofereixen una visió molt distorsionada de com devia ser la realitat del moment. Testimonis com el de Valentia, o els setges de Cartago i Corint així semblen certificar-ho, amb nombroses evidències que demostren casos de violència extrema.

Amb exemples com aquests es podria concloure que els videojocs només mostren un cert tipus de violència, aquella centrada en donar un espectacle grotesc i sanguinari; o que només serveixen per delectar aquells que tenen cert gust per allò mòrbid. Aquesta no seria una conclusió del tot plausible, si bé és cert que la violència i la sang són uns elements comuns, en alguns casos com un aspecte estètic més, que ajuda a donar aquesta sensació d'hiperrealisme. Però no són una condició *sine qua non*, sinó que en la immensa majoria de casos aquesta està present de forma opcional i addicional per aquells que ho desitgin.

Tal com s'ha esmentat anteriorment, els videojocs són capaços d'anar més enllà de un mitjà tradicional com és el cinema. Així les representacions de la violència i el contingut que s'ofereix de la mateixa por variar d'una tipus a un altre de joc, oferint múltiples perspectives i aproximacions diferents segons cada cas. A vegades de forma conscient cap al jugador, d'altres inconscient. El propi mitjà ofereix aquests noves

---

<sup>47</sup> [https://store.steampowered.com/app/259800/Total\\_War\\_ROME\\_II\\_Blood\\_Gore/](https://store.steampowered.com/app/259800/Total_War_ROME_II_Blood_Gore/) [Última Visita: 10 de Juny de 2018]

<sup>48</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=1J\\_hMO8cRVE](https://www.youtube.com/watch?v=1J_hMO8cRVE) [Última Visita: Dijous 22 de Febrer de 2018]

<sup>49</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=O\\_MMEQMUawA](https://www.youtube.com/watch?v=O_MMEQMUawA) [Última Visita: Dijous 22 de Febrer de 2018]

opcions, utilitzant algunes vegades l'enorme capacitat gràfica dels videojocs, d'altres mitjançant algunes de les seves característiques claus com són la interactivitat i un dels recursos més importants que tenen els videojocs al seu abast: la creació de contextos singulars i únics per a cada situació. La combinació de tots aquests elements permet als jocs crear una experiència d'immersió inèdita i inigualable per cap altre mitjà actual. Així, la percepció que pugui tenir el jugador en cada situació pot variar en funció d'una sèrie d'elements, com poden ser el tipus del joc, la temàtica, les mecàniques i les regles del joc, a més de les decisions del propi usuari.

Mostrar sang i acarnissament és la forma més comuna de mostrar la violència i les conseqüències més directes de la guerra, com ja s'ha esmentat. Però seria caure en un error pensar que aquesta és l'única opció de què disposen els videojocs. Tal com hem fet referència anteriorment, els jocs disposen de varies eines al seu abast per mostrar diferents tipus de violència, perquè la guerra en sí no es redueix només a acabar físicament amb l'adversari, de la mateixa manera que la sang no té perquè ser l'única representació possible en un videojoc. La guerra pot ser mostrada de moltes formes.

La guerra té moltes conseqüències visibles, i algunes d'elles es perpetuen en el temps i l'espai. Per això, les afectacions en el medi físic són un tipus de violència derivada de la guerra com a activitat humana sobre l'entorn. És possible actualment poder cercar determinats camps de batalla, ja que s'hi deixà petjada. O per exemple observar les conseqüències de determinats setges, que en ser perllongats, afectaven irremeiablement el seu entorn i encara avui en dia se'n poder observar els resultats. Seria el cas del setge de Masada, on són més que visibles les obres d'enginyeria que practicaren els romans. O també part de la circumval·lació que Cèsar fer a l'entorn d'Alèsia.

Aquesta violència encara es pot observar més àmpliament amb un fenomen social i econòmic característic de les societats antigues que els romans practicaren a una escala major que grecs i fenicis. És el cas de la colonització. L'establiment de nous enclavaments en forma de colònia significava l'apropiació d'un territori. Això, en alguns casos, implicava violència, i és que rarament s'ocupaven territoris desocupats, amb la conseqüent subjugació dels habitants de la zona. Certament els romans crearen molts tipus de colònies, amb estatuts jurídics i polítics molt variats, així com distints tipus de funcionament. Tot i que les colònies es podien formar en una fase posterior al procés de conquesta, no es podia descartar mai una revolta per part de la població

autòctona, com fou el cas de Londinium poc després de l'ocupació del territori brità per part de tropes romanes.

Més enllà de la violència física sobre la gent, el colonialisme tenia altres dimensions. Tal com s'ha dit, l'afectació del medi natural i físic era una altra de les conseqüències. La fundació d'una colònia significava a curt i a mitjà termini la divisió de tot un perímetre al voltant de la ciutat, en forma de centúries (*centuriatio*), procés segons el qual es quadriculava el territori de la colònia i es cadastrava per a la seva futura explotació. Aquest procés venia acompanyat de l'aparició de vies, aqüeductes, ponts i tot tipus d'obres d'enginyeria per tal de dotar a la ciutat de tota la infraestructura necessària pel seu correcte funcionament. I avui en dia encara són visibles moltes d'aquestes obres d'enginyeria romana.

Un dels gèneres de més èxit del videojoc de tipus històric són els constructors de ciutats, coneguts com a *City-builder*. Dos grans exponents d'aquest gènere són el *Caesar* i l'*Imperium Civitas*. En aquest tipus de jocs es repta al jugador a construir una ciutat des de zero i gestionar tots els seus aspectes econòmics i socials. Aquests acostumen a ser jocs amb unes mecàniques i dinàmiques un tant complexes, ja que contemplen molts aspectes de les ciutats, des de l'abastiment d'aigua fins a la defensa de la mateixa, intentant en gran mesura mostrar com podia ser el dia a dia en una colònia romana, atenen els desitjos de la gent i vetllant pel seu benestar.

Certament, es pot afirmar que els "Constructors de Ciutats" intenten ser bastant acurats, ja que contemplen molts aspectes del funcionament d'una ciutat romana. Els seus mecanismes són complexos, i les opcions de què disposa el jugador són moltes. Així per exemple es veu obligat a modificar el medi per tal de dotar la ciutat d'un bon sistema d'infraestructures, a la vegada que ha de tenir cura de la defensa de la ciutat, tan per protegir-la dels delinqüents com de possibles enemics externs que vulguin atacar la colònia. Aquests jocs contemplen múltiples facetes del que implicava la fundació d'una colònia però a vegades obvien certs aspectes, com pot ser l'esclavisme.

Anteriorment s'ha fet esment a la violència dins la política romana, tan en època republicana com imperial. A diferència del que han volgut mostrar moltes pel·lícules, la societat romana no era tan convulsa com es pretenia, però sí que l'assassinat i la mort violenta eren elements presents i coneguts. Aquest és un element que apareix en molts jocs, on a vegades es permet segrestar, extorsionar o assassinar cert rival polític. El joc



*Pax Romana*<sup>50</sup>, per exemple, és probablement únic en el seu gènere ja que es tracta d'un simulador polític, centrat en la República i en la lluita de diferents faccions per assolir el poder. Aquest intenta ser un simulador complex, fins i tot de difícil aprenentatge, en que l'ús de la violència és una arma més de la que disposa el jugador per tal d'assolir els seus objectius. El jugador ha d'aconseguir que la seva facció controli la República, ja sigui mitjançant el control dels exèrcits, o mitjançant la plebs. Així, l'extorsió, la difamació, el segrest i en última instància l'assassinat, són tot d'eines disponibles per tal d'aconseguir per la seva missió: ser proclamat emperador.

El *Pax Romana* és un cas especial de joc, en que la violència es mostra només mitjançant textos, menús i algunes imatges complementaries. No fa ús d'imatges o vídeos carregats de dramatisme o de sang, abandonant algunes de les característiques esmentades anteriorment i reafirma la idea clau que els videojocs poden crear contextos i formes d'aproximació diferents<sup>51</sup>.

L'explotació del medi i la intriga política són dos formes no gaire comunes de mostrar la guerra i la violència en els videojocs. Anant més enllà, es pot continuar trobant exemples de com els jocs ofereixen diferents perspectives de la guerra i les seves conseqüències fent ús de les seves possibilitats i transcendint la màxima de l'espectacle sanguinari. És mitjançant petits detalls, l'ús de contextos i de materials supletoris, que els videojocs il·lustren la violència d'una forma alternativa i sense grans dosis de "sang i fetge".

Els videojocs no són del tot aliens a fets com l'esclavatge, les massacres o els saquejos, i tendeixen a reflectir-los de diverses formes. Pot servir d'exemple la saga *Total War*, que s'ha esmentat anteriorment com a un cas de videojoc que recorre habitualment a l'ús d'escenes d'acarnissament. Aquesta saga també és capaç de fer allò que fan altres videojocs, creant contextos i formes d'aproximació alternatives per tal de mostrar un fet tan dur i cruel com pot ser la massacre d'un poble, o l'esclavització de tota una ciutat sense necessitat de recórrer a imatges impactants. Per fer participi el jugador de totes aquestes situacions, es planteja a l'usuari que pregui decisions en el decurs de la partida.

Així, per exemple, el jugador pot prendre determinades decisions polítiques, com assassinar un rival, extorsionar o segrestar...<sup>52</sup> Seguint en gran mesura la línia fixada per el *Pax Romana*, però en una escala molt inferior, ja que el joc té la política com un

---

<sup>50</sup> Consultar Fitxa: *Pax Romana*

<sup>51</sup> Consultar Imatge 18

<sup>52</sup> Consultar Imatge 19

àmbit secundari. Centrat més en l'acció bèl·lica, el joc demana en certs moments al jugador què s'ha de fer després d'una batalla: si alliberar els presoners, esclavitzar-los, o simplement matar-los a tots<sup>53</sup>. També, quan una ciutat és conquerida, en aquest cas se li demana què fer amb els civils i amb la mateixa ciutat, podent-la ocupar de forma pacífica, saquejar-la o directament destruir-la totalment<sup>54</sup>. A més, els propis mecanismes del joc fan que les decisions preses tinguin conseqüències. Si es decideix matar tots els presoners fets en una batalla, les relacions amb aquella facció empitjoraran. En canvi, si es decideix ocupar pacíficament una ciutat enemiga, l'estat d'ànim de la població millorarà considerablement.

Els *Total War* també presenten certes característiques que els hi donen encara més profunditat i que fan que la guerra tingui més pes que en molts d'altres jocs, perseguint l'objectiu de crear un joc de guerra total i que mostri múltiples dimensions de la mateixa. Un aspecte singular que presenta és la *Decimatio*, el procés segons el qual un general romà podia prendre la decisió d'executar el 10% d'una de les seves legions per tal de restaurar la disciplina. El joc ofereix aquesta opció pels exèrcits que han perdut batalles.

Les possibilitats del joc no acaben aquí, i és que d'alguna forma intenta aprofundir en el context històric que relata. És el cas del *Total War Attila*, centrat en el període de la caiguda de l'imperi romà d'occident i les "invasions bàrbares". Per tal de mostrar una situació d'alta inestabilitat política, social i econòmica, el joc inclou mecàniques com la corrupció i el bandidatge, que afecten a la recaptació d'impostor per part del jugador. O també qüestions de caire religiós, en un moment d'expansió i consolidació del cristianisme, afectant l'estabilitat de tot l'imperi. Així, per exemple, una regió de majoria pagana, però amb l'oficialitat del cristianisme, pot generar greus problemàtiques d'estabilitat al jugador, que haurà de destinar homes i recursos per tal de mantenir la pau a la zona<sup>55</sup>. A nivell social, prenen molta importància les migracions dels pobles germànics, essent un factor de desestabilització i impacte econòmic i cultural molt gran, més enllà del seu aspecte purament militar.

Tot aquest seguit de decisions, situacions o contextos es mostren al jugador sense l'ús d'imatges cruentes o grans dosis de sang, utilitzant només quadres de text acompanyats en alguns casos només per algun suport gràfic, o simplement amb simples

---

<sup>53</sup> Consultar Imatge 20

<sup>54</sup> Consultar Imatge 21

<sup>55</sup> Consultar Imatge 22

xifres que proporcionen informació al jugador. En altres casos són una part intrínseca del joc, una part de les seves normes, sense que el jugador en tingui un control directe sobre el seu desenvolupament.

Aquesta cara dels *Total War* demostra fins a quin punt els jocs comptem amb altres recursos més enllà dels espectacles sanguinaris. Simples quadres de textos i xifres, acompanyats de la contextualització adequada, proporcionen prou informació als jugadors perquè es facin una idea del que està succeint. En aquest aspecte, mereix una menció especial la saga *Civilization*, que és segurament el màxim referent d'aquest tipus de contextualitzacions, ja que és un joc que destaca per la seva absència d'espectacles sanguinaris. En canvi sí que crea molt bons contextos i aporta tota mena d'informació per tal de crear una autèntica immersió per part del jugador en el moment històric en que es situa.

Les implicacions que tenen els videojocs i la visió que donen de la violència i la guerra durant l'Antiguitat són moltes, així com la recepció final que en té l'usuari. No s'ha obviar que en molts casos l'ús de sang és un recurs més al que recorrent les empreses per tal de vendre i promocionar un joc. El *Total War* n'és un magnífic exemple d'aquest cas, però també de l'altre cara de la moneda. Així trobaríem molts altres jocs que venen a representar facetes menys conegudes de la guerra, o que criden menys l'atenció, amb efectes menys notoris que una massacre o un setge. La guerra en ella mateixa és diversa, i es pot presentar de moltes formes, de la mateixa manera que les seves conseqüències són múltiples.

Els videojocs també fan una representació de la guerra més tradicional i en consonància amb altres mitjans com són el cinema i la televisió. Cerquen donar un espectacle visual complet, recorrent a multitud de tècniques i recursos de caire audiovisual per donar un aire d'hiperrealisme de caire èpic i en certes ocasions obscur. Això ho fan mitjançant l'ús de la sang en escenes de gran impacte i primers plans, el que és pot definir com a un autèntic espectacle sanguinari. Els videojocs, en aquest aspecte, poden arribar a un nivell superior que les pel·lícules, però en gran mesura es deuen a la estètica del cinema i més concretament als canons dictats per Hollywood en els últims temps.

En gran mesura, existeix una demanda per part de la comunitat de jugadors perquè això sigui així, i les empreses són receptives a aquesta demanda, creant més contingut i adaptant-se al que vol la gent.

Els videojocs donen una nova aproximació a diferents tipus de violència, que en molts casos poden ser nous pels jugadors. Aquest aprèn a que no tot es redueix a un mer espectacle sanguinari on l'objectiu final és fer rodar caps, i que de forma anàloga als fets històrics, una decisió presa després d'una batalla pot tenir conseqüències imprevistes que no tenen perquè estar determinades; o que la presa d'una ciutat i el que es decideixi fer amb els supervivents de la mateixa pot marcar el futur de l'imperi que s'està bastint. Junt amb el context, els videojocs també aporten agència, apoderant el jugador i convertint-lo en un veritable agent històric, ja que és ell qui ha de prendre decisions importants que afectaran al decurs de la partida.

La interactivitat aporta un nou element que és característic i únic dels videojocs de tipus històric: la contrafactualitat. Així, el jugador té capacitat per canviar el decurs de la història, creant un nou fil narratiu diferent en cada partida. Aquest és un dels elements que utilitza la publicitat de la majoria de videojocs per vendre els seus productes. Però en jocs que tenen a veure amb la guerra aquest fet adquireix noves dimensions, perquè més enllà de fer que el jugador participi en la presa de decisions, aquest també es fa autor moral de moltes d'elles. És a dir, fa prendre consciència de moltes decisions que a ulls actual, o en una situació real, seria més que reprobable. No cal que vagi acompanyat de cap imatge sanguinària per entendre que quan un jugador prem un boto digital per exterminar milers de persones, això té unes implicacions morals enormes.

Jugar a videojocs amb contingut violent és sens dubte un tema que té implicacions de tipus moral i ètic. Més enllà del famós debat de si els videojocs generen més violència, cal tenir en compte que molts d'aquestes videojocs tracten conceptes d'una gran carga emocional i fins i tot sensible. Això sempre ha estat un repte pels videojocs: el saber tractar correctament un tema polèmic. Moltes vegades els jocs prenen com a tema central històries controvertides, que si no reben el tractament adequat poden generar polèmica. No en va, molts videojocs tenen el nazisme i el Tercer Reich alemany com a centre de les seves històries, però són molt pocs els exemples, per no dir cap, que tractin l'holocaust jueu. Tractar aquest tema no és que sigui un repte, sinó que directament seria massa provocador.

A vegades sembla existir un acord tàcit entre empreses de no tractar alguns temes que podrien suscitar controvèrsia. L'holocaust és només un d'ells, però malauradament són molts els casos de genocidis, exterminis i persecucions de minories. Són molts els títols de videojocs ubicats en tot tipus de conflictes, des de la Segona Guerra Mundial, fins a les més recents guerres de l'Iraq i l'Afganistan. Ometre certs episodis sensibles

sembla una norma general en els videojocs, però en canvi mostrar homes degollats, amputacions i altres escenes sembla que no ho és. El cert és que quan una empresa decideix mostrar un tema massa delicat, l'opinió pública se li pot girar en contra. Fou el cas del *Call of Duty: Modern Warfare 2*, on en una missió el jugador s'infiltra en un comando terrorista i al assaltar un aeroport ha de matar tan civils com pugui per tal de no se descobert. Aquesta escena va ser molt polèmica i en alguns països es va obligar a eliminar-la si volien comercialitzar el videojoc<sup>56</sup>.

En els videojocs considerats aquí, centrats en l'Antiga Roma, aquestes qüestions tampoc haurien de ser menors. Qüestions com l'extermini, l'esclavització o la destrucció, apareixen en molts jocs i és finalment l'usuari qui té la potestat de decidir el destí de les seves víctimes digitals. D'aquí novament la importància de la contextualització, però també de la significació d'allò que està fent el jugador amb la seva presa de decisions.

Lligat amb el que hem dit anteriorment, sorgeix la qüestió del presentisme. Vist amb mes de dos mil anys de distància, molts fets ens poden semblar de poca transcendència. Que Cèsar provoqués la mort de prop de tres milions de gals, per alguns avui pot semblar un fet anecdòtic. Però allò que per uns pot no tenir major importància, per altres pot ser qualificat de genocidi. En tot cas, les implicacions són evidents i el debat profund.

Els videojocs permeten noves formes d'aproximació a la guerra i a les seves conseqüències.. Demostren tenir un ampli ventall de possibilitats, la qual cosa atorga profunditat i complexitat a allò que mostren. El que podria semblar un fet simple, reduït a una mera qüestió d'espectacle sanguinari, en realitat pot arribar a tenir una lectura d'ampli espectre, com seria en el cas dels *Total War* o *Civilization*. Aquests títols mostren una nova forma d'entendre l'imperialisme en els nous mitjans digitals, on política, economia i cultura intervenen conjuntament, fent de la guerra un fenomen cultural divers, amb moltes implicacions. Es tracta d'una nova dimensió, on els jugadors passen a ser protagonistes de les seves accions, i on les seves decisions tenen transcendència. És una nova forma de fer la guerra i entendre-la digitalment. És l'època de l'imperialisme 2.0.

---

<sup>56</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Controversies\\_surrounding\\_Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_2](https://en.wikipedia.org/wiki/Controversies_surrounding_Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2) [Última Visita: Dimecres 28 de Febrer de 2018]

### 4.3 – La *Pax Romana*: Fundació de Ciutats Virtuals

*Vaig instal·lar colònies militars en Africa, Sicília, macedònia, així com en Hispània, Acaya, Àsia, Síria, la Gàl·lia Narbonense i Pisidia. També Itàlia té 36 colònies, estanciades per la meva autoritat les quals sota el meu govern van ser pròsperes i intensament poblades*<sup>57</sup>.

L'emperador August serà recordat per moltes gestes, algunes de molt significatives, i un bon testimoni de moltes d'elles són les *Res Gestae*. Aquesta era una proclama als quatre vents de quines havien estat les principals accions al llarg de la seva vida, des del seus principals èxits polítics i militars, fins als seus serveis públics prestats a la República romana. Tot d'accions que havia prestat com un ciutadà més, de forma humil i conscient que sempre ho feia per imperatiu del Senat i del Poble de Roma, dels qui era el més lleial de tots els servidors. Un exercici de propaganda com pocs fets al llarg de la història, però que venia a demostrar quin era el poder i la posició d'August dins la República de Roma.

Entre moltes altres coses, August és conegut per ser el primer emperador de Roma, en rebre el títol oficial de *Imperator*, que el feia comandant suprem de tots els exèrcits de Roma. Així com també va rebre el títol de *Primer Inter Pares*, o *Princeps*, el primer entre iguals, i que serveix per denominar aquest període de la història de Roma: el Principat. August va ampliar i consolidar les fronteres de Roma fins establir el que seria conegut des d'aleshores com el *limes*, creant la imatge de l'Imperi que avui molta gent té. Potser no és conegut per les seves conquestes militars, tal com ho poden ser Juli Cèsar o Trajà, però a ell se l'hi atribueix una gesta única, que encara actualment genera controvèrsia per conèixer realment l'abast i la dimensió de tots els fets. August serà recordat per iniciar el que es coneixeria com a *Pax Romana*, un període que duraria prop de tres segles i que aportaria unes quotes de pau i estabilitat a tots els territoris de de la conca mediterrània, mai vist fins aquell moment. Una tranquil·litat que potser podia ser fictícia, i per això continua sent un tema de debat entre historiadors. Però per molts habitants de la seva època, i així ho demostren les fonts, era un fet creïble i que fou commemorat amb l'*Ara Pacis*.

De Roma sempre s'ha destacat dos elements que foren claus en l'èxit del seu imperi. Segurament un dels aspectes més coneguts, i que desperta molt d'interès, és l'exèrcit romà. Sense cap mena de dubte, les legions romanes foren molt importants per explicar l'èxit dels romans en les seves empreses. Però no fou l'únic element que ajudà a iniciar

---

<sup>57</sup> *Res Gestae Divi Augusti*, XXVIII

la *Pax Romana*, i encara menys a consolidar-la, perquè aquest fou un procés llarg i complex, en que intervingueren molts altres factors. El segon element fou la colonització, que consistí en la creació de colònies per tot el seu territori.

El fenomen de la creació de noves ciutats està íntimament lligat al procés de romanització, és a dir, el procés de difusió i implementació del model romà per tot l'imperi. Les ciutats van ser un element fonamental per tal d'estendre la romanització. No en va, en moltes ocasions s'ha destacat la societat romana per ser eminentment urbana. Aquest tipus d'afirmacions han estat matisades al llarg del temps per alguns estudiosos, ja que segons algunes estimacions només el 20% de la població de l'imperi vivia a les ciutats, desmentin així en certa mesura la idea d'una societat eminentment urbanita.

Aquesta idea ha perviscut al llarg del temps, donant una gran rellevància a les ciutats romanes. És evident que es poden trobar restes d'enclavaments romans al llarg de tot l'antic imperi, des d'Anglaterra fins al nord d'Àfrica, passant per la mateixa Itàlia o Síria. Aquestes restes continuen fascinant i despertant molt d'interès a les persones que les visiten o estudien. No en va Pompeia i moltes altres ciutats que foren antigues colònies romanes, tals com Tarragona, Itàlica, Mèrida, Nimes, Istanbul reben milions de turistes cada any. La imatge que tenim d'aquestes antigues ciutats s'ha vist, en certa mesura, mitificada tan per l'art com pel cinema. Segurament aquest últim ha aportat una major visió de grandesa, però és la literatura qui li conferí cert aire de romanticisme:

*While stands the Coliseum, Rome shall stand;  
When falls the Coliseum, Rome shall fall;  
And when Rome falls—the World.*<sup>58</sup>

Els grans monuments de l'Antiguitat, com pot ser el cas del mateix Colisseu o del Partenó d'Atenes, desperten admiració des de ja fa molts segles. No en va foren edificis que influenciaren a arquitectes i artistes des del Renaixement. Sobre ells pesa un aire de Romanticisme, i fins i tot a vegades de cert Decadentisme, que ha ajudat a crear tota una atmosfera de nostàlgia al seu entorn. L'exemple de Lord Byron és només un dels molts que es poden trobar, i la pintura, juntament amb l'arquitectura, serien els grans exponents. Per això són molts els artistes i arquitectes que des del Renaixement s'han

---

<sup>58</sup> Byron, *Descriptive Poems*: III. Places, *The Coliseum*, 72-75. <http://www.bartleby.com/360/7/123.html>  
[Última Visita: 30 de Març de 2018]

Traducció: Mentre el Colisseu aguanti, Roma aguantarà, quan el Colisseu caigui, Roma caurà, i quan Roma hagi caigut, el món també.

inspirat en les velles obres romanes, cercant inspiració i models que seguir (LOWE 2012).

Les noves formes de representació visual deuen molt a als seus predecessors de la literatura o l'art. Així són moltes les sèries de televisió o pel·lícules que interpel·len a l'espectador, mostrant una imatge de l'Antiguitat que s'ajusta a aquests estereotips. Pel·lícules com *Ben-Hur* (1959) mostren amb vehemència aquesta imatge de fastuositat i grandesa. També *Gladiator* (2000) apareix una Roma que supera qualsevol proporció humana pel que fa a la mida dels seus edificis. Aquests films són només dos exemples dels molts altres que es podrien trobar, i que a mesura que els mitjans tècnics evolucionen, obsequien a l'espectador amb tota mena de regals per la vista i els sentits.

Per tot plegat, no és gens d'estranyar que avui en dia les restes de les antigues ciutats romanes siguin tan visitades, i que en moltes guies turístiques s'apel·lin a cert sentiment de nostàlgia de l'Antiguitat grecoromana. Un fet que es pot constatar a qualsevol indret que conservi un passat romà. Tot plegat, ha ajudat a crear una visió del passat que atrau i sedueix a milers de persones. No en va, a finals del segle XVIII, el mateix Gibbon afirmava que probablement l'època més feliç de tota la història de la humanitat fou el regnat dels Antonins, justament el moment que marcà punt i final a la *Pax Romana*.

Sempre hi ha hagut una necessitat d'imaginar com havia estat el passat. Per això, des de camps com la història o l'arqueologia s'han proporcionat les eines necessàries per recrear de la forma més fidel possible les èpoques anteriors. Evidentment aquesta reconstrucció està subjecte al treball de l'historiador, al seu coneixement i abstracció de les fonts. És a dir, que és condicionada i per tant subjectiva, mai objectiva. Així es pot parlar que mai es podrà recrear un passat "autèntic".<sup>59</sup>.

Que la interpretació del passat passi pel filtre de l'historiador o l'arqueòleg, no significa que no existeixin representacions plausibles. Gràcies al treball de molts investigadors en base a les fonts primàries, existeix un coneixement bastant detallat de com devia ser un cert passat, i és possible emetre hipòtesis amb alt grau de versemblança. A més, l'arqueologia en particular ha ajudat a reconstruir molt del que sabem, no només complementant o contradient les fonts escrites, sinó també aportant noves contribucions.

És així com actualment és possible reconstruir amb una gran precisió com era una antiga *civitas* i suposar el seu entorn. Aquest coneixement pot arribar al gran públic

---

<sup>59</sup> Consultar Imatge 23



d'una forma que no havia estat possible fins fa poc, mitjançant una eina molt potent com són els videojocs.

Instruments com els videojocs tenen un gran potencial, però no estan exempts de perills i el seu ús ha de ser molt acurat. Tot i així, joc i arqueologia es poden unir per crear una font de saber històric molt útil per a la transmissió de coneixement més enllà del món acadèmic, i aproximar una mica més tota aquesta informació a un nou tipus de subjecte: el jugador. Aquest no és un simple receptor passiu, sinó que es converteix en un element actiu del procés d'aprenentatge històric, ja que pren part en el procés d'adquisició de nou coneixement. A través dels videojocs, el jugador pot interactuar amb el passat.

A través de disciplines com l'Arqueologia del Paisatge, els videojocs poden ajudar a un millor coneixement del passat. A continuació, a partir de l'exemple de dos videojocs, mostrarem com es pot fer la reconstrucció d'una ciutat romana, del seu entorn immediat, i el paper que té el jugador com a agent històric.

#### 4.3.1- Arqueologia del Paisatge

*L'arqueologia del paisatge és la disciplina que s'ocupa de la interpretació i el coneixement dels espais culturitzats i del registre arqueològic que els caracteritza. Des de la seva perspectiva, els paisatges constitueixen expressions culturals, territoris culturitzats, viscuts i conceptualitzats, producte de les activitats humanes al llarg del temps i, per tant, són l'expressió de les societats i dels processos històrics que els han configurat.*<sup>60</sup>

Com moltes altres disciplines, l'arqueologia evoluciona i es podria afirmar que durant molt de temps va estar supeditada a una excessiva quantificació de les restes trobades. Molts altres camps han influenciat l'arqueologia, generant noves àrees de recerca en els darrers cinquanta anys. A llocs com a Anglaterra o França s'han fet esforços per conduir l'arqueologia més tradicional cap a nous horitzons, creant així espais d'investigació on poden confluïr altres disciplines i àrees de recerca. A la vegada que també s'agafaven préstecs d'altres disciplines. Es pot observar així que ciències com la geografia o la mateixa geologia han influenciat l'arqueologia amb la incorporació de noves tècniques i metodologies.

Apareixen així noves interpretacions de l'arqueologia, com poden ser la New Archaeology o l'Arqueologia del Territori, que comencen a posar èmfasi no només en el

---

<sup>60</sup> <https://www.icac.cat/recerca/recerca-de-licac/linies-de-recerca/arqueologia-del-paisatge-poblament-i-territori/> [Última Visita: Dimecres 4 d'Abril del 2018]

jaciment o les restes en sí, sinó també en intentar establir una relació amb el seu entorn més proper, sense que l'evidència perdi importància. A llocs com França es van fer importants avenços, en aquest sentit, en gran part degut al pes que despertava la Història Rural, que pretenia cercar què succeïa més enllà de les grans ciutats. A la vegada, també es pren consciència que el paisatge antic evoluciona, i que la intervenció humana es notòria.

D'aquesta forma es com s'arriba a l'Arqueologia del Paisatge, un camp d'investigació que ha agafant força durant el últims anys. En part és deutor d'altres formes d'entendre o interpretar l'arqueologia, però amb el pas del temps ha creat una camp de recerca interdisciplinari. És així com, en l'Arqueologia del Paisatge, no només hi hauran arqueòlegs o historiadors, sinó que també paleontòlegs, biòlegs, geòlegs entre molts altres. L'objectiu és estudiar el paisatge, o el territori, en tota la seva amplitud i complexitat, sense perdre de vista la centralitat del jaciment.

A la vegada però, l'Arqueologia del Paisatge es troba davant la dificultat d'imaginar i recrear un paisatge antic, comptant que aquest ha canviat a causa de l'acció humana i del mateix temps. Per exemple, no ens podem imaginar el mateix entorn empordanès a l'arribada dels grecs, en l'època romana o durant l'edat mitjana, tenint en compte que en els tres casos el paisatge era completament diferent a l'actual (OLESTÍ 2014: 14).

#### 4.3.2 – Del medi físic al medi virtual: *Caesar i Imperivm Civitas*

A continuació es presentaran dos exemples de videojoc que simulen com era una antiga ciutat romana. S'entra així en l'àmbit de la simulació del passat en una època concreta. Els dos casos a examinar són dos sèries de jocs populars i ben coneguts pel públic en general, el *Caesar i Imperivm Civitas*. Ambdues són sagues d'èxit sobre gestió i desenvolupament de ciutats romanes. Les seves característiques i mecàniques de joc els fan mereixedors de ser casos d'estudi, ja que simulen tan la ciutat com el seu entorn, establint relacions entre tots dos àmbits.

Els *City-Building*, o construcció de ciutats, és un gènere molt popular en els jocs d'ordinador, amb una personalitat molt marcada i que mereixen certa consideració per la seva trajectòria al llarg de molts anys. Segurament el títol més popular es el *SimCity*, que aparegué per primer cop el 1989 i que des d'aleshores ha tingut successives seqüeles cada cert temps. També són molts els jocs de construcció de ciutats enfocats a

un determinat moment històric. Així, per exemple, dos dels més coneguts són: *Zeus: Señor del Olimpo* (2000) i *Faraó* (1999). En el nostre cas l'estudi es centrarà, com ja hem dit, en dos de les entregues més emblemàtiques: *Caesar III* i *Imperivm Civitas Online*:

- ***Caesar III***<sup>61</sup>: Aquest és un joc de construcció de ciutats on el jugador rep un pressupost a l'inici de la partida i l'ha d'invertir en l'aixecament de la ciutat. S'han de construir cases pels nous habitants que van arribant amb successives onades migratòries cercant noves oportunitats a la ciutat. Per tant és important generar els llocs de treball adequats. Perquè la ciutat comenci a prosperar és important cuidar aspectes com el subministrament d'aigua o l'acondiciament del lloc, comptant que tinguin accés als serveis més bàsics i les necessitats cobertes. A mesura que les demandes dels ciutadans es vegin satisfetes, el seu nivell de prosperitat augmentarà i passaran de ser mers ciutadans a *equites*, o patricis, tributant més i per tant generant més beneficis<sup>62</sup>.

Són molts els aspectes que ha de gestionar el jugador/a, com poden ser les provisions d'aliments de la colònia. Els camps de cultiu només es poden establir en certs llocs del mapa, per la qual cosa l'aprovisionament sempre serà limitat. A més, depenen de les condicions prefixades a l'inici de la partida, no és podrà cultivar de tot. Hi ha varis tipus de cultius, des de gra fins a fruita, o olives. A vegades alguns elements com la vinya s'ha d'importar, de la mateixa forma que els excedents d'un altre producte es poden exportar. A més, els aliments han de ser emmagatzemaments en graners, i després distribuïts als mercants. Per tant, les comunicacions són un aspecte important.

L'altre aspecte fonamental és el comerç, que va lligat a la producció agrícola i industrial de la ciutat. Es poden treballar varies matèries i transformar-les, per tal de fer ceràmica, armes o altres productes manufacturats. Aquests poden ser venuts o comprats en cas de necessitat, essent aquesta una part fonamental dels ingressos de la ciutat. Els ingressos poden ser destinats en diversos camps, des del cultural construint escoles i acadèmies per formar els joves, fins la construcció de teatres o amfiteatres perquè la gent es pugui distreure, o simplement engrandir encara més la ciutat. I és en aquest darrer punt on els edificis públics prenen major importància, millorant l'administració i gestió de la colònia.

---

<sup>61</sup> Consultar Fitxa: Saga *Caesar*

<sup>62</sup> Consultar Imatge 24

Els reptes que ofereix el joc no es troben només en la gestió del dia a dia de la colònia, sinó que també hi han reptes exteriors. Per una banda hi ha el comerç, que es veu modificat per la llei de l'oferta i la demanda, i les ciutats que exporten poden pujar o abaixar preus. De la mateixa manera, l'emperador en certes ocasions pot imposar missions, com que la ciutat del jugador aporti tal quantitat d'un producte a Roma per satisfer la plebs. També hi és present el factor militar, i és que les colònies han de comptar amb les seves guarnicions, perquè poden rebre atacs per part dels *bàrbars* o dels indígenes locals.

Un altre aspecte a considerar és el favor dels déus, ja que aquests poden mostrar la seva colera o bona voluntat en funció de si se'ls ofereixen els sacrificis adequats o tenen molts o pocs temples consagrats. I aquí és on potser el joc surt de l'àmbit estrictament històric per afegir un element més propi de la mitologia, per que si un déu rep l'atenció adequada aquest atorgarà certs beneficis al jugador, com una millor collita, o en cas contrari pot enviar una plaga que destrueixi totes les reserves de gra de la ciutat, causant un bon mal de cap al jugador/a.

- ***Imperivm Civitas***<sup>63</sup>: Aquest joc destaca de l'anterior pel que fa a l'aspecte visual, més recent, amb gràfics 3D, i algunes mecàniques de joc diferents<sup>64</sup>.

Per començar, la gestió dels habitatges és diferent. Mentre que al *Caesar III* l'usuari pot construir grans extensions de cases, aquí només es poden fer edificis individuals, que després evolucionaran cap a *Domus* o *Villae* en funció del compliment de les demandes dels seus inquilins. Aquí els ciutadans han de tenir accés a aliments bàsics i de luxe, així com accés a tavernes o llocs d'espectacles. Un altre aspecte nou és que els ciutadans neixen, creixen i moren. Una població envellida és menys productiva que una població més jove, i això afecta en la taxació de la ciutat.

Igualment, també canvia respecte la mà d'obra més bàsica, comptant aquest joc amb esclaus per a realitzar les feines més feixugues de construcció o manteniment d'edificis. Així els ciutadans realitzen altres tasques, mostrant una estratificació social que no està present a la saga *Caesar III*. D'aquesta forma es fan evidents certes problemàtiques socials, essent possible que una població mal alimentada sigui propensa a les malalties, i per tant a les epidèmies.

---

<sup>63</sup> Consultar Fitxa: Saga *Imperivm Civitas*

<sup>64</sup> Consultar imatge 25

El comerç també varia respecte al títol anterior, ja que no és possible comerciar amb tot l'Imperi, estan subjecte a qüestions geogràfiques i de proximitat. Aquest en canvi ofereix la possibilitat de comerciar amb els bàrbars o els indígenes de la zona. A la llarga, però, també s'han de vigilar les poblacions locals, ja que aquestes poden declarar la guerra a la ciutat, per la qual cosa és necessari mantenir guarnicions i construir estructures defensives, afegint un cert element d'estratègia militar.

En els dos jocs, el jugador es veu recompensat amb diners per comprar béns propis com vil·les o estàtues que pot utilitzar per adornar la ciutat. També es veu recompensat amb l'ascens a través del *cursus honorum*, amb diverses magistratures i estipendis. Així, el nivell de dificultat de la colònia que es vulgui crear i fer prosperar es veurà afectat pel càrrec que obtingui el jugador, variant entre zones que estan més a prop o més lluny del *limes*. Per exemple, un càrrec menor comportarà una responsabilitat menor a l'interior d'una província, en canvi un proconsulat es realitzarà en una zona pròxima al *limes*. El joc ofereix tant ciutats històriques com d'altres inexistents. En el cas de les ciutats històriques, el relleu i la zona geogràfica són bastant fidedignes, amb els seus accidents geogràfics tals com serralades i rius. Com diu A. Orejas:

*Partimos de que el paisaje es el resultado tanto de la adaptación del hombre al medio como de la superación de los obstáculos que ofrece y de la alteración de sus condiciones: desde el momento en que el hombre interviene en el entorno, surge una diversificación de espacios en función del uso otorgado a cada uno de ellos, espacios que se van progresivamente racionalizando, delimitando y “diseñando”* (OREJAS 1991: 216).

Tal com ja s'ha esmentat, l'Arqueologia del Paisatge té com a funció interpretar un territori amb tota la seva amplitud. La seva tasca sobrepassa la del simple jaciment, intentant establir la relació que hi ha entre una comunitat humana que ha viscut en una zona i les accions que ha dut a terme en ella. Per això també és important determinar tan un marc cronològic com geogràfic.

L'Arqueologia del Paisatge té certa dependència vers les noves tecnologies. Per ajudar a recrear un paisatge fan falta estudis paleoambientals, utilització de mètodes de sondeig, o l'ús de costosos instruments geològics. Això sense menystenir el treball de camp propi de l'arqueologia de datació i quantificació. També es poden presentar algunes dificultats derivades del propi terreny. Com ja esmenta la mateixa Almudena Orejas (OREJAS 1996), existeixen complicacions a l'hora de recrear o intentar imaginar com era un paisatge del passat. Per exemple, interpretar un paisatge urbà dins un entorn

modern o contemporani es fa molt difícil, ja que els canvis perpetuats són massa importants. En canvi un espai rural, tot i presentar problemàtiques temporals, és de més fàcil interpretació.

Aquestes problemàtiques ara mateix es solucionen mitjançant la computació, és a dir utilitzant ordinadors i programes que ajuden a modelitzar com eren aquests paisatges antics, siguin de l'època que siguin. Mitjançant l'anàlisi i interpretació de les dades obtingudes, els arqueòlegs poden jugar amb aquestes variables i convertir-les en models que tot i no deixar de ser hipotètics, aporten versemblança. Alguns exemples poden ser simulacions i recreacions de ciutats fetes per a institucions públiques com museus<sup>65</sup> o altres centres d'investigació o divulgació. Dècades enrere, i sense la tecnologia de simulació que existeix actualment, s'havien fet reconstruccions molt ambicioses de com podia Atenes o la mateixa Roma (CONNELLY 1999).

És així com els videojocs venen a ajudar en aquest aspecte, aportant possibles solucions on metodologies més tradicionals poden tenir dificultats interpretatives. Això no significa que es pugui prescindir d'elles. Els jocs ofereixen un entorn global i complert, a la vegada que tot el potencial que pot oferir una simulació per tal de recrear una ciutat en relació amb seu entorn, i que difícilment altres eines poden oferir. Evidentment els jocs tenen unes particularitats que els fan especials i que calen ser comentades breument. La primera de totes és la interacció per part del jugador, i és que aquest intervé directament en la presa de decisions i desenvolupament de les accions. El jugador és un element actiu, tan pel que fa a recepció d'informació com per a la modificació del context del joc.

En el llibre *Playing with the Past* els autors opinen el següent sobre les simulacions:

*Simulation can be an effective multidisciplinary tool for this purpose. Historians have classically conveyed their knowledge through fixed oral, written, or performed narratives. The experience for learners by these means has been passive. Simulations, on the other hand, is neither fixed nor passive. A simulation is an imitation of the real-world situations operates within the confines of a model process, with mechanisms that are not perfectly known to the player, meaning that the effects are not perfectly predictable. As in real-life decision, there is experimentation and both intended and unforeseen consequences (ELLIOTT & WILHELM 2013: 37).*

Tot i això, també s'han de lamentar limitacions i defectes per part dels videojocs. La primera és aquella imposada per la mateixa mecànica del joc. Això limita el joc i el seu

---

<sup>65</sup> <http://ajuntament.barcelona.cat/arqueologiabarcelona/pla-barcino/barcino3d/> [Última Visita: Dijous 5 d'Abril de 2018]

bon funcionament històric, ja que en moltes ocasions no hi ha una historicitat pretesa per part dels creadors del videojoc (ELLIOTT & WILHELM 2013: 13). D'aquesta forma es veu clarament afectada la seva coherència i versemblança històrica, ja que hi ha un problema de intencionalitat. D'aquí que jocs com el *Caesar III* mostrin certes mancances en aquest àmbit. En canvi *l'Imperivm Civitas* cerca una versemblança històrica en camps que l'altre joc no disposa.

Tot i que els errors històrics són visibles en ambdós casos, aquests jocs poden ser una bona eina interpretativa si els volem acostar al món de l'arqueologia del paisatge. D'una banda ofereixen elements interessants, i potser el més important és la responsabilitat de racionalitzar ciutat i territori. L'objectiu fonamental és que la nova colònia prosperi, per això és important determinar a quina distància estarà de les fonts d'aigua, quina infraestructura serà necessària construir, o com de lluny s'ubicarà de les matèries primes com una pedrera o les zones de cultiu. Són decisions que el jugador pren de forma personal, però que no queden tan lluny de les que devien prendre els agrimensors romans en el moment de decidir on fundar un nou enclavament. El jugador ha de prendre moltes decisions que s'ha de sospesar seguint una lògica, i que ajuda a establir millor quin vincle existia entre una ciutat i el seu entorn. Per tant, ajuda a l'hora d'interpretar certs aspectes del funcionament d'una comunitat històrica vers l'entorn on vivia.

Les aportacions que pot fer el simulador no acaben aquí. La colònia havia d'obtenir recursos d'alguna forma, explotar matèries primeres. D'aquí la importància de l'entorn immediat de la colònia. El jugador pot obrir mines, establir més o menys camps de conreu, obrir manufactures per a la transformació de les matèries, etc., així com dibuixar tot un entramat que surt de l'àmbit purament urbà, i s'endinsa en l'entorn rural. En els jocs a vegades costa deduir que és estrictament urbà i que rural, però sens dubte donen una idea, ni que sigui aproximada, que una ciutat explotava de moltes formes el seu entorn. Això però, no ha de servir d'excusa per criticar algunes obvietats, com per exemple que no es pot parlar de *centuriatio* en cap cas, ja que és un element obviat en els jocs, malgrat que constituïa un factor primordial de l'ordenament i funcionament de la ciutat antiga.

Aquestes simulacions no deixen de ser models plausibles i en tot cas és el jugador qui estructura i ordena segons el seu propi criteri en funció de com evoluciona la partida. Aquest és un fet que no s'hauria de perdre mai de vista. El jugador o jugadora guanya agència històrica, però al mateix temps actua de forma contrafactual, perquè si

bé pot estar recreant la colònia de Tarraco, aquesta no serà mai la Tarraco tal i com devia ser ja que els jugadors creen una versió completament alternativa i inexistente de la ciutat que trien.

Des d'aquesta premissa es podria afirmar que una partida en qualsevol joc és sempre ahistòrica, de forma que no s'adapta a la història tal com la coneixem ni respecte les evidències que en tenim. Difícilment es podran donar les condicions necessàries perquè en un joc es pugui repetir un cert episodi històric. Hi ha masses factors a tenir en compte, i moltes variables que no es podrien repetir. Però els jocs intenten, en la majoria dels casos, presentar escenaris i condicions plausibles, i molts jugadors i jugadores són conscients de les condicions i variables històriques, i fan el possible per que una partida sigui el màxim d'acurada possible en termes històrics. Però també podem trobar el contrari: jugadors que juguen una partida de forma completament lliura i arbitrària, només conforme les condicions i normes que imposa el joc, mentre.

Es poden trobar exemples a *YouTube* en que molts jugadors intenten recrear ciutats del mode més fidedigne possible, portant les opcions del jocs al límit. Que molts *youtubers* facin això es pot deure a varies causes. Per una banda, poden haver-hi motius de repte personal, d'adequar-se a un determinat context històric i cenyir-se el màxim possible a ell, però malgrat tot pot veure's condicionat pel decurs de la partida, on no tot és possible. Així, el jugador veu limitades les seves opcions en quan a quines decisions prendre. L'altre gran motiu és simplement el de ser històricament correcte. De fet, són molts els jocs que intenten reptar els jugadors en aquest sentit, condicionant la victòria a l'assoliment de certs objectius històrics.

Hi ha exemples de jugadors a *YouTube* que mostren com construeixen una ciutat<sup>66</sup>, o com desenvolupen la seva carrera de governador des d'una ciutat petita i sense importància fins a posar-se al capdavant d'una important urbs romana<sup>67</sup>. Mentre que d'altres jugadors simplement cerquen la creació de grans i esplèndides ciutats, jugant de forma totalment lliure i sense cap imposició personal o històrica<sup>68</sup>.

---

<sup>66</sup> Exemple de reconstrucció de *Corduba*: <https://www.youtube.com/watch?v=2dW1vTTpZ8Y> [Última Visita: 6 d'Abril de 2018]

<sup>67</sup> Exemple d'un jugador que reconstrueix varies ciutats de l'imperi: <https://www.youtube.com/watch?v=XziFJVGH6N8> [Última Visita: 6 d'Abril de 2018]

<sup>68</sup> Exemple de ciutat construïda lliurement: <https://www.youtube.com/watch?v=PTfFc2O8bGg> [Última Visita: 6 d'Abril de 2018]



#### 4.3.3 – Transcendent els videojocs

Les possibilitats dels videojocs, més enllà de l'àmbit estrictament lúdic, es poden portar a terme i apreciar en diversos camps. L'associació entre *Games Studies* i d'altres àmbits com pot ser el cas de l'Arqueologia del Paisatge, és fruit d'un treball interdisciplinari entre varies àrees de coneixement, més que no pas el préstec d'una amb l'altra.

L'estratègia i els objectius a l'hora aplicar els videojocs en diferents àmbits variarà en funció dels interessos que es tingui en ment i d'allò que es desitgi obtenir. Així per exemple el desig de cercar instruments pedagògics que ajudin en l'aprenentatge. Els videojocs, de fet, poden anar més enllà en un espai com és l'àmbit de l'arqueologia, aportant diverses opcions i mostrant-se versàtils. Tal com afirma Gonzalo Frasca, estudiós en l'ús i creació de videojocs en l'àmbit educatiu: “se puede aprovechar la estructura de simulación que ofrecen los videojuegos e incorporarla en todos los ámbitos: educación, política, periodismo, religión, etcétera”<sup>69</sup>.

##### 4.2.3.1 – Aules

Un dels primers camps a analitzar, i on podria tenir èxit la implementació dels jocs, són les aules. Fer que els videojocs entrin a les aules és un fenomen que s'estudia des de fa anys i que ja té un àmbit propi d'estudi, la *gamificació*. Aquest camp no és res més que portar els *Games Studies* a l'àmbit de la pedagogia i l'educació, estudiant els aspectes didàctics d'un joc, què aporta de cara a l'ensenyament, i per tant com pot beneficiar a l'alumne. O dit d'altra forma, es tracta d'introduir els videojocs directament a les aules. Són molts els avantatges i també alguns els inconvenients, però aquí només parlarem del que pot aportar la simulació de ciutats romanes antigues.

Un dels primers avantatges seria acostar als alumnes a una perspectiva molt més propera al seu dia a dia. Es vulgui o no, els videojocs formen part de la vida de la majoria de joves i adolescents, amb centenars de títols al mercat i milions de còpies venudes cada any, i és considerable el volum d'hores que hi dediquen. Així, la transmissió directa i indirecta de coneixement històric a través dels videojocs pot ser més eficient. Reconeguts jocs com *l'Age of Empires* (CUENCA 1999) han tingut enormes repercussions socials. A més, jocs com el *Caesar* o *Imperivm Civitas* fan que

---

<sup>69</sup> <https://elfuturoesapasionante.elpais.com/gonzalo-frasca-los-videojuegos-son-un-canon-laser-cargado-de-futuro-la-educacion-no-ha-cambiado-en-25-siglos/> [Última Visita: 10 d'Abril de 2018]

l'alumne hagi de prendre decisions de caràcter històric i conseqüents pel correcte desenvolupament del joc. D'aquesta manera, per exemple, si una determinada zona de la colònia no te aigua, l'alumne-jugador haurà d'assegurar el subministrament. Així pot controlar múltiples factors socials i històrics (SÁNCHEZ 2004: 14). La comprensió de l'alumne sobre el que era una ciutat antiga pot augmentar en gran mesura, tot i que la recepció no té perquè ser sempre positiva.

Per exemple, tal com esmenta María Sánchez:

*El aprovechamiento didáctico de los juegos simulados por ordenador no debe quedarse en los niveles más bajos de aprendizaje. El juego debe servir para aprender la realidad histórica, desde él, y para comprender, desde él, los mecanismos histórico-sociales. La metodología del profesor debe dirigirse en este sentido, diseñando actividades y proporcionando materiales que ayuden al alumno a dar el salto desde el juego al conocimiento histórico. Su función, como ya dijéramos anteriormente, será la de enseñar al alumno, no a aprender el juego (algo en lo que muchos alumnos se mostrarán más hábiles que el profesorado), sino a construir conocimientos históricos acordes con la ciencia, susceptibles, además, de ser aplicados coherentemente en la explicación del presente social (SÁNCHEZ 2008: 8).*

Alguns inconvenients a comentar poden ser, per exemple, la gran quantitat d'errades històriques que solen tenir els jocs. Malauradament, els jocs tampoc estan exempts de tòpics. Per exemple, tots els temples són iguals i no hi ha diversitat de tipologies en alguns edificis o centres monumentals tals com el fòrums, cires o teatres. Aquest és un defecte per part dels programadors i dissenyadors del joc, que mostren les carències de la correcte simulació, responen a l'estudi de les fonts.

També poden contenir seriosos errors de context històric, per exemple el *Caesar III* no fa cap tipus de menció a l'esclavisme, fent que tot el treball recaigui sobre la població romana. Un aspecte que, per exemple, el *Imperivm Civitas* intenta millorar fent esment al esclaus i mostrant una estratificació social més complexa i diversa que el *Caesar*, com ja hem vist.

A més, hi ha un factor temporal. Per aconseguir un bon domini del joc i comprendre les seves mecàniques calen varies hores, temps del qual no es disposa en una aula. No es pot oblidar, que tal com succeeix en molts altres àmbits, les TIC a vegades estan més a l'abast dels més joves que no pas dels professors i professores, i que els alumnes acaben tenint un major domini i control dels videojocs que els mateixos docents. Una altra problemàtica afegida és que cal adequar currículums i estratègia pedagògiques, i és que en molts casos aquestes no estan adaptades a l'ús dels videojocs i el professorat en

moltes ocasions treball amb pocs recursos.

Un joc pot ser una bona eina pedagògica. Els defectes poden ser mitjanament corregits per un professorat que expliqui a l'alumnat què veu i que està fent a través del joc. Per això és tan important una bona documentació prèvia. El problema radica en que no hi ha una metodologia clara d'aprenentatge a través dels jocs. A més, el videojoc és una eina costosa, on calen molts recursos econòmics, i sobretot invertir temps. Sens dubte, els videojocs poden aportar molt a l'ensenyament de la Història, però tot i els nombrosos treballs apareguts encara queda molt per dir.

#### 4.3.3.2 – Àmbit acadèmic i difusió

L'àmbit acadèmic és probablement un dels més sensibles en quan a utilització de noves eines i metodologies que ajuden en la comprensió i la investigació. En moltes ocasions cal temps i molta experimentació per comprendre quina és la forma més òptima d'introduir aquests nous recursos. Els *Game Studies* són l'espai on donar respostes sobre què poden fer els videojocs per tal de millorar els mètodes i tècniques de recerca en el món universitari.

Les possibilitats de tal unió van molt més enllà d'entendre el passat d'un paisatge d'època romana, o d'entendre com funcionava una *civitas*. La metodologia pot presentar deficiències, però l'objectiu és clar: interpretar una sèrie de variables ja existents i millorar les interpretacions fetes, per tant d'ajudar a entendre millor el passat. Tal raonament és pot aplicar a qualsevol època i procés històric, canviant o modificant la metodologia segons convingui. És molta la recerca que és pot fer al respecte.

És per això que jocs com el *Caesar* i *Imperium Civitas* podrien ser una possible solució de com adaptar aquestes noves eines al món de la recerca, entre moltes d'altres possibles. De la mateixa manera que els jocs presenten un repte pels estudiants a l'hora d'assumir i consolidar certs coneixements, un videojoc també pot suposar un estímul en quan a millorar certes investigacions. Per exemple, en el camp de l'Arqueologia del Paisatge és fa molt necessari l'element d'interpretació i contextualització de l'enclavament i el seu espai, i posar-los en la relació correcta. Són molts els models que es generen al respecte per representar tan l'entorn com els jaciments en sí. Els videojocs podrien ser una magnífica eina per intentar extrapolar tan l'enclavament com l'entorn, ja que el joc respon a certes dinàmiques que bé poden tenir coherència i lògica històrica,

treballant de la mateixa forma que ho fa un jugador, fent el procés de jugador-historiador a la inversa.

En aquest darrer cas, l'investigador assumiria la seva tasca en un espai virtual predeterminat. És cert que ell no podria intervenir en tots els paràmetres del joc, ja que aquestes estan prefixats pels desenvolupadors del propi joc. Però també es cert que alguns jocs incorporen editors que permeten canviar alguns dels condicionants del joc, adaptant-los més als gustos dels jugadors. En aquest cas seria a les necessitats pròpies de la investigació en curs. Ens referim a les modificacions dels jocs, o *mods*. Existeixen eines per poder canviar els jocs i adaptar-los a noves necessitats, o allò que necessiti la comunitat de jugadors. És cert que modificar un joc no és una feina fàcil, i segurament requereix de certs coneixements previs. Però actualment són les pròpies empreses les que ofereixen eines per poder-los modificar satisfactòriament, així com guies i altres recursos. Un altre inconvenient sobre com adaptar el joc a les necessitats d'un equip d'investigació, és que s'hagi de pagar una llicència a la companyia propietària per tal de poder fer ús del seu producte.

A *YouTube* hi ha exemples per il·lustrar de quina forma es poden utilitzar els videojocs per tal de fer un tipus de divulgació nova i diferent. No s'ha d'obligar que la divulgació es una de les altres tasques de l'investigador. Però sempre hi ha aquells que decideix fer feina pel seu compte, i és això el que es pot apreciar a través de les xarxes socials. Així canals de *YouTube* com *Kings and Generals*<sup>70</sup>, amb prop de dos-cents subscriptors, ofereix contingut audiovisual propi de batalles i grans esdeveniments històrics generats a partir de jocs com *Total War*. El que fan es jugar de tal forma que creen petits documentals d'entre 15 o 20 minuts i expliquen el desenvolupament d'una batalla amb tota la contextualització necessària.

Aquest és un exemple més, entre d'altres, de quines utilitats poden tenir els videojocs tan en tasques de recerca com de divulgació. Són vàries les vies obertes, i està en mans dels propis investigadors explorar en quins àmbits poden ser vàlids els videojocs, que ja han demostrat ser eines útils i versàtils en molts camps.

#### 4.3.3.3 – Motor gràfic

Les recreacions de ciutats romanes sempre han estat a l'ordre del dia, tan en llibres

---

<sup>70</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCMmaBzfCCwZ2KqaBJkj0fw/about> [Última Visita: 12 d'Abril de 2018]

de divulgació com en museus . Un exemple proper és la recreació en maqueta de Tarraco<sup>71</sup>. Aquestes models en dos dimensions són representacions de com era una ciutat romana en una època determinada. Hi han models més correctes que d'altres i gaire bé tots es basen en evidències històriques i arqueològiques. Un dels greus problemes que presentes aquestes recreacions es que poden quedar fàcilment desfasades en molt poc temps. Com va passar per exemple amb el fòrum romà d'Empúries, o la famosa maqueta de la ciutat de Roma a l'època de Constantí situat al *Museo della Civiltà Romana*<sup>72</sup>.

Més recentment també s'han fet populars les recreacions amb 3D, modelitzant ciutats amb ordinador i donant un aspecte més acurat i global que amb els models 2D. El gran avantatge del 3D és que permeten observar la ciutat des de varis angles i fer aproximacions, a la vegada que poden ser actualitzats. Però aquestes simulacions també poden presentar inconvenients i carències degudes al software o les tècniques que utilitzen. Són moltes i varies les tècniques que s'utilitzen per modelitzar entorns urbans així com paisatges, i l'arqueologia s'ha beneficiat en gran mesura d'aquestes per que aquestes tècniques permeten crear cartes arqueològiques molt detallades d'àmbits tan rurals com urbans, delimitant amb gran precisió espais i altres tipus d'accidents.

Recentment han aparegut noves metodologies i tècniques (EARL 2005, 2007) que permeten delimitar amb una gran precisió espais interiors de cases. És el cas dels treballs realitzats per la Universitat de Southampton a Itàlica, concretament a la Casa dels Ocells (Itàlica), una domus parcialment reconstruïda amb tècniques contemporànies. Graeme Earl i el seu equip han treballat amb mètodes ja coneguts per l'arqueologia, com són els GIS (Sistema d'Informació Geogràfica en anglès), que treballen amb un gran volum de dades de georeferenciació, i ubicar-les en l'espai de tal manera que permeten crear un mapa amb gran detall i poc marge d'error. Tot i així, el marge d'error segueix existint. Per tal de reduir-lo, s'utilitza una tècnica anomenada *viewshed analysis*<sup>73</sup>. Aquesta consisteix en un anàlisi de textures, generant digitalment

---

<sup>71</sup> Consultar Imatge 23

<sup>72</sup> <http://www.museociviltaromana.it> [Última Visita: 12 d'Abril de 2018]

<sup>73</sup> *The texture viewsheds approach to analysis of modelled three-dimensional spaces was developed in 2004. Unlike other attempts to introduce the third dimension into spatial analyses it works fully in three dimensions and allows for concave surfaces, using the same scene graph as the visualisation. It employs a CGI-based rendering process common to game engines and other interactive virtual reality systems known as light mapping or texture baking. This technique extracts a surface summary of incident light sources and other rendered components from objects within a scene. Each summary image is matched to the underlying geometry within given tolerances and provides an effective expression of the modelled environment on a polygon by polygon basis. The texture viewsheds approach re-purposes the model*

llums i ombres<sup>74</sup>, així com donant detalls sobre la superfícies de paraments i altres elements en alçada, obtenint moltes més dades a les ja obtingudes.

Per tractar el nou volum de dades, però, calen eines potents i aquestes venen proveïdes pels videojocs i les seves eines de desenvolupament. En el cas dels estudis esmentats anteriorment, es serveixen d'una eina coneguda amb el nom de *3ds MAX*; un programa que permet generar i renderitzar models en 3D i que és dels més eficient del mercat. A això cal afegir els motors gràfics dels jocs. Els videojocs compten amb motors gràfics molt potents, capaços de generar espais digitals amb milers o milions de vectors i polígons, segons les necessitats del joc, a més que es poden perpetuar en espai i temps, dinamitzant així la simulació.

Gràcies a la combinació de GIS, *viewshed analysis*, i la utilització de parts fonamentals del joc tals com els seus motors gràfics, així com potents eines de programació com el 3ds MAX, es poden generar models gràfics de gran precisió, amb escàs marge d'error<sup>75</sup>. Com admet el mateix autor, és una tècnica que encara està en procés de desenvolupament i que segurament té els seus defectes, per això calen més estudis al respecte. Per a Earl, el gran avantatge és que amb la generació de grans espais i models tridimensionals, s'aproxima en gran mesura a la que devia ser la realitat de l'època, essent possible analitzar detalls com l'estatus social dels habitants de un habitatge a través dels espais, una major comprensió de la ciutat a partir de l'anàlisi dels seus edificis, o a un nivell d'espai més gran com tot un paisatge.

#### 4.3.3.4 – *Noves realitats: RV i RA*

En l'àmbit de la preservació i conservació històrica, l'ús i adaptació de les noves tecnologies no és un fet aliè. Existeix un interès tan per part d'institucions públiques com privades per crear nous mètodes de difusió que ajudin a una millor divulgació del passat, entre el públic. Així no ha d'estranyar que museus i altres institucions encarregades de gestionar i preservar el patrimoni històric mostrin un interès més que notable per les noves tecnologies, i la manera en que aquestes poden ajudar en les seves tasques de preservació i divulgació.

---

*geometry and the texture baking technique in order to produce a numeric summary of the objects in the scene for use in spatial analyses.* (G. Earl, 2007)

<sup>74</sup> Consultar Imatge 26

<sup>75</sup> Consultar Imatge 27

Les principals accions segurament estan centrades en els grans jaciments i conjunts arqueològics de major importància, ja que en la majoria de casos aquests són els que reben més recursos econòmics, a més de ser els més visitats per turistes i estudiosos. Així, trobar actuacions d'aquest tipus en llocs com Roma, Pompeia, Tarragona o Mèrida és un fet normal. Són llocs que atrauen molta gent, i amb un gran suport tan d'institucions públiques com privades, des de governs fins a les universitats. En la majoria dels casos demostren ser espais on realitzar proves pilot i exercicis d'aquest tipus. Però tot i així, també cal remarcar que en d'altres espais amb menys recursos, també sorgeixen plans i projectes molt interessants.

En els últims anys s'ha popularitzat la introducció de dos tecnologies que ha ajudat a divulgar el passat de forma més òptima, creant nous mecanismes de difusió i d'interacció amb l'espai i el medi que no havien estat possible fins a temps ara. Són dues tecnologies que destaquen per la seva versatilitat i les opcions que ofereixen. Es tracta de la Realitat Virtual i de la Realitat Augmentada.

Des que la Realitat Virtual (RV) va aparèixer ja farà prop de vint anys que no para d'evolucionar i fer-se més assequible. En un principi només era utilitzada en grans projectes dotats de molts de recursos. Però ara és possible trobar nombrosos projectes de RV en museus, jaciments i conjunts arqueològics. A grans trets, la RV consisteix en generar un model d'una ciutat o un espai en 3D i poder interactuar amb ell mitjançant perifèrics de visió, com poden ser ulleres, mòbils o tablettes. Així els usuaris poden veure i interactuar amb un espai generat virtualment, situant-se dins mateix de l'espai o bé des d'un mode d'observador i veure l'espai des d'un àmbit més global.

Alguns dels projectes més recents de RV és el que s'ha dut a terme a Tarragona, on Samsung i RTVE s'han coordinat per crear una aplicació que permet reviure de forma directa els principals espais de la ciutat romana, com eren el circ i el fòrum<sup>76</sup>. Aquest projecte també ofereix la possibilitat d'equipar-te amb unes ulleres de Realitat Virtual i poder circular lliurement pels espais històrics de la ciutat.

Tot i així, un dels principals defectes de la RV és que depèn de perifèrics externs, que en la majoria de casos tenen un cost elevat. A més, el programari necessari a vegades també pot tenir un cost important, tot i que no té perquè ser així sempre. Aquests motius poden portar en més d'una ocasió a plantejar si la RV és l'opció més òptima.

---

<sup>76</sup> <https://www.diaridetarragona.com/tarragona/La-realidad-virtual-reconstruye-Tarraco-en-todo-su-esplendor-20151021-0059.html> [Última Visita: 12 d'Abril de 2018]

L'altre gran tecnologia, tot i que similar a l'anterior, és la Realitat Augmentada (RA). La gran diferència radica en que la RA crea una realitat virtual superposada en el món real i físic, barrejant ambdues realitats. Així és possible mitjançant dispositius, com mòbils o tablets, moure's físicament pel món real, mentre a través del dispositiu s'observa i s'interactua amb la realitat generada de forma digital. Aquesta combinació obre la porta a moltes possibilitats, tan en l'àmbit educatiu com en el sector de l'oci. Sembla que la RA ha estat una de les grans revolucions dels últims anys, fins i tot més que la RV, i totes les grans companyies, des de *Google* fins *Apple*, hi aposten de forma oberta.

Un dels grans avantatges que presenta la RA és que és més assequible i de fàcil ús que la RV ja que només cal un dispositiu com pot ser un *Smartphone* amb tres elements: càmera, GPS i pantalla. Així, a través de la càmera, el dispositiu capta el món real, amb el GPS es posiciona físicament, i amb la pantalla mostra les dues realitats, tan la digital com la física. És també el mitjà per interactuar amb la realitat generada per les aplicacions de RA.

En l'àmbit de la recerca i divulgació, la RA permet projectes tan ambiciosos com recrear una ciutat romana i recorre-la *in situ* mentre et desplaçes per l'espai físic. Aquest és el cas del projecte *Barcino en 3D*<sup>77</sup>, que consisteix en descarregar una aplicació per dispositius mòbils, desplaçar-se lliurement pel casc antic de Barcelona i veure en temps real la ciutat romana tal com era. Així per exemple, respecte l'aplicació de Tarraco, no hi ha la necessitat d'utilitzar altres perifèrics com poden ser ulleres o guants de RV, permeten un exercici més lliure.

La RA també té l'avantatge de poder ser contemplada com a joc, amb exemples tan populars com *Pokémon Go*, que té més de deu milions de jugadors<sup>78</sup>. Aquest joc bé podria ser la inspiració per crear una aplicació que combini l'element lúdic amb el de divulgació, generant nous aplicatius que estimulessin l'aprenentatge a partir de jaciments o restes arqueològiques, o inclús un camp de batalla, com si de un videojoc es tractés.

Realitat Virtual i Augmentada són dos formes semblants de crear realitats digitals que recreïn de forma ideal una part del passat i aproximar-la a la gent de forma interactiva. Cada modalitat presenta els seus avantatges i inconvenients. A més és pot

---

<sup>77</sup> <http://ajuntament.barcelona.cat/arqueologiabarcelona/pla-barcino/barcino3d/> [Última Visita: 13 d'Abril del 2018]

<sup>78</sup> <https://www.pokemongo.com/es-es/> [Última Visita: 13 d'Abril del 2018]



adaptar a diferents necessitats. Així, per exemple la RV ofereix la comoditat de no sortir de l'aula o casa, mentre que la RA permet ser testimoni directe en un entorn històric.

#### 4.4 – Alteritat: *Romanitas* vs El terror bàrbar

*Pars melior humani generis*<sup>79</sup>

La civilització romana es va caracteritzar per molts motius. Segurament dos dels elements més coneguts i que doten l'Antiga Roma d'una personalitat pròpia que la diferenciaven d'altres civilitzacions de l'Antiguitat foren l'exèrcit i la monumentalitat de les seves obres arquitectòniques, aspectes tractats anteriorment.

En molts sentits Roma no s'entendria sense el seu exèrcit. Les legions romanes ajudaren a crear i a sostenir aquest vast imperi. Uns soldats i un sistema que ja despertaren l'admiració des dels inicis de la conquesta romana. És així com Polibi, un escriptor d'origen grec, intentava explicar com era possible que Roma i el seu sistema tingueren tal èxit. Però aquest historiador grec no fou l'únic que se sentí captivat per la forma de fer dels romans. Dos segles més tard Flavi Josep vindria a fer un exercici semblant, intentant concloure que havia fet triomfar Roma per sobre d'altres pobles i civilitzacions. Una curiositat que ha perdurat fins l'actualitat.

El poder militar de Roma encara és palpable avui en dia, tan a nivell de les evidències arqueològiques, com pels debats existents al seu entorn entre els historiadors i arqueòlegs entre molts altres i un ampli públic. No en va, encara es pot apreciar actualment com Roma va modificar el territori segons la seva conveniència.

El poder de Roma també es podia visualitzar de moltes formes, i l'arquitectura civil i militar estaven al servei dels interessos romans per tal d'escenificar la majestat de Roma i dels seus emperadors. El Colisseu és probablement un dels més significatius. Alçat sobre l'antiga Domus Àurea de Neró, venia a significar una nova època per a la Roma de la dinastia Flàvia. De la mateixa forma que les termes de Caracal·la tenien la seva significació en base a la universalització de la ciutadania romana per tot l'imperi. Era també el cas dels aqüeductes, destinats a ser quelcom més que una obra d'enginyeria, construïts en moltes ocasions com a actes de propaganda política i pública de nobles locals o del mateix emperador.

---

<sup>79</sup> Símac, *Epístola* 1, 52.

Encara més evident és el Mur d'Adrià, alçat a la frontera nord de l'imperi, delimitant física i simbòlicament fins allà on arribaven els límits de Roma allò que era romà del que no ho era. Tots ells símbols de la *maiestas populi romani*.

La mentalitat i forma de ser romana es va anar configurant amb el pas dels segles, creant una forma de ser que fins i tot pot semblar pràctica a ulls actuals. Perquè al llarg de la història molts s'han preguntat què era ser romà, i ells mateixos també s'ho preguntaren amb varies ocasions. De fet, no podríem entendre els romans sense els etruscos, els grecs de la Magna Grècia, els propis gals, l'Orient Hel·lenístic i la resta de pobles amb qui entraren en contacte. Roma mateixa no s'hauria pogut entendre a ella mateixa sense la meitat dels pobles que va conquerir i absorbir en el sí del seu imperi i del seu sistema, adoptant en molts casos costums, cultes, idiomes, artesanies romanes, en un exercici de sincretisme com pocs s'han vist al llarg de la història. Aquesta capacitat d'absorció i adaptació ha sorprès als historiadors al llarg del temps, generant fins i tot fascinació, perquè tal com afirma Heather fa falta alguna cosa més que una màquina militar molt potent per tal de sostenir tal imperi (HEATHER 2011: 27). Per això no seria d'estranyar a ulls dels molts, i en termes contemporanis, que l'imperi romà pogués semblar quelcom cosmopolita, obert i urbanita. Per això cal anar en compte amb la concepció que es fa de Roma des del present o d'altres moments de la Història.

Els romans tenien una concepció bastant clara del que eren ells mateixos, i si bé no es va parlar de *Romanitas* com a tal fins el segle III d.C., ja en època de Ciceró els romans tenien molt clar quin era l'ideal del romà. Hereus d'una tradició eminentment agrícola, els romans es veien a ells mateixos com a agricultors que tenien cura de casa seva i de les seves terres, i que deixaven aquestes per defensar la Cosa Pública quan aquesta estava en perill, servint en les legions. També semblaven tenir moltes clares les seves obligacions polítiques, així com els seus drets com a ciutadans. Era l'idea del soldat-ciudadà, o del ciudadà-agricultor. Una visió un tant idíl·lica, plasmada per molts autors, des del mateix Ciceró fins a Virgili, i que no sempre s'adequava a la realitat del moment, ja que aquesta visió segurament existia fins a l'arribada de les Guerres Púniques, quan Roma encara era una ciutat-estat hegemònic de la Península Itàlica, però amb l'arribada de l'Imperi i de les províncies d'ultramar aquesta visió idíl·lica quedà més que esbiaixada. La realitat havia canviat i molt. Per això gent com Virgili o Horaci feien aquests esforços per crear una imatge que de fet ja no s'adequava del tot a la realitat del moment. Aquesta visió pervisqué molt probablement fins a la caiguda del mateix Imperi.

La qüestió és que els romans s'atorgaren a ells mateixos un paper preponderant en la concepció del món. Concebien el seu sistema en base a un element molt important, la ciutadania romana, que era allò que et feia veritablement romà a ulls de tots, i més important, segons el dret romà. Fou així com Roma triomfà allà on molts altres van fracassar: creant un sistema que es basava en gran mesura en una concepció dels drets i deures civils i polítics única en el món antic. La romana era una comunitat de dret *de facto*, on la unió de tots es basava en la jurisprudència, primer la del Senat, i després la del mateix emperador. Era aquí on residia la seva força, no tant en la seva unió lingüística o cultural, que si bé era important quedava en un segon terme (HEATHER 2011: 40). El seu era un imperi universal.

Dins la concepció de les coses i de l'ordenament del món, els romans es consideraven un poble superior, predestinat a governar la resta de pobles del món, i com a tals rebien una educació que es basava en una sèrie de valors i premisses: *gravitas*, *pietas*, *auctoritas*, entre d'altres. La majestat del Poble de Roma es basava en aquests valors, segons els quals quan eren ofesos tenien tot el dret del món a defensar-se, perquè a més els déus així ho volien. Aquesta seria una de les pedres angulars del mateix imperialisme romà. Uns valors que estaven arrelats encara més en el sí de l'elit de l'Imperi Romà, la seva *Nobilitas*, i que feien d'ells motiu d'orgull.

L'imperi, pels romans, no era simplement un simple territori de dimensions més que considerables que controlaven i governaven mitjançant la força de les legions i del seu sistema polític. L'imperi tampoc era una mera concepció política i administrativa. Era quelcom més. Formava part del seu propi ordenament de les coses. Els romans creien que tenien una obligació de caire civilitzador que consistia en dur les seves costums i tradicions allà on no existien. Un tret que probablement havien heretat dels grecs. Una tasca que no es prenien a la lleugera i que intentaren acomplir sempre que fou possible.

Per això el Mur d'Adrià resulta d'una gran importància per entendre què era Roma, i què simbolitzava per aquells que en formaven part. El Mur d'Adrià marcava el *limes* nord, la frontera de Roma en aquell indret del seu Imperi. El *limes* pot ser interpretat de moltes formes, ja que a vegades era un obstacle físic, com el mateix Mur, o un accident geogràfic, com el Rin o el Danubi. Però això no tenia perquè ser així. Les fronteres canviaven, podien avançar o retrocedir, però marcaven clarament allò que quedava dins del que quedava fora. La pregunta aleshores és: què passa amb el que restava fora?

#### 4.4.1 – *Furor Barbari*

Les dimensions de l'Imperi Romà eren més que considerables. Aquest abast geogràfic fa pensar primerament en les proporcions gegantines que tenia l'Imperi, comparable en aquells moments tan sols a l'imperi persa, o al del mateix Alexandre. Però en el cas d'aquest darrer, el seu fou efímer, si bé una de les conseqüències més immediates va ser la difusió a una escala impensable fins aleshores de la cultura grega.

L'enorme extensió de l'Imperi Romà fa pensar inevitablement en la diversitat de gentes que vivia en el sí de l'imperi, sota el control d'una ciutat que per molts devia significar poc o res. El domini de Roma es feu certament per la força de les armes i per una diplomàcia que en molts casos resultava agressiva i fulminant. La quantitat de pobles que Roma va sotmetre era tan gran i diversa com ampli era el seu domini. Són moltes les cultures que xocaren contra Roma, i tanmateix, va ser capaç d'aplacar-les, i més sorprenent encara, en molts casos les assimilava d'una forma sincrètica. Perquè el romà va ser un imperi d'indubtable arrel grecoromana, però que no s'explica sense les demes cultures que conquerí. D'alguna forma, Roma va acabar creant un imperi universal. En termes moderns, es podria dir que fou un imperi multicultural, que integrava moltes i variades cultures.

Aquest èxit no es pot explicar solament per la força de les legions, o perquè la classe dirigent romana tingues un pla mestre. Segurament una de les claus del seu èxit fou la seva concepció de la ciutadania, que en termes moderns es podria com un exercici realment de caràcter cívic, polític i jurídic. La ciutadania era un fet prou atractiu com per atreure no només les elits locals recentment conquistades, sinó també amb el pas del temps gran part de les poblacions autòctones sotmeses al control directe o indirecte de Roma (GOLDSWORTHY 2017).

Els romans basaren gran part de la seva acció política en una diplomàcia que en la majoria del casos fou agressiva contra els seus veïns, gaire bé sempre des d'una posició de força i d'una pretesa superioritat moral. Com ja s'ha esmentat, els romans, i més concretament la seva classe dirigent, es creia en un pla superior respecte la resta de la humanitat. Era una elit formada i educada no només per dirigir un imperi, sinó també tot el que restava més enllà de les fronteres formals de l'Imperi. Perquè la mentalitat romana, ells eren els dominadors de tot el món. Es consideraven uns privilegiats, escollits pels déus primerament, o per un sol Déu després del triomf del cristianisme. Qui no formava part del seu ordenament era considerats clarament inferiors.

Aquests inferiors no eren altres que els bàrbars, aquells que no eren romans i que vivien fora de l'ordenament romà. En un principi bàrbar significava simplement estranger. Aquesta idea, i la paraula, va ser presa del grecs, que foren dels primers a utilitzar aquest vocable: βάρβαρος, en el sentit d'algú que li manca l'educació grega. Inicialment estava pensat especialment pels perses, però prengué una nova dimensió amb les guerres entre perses i grecs (GARCÍA 2007: 35; KUMAR 2017: 24). Aquesta paraula aviat prengué clares connotacions negatives, de caire racial i cultural. Era així com inclús els macedonis eren vistos amb certa inferioritat per part dels grecs.

En aquest sentit, els romans probablement foren més enllà, donant un sentit encara més negatiu al terme bàrbar. Va arribar un moment en que aquest mot ja no significava simplement estranger o algú que era inferior, sinó que tractaven els bàrbars com a éssers inferiors que, tot i ser humans, no eren res més que simples criatures de dues potes mancades de capacitat racional.

Així, en paraules de Heather, els romans es concebien a ells mateixos i als bàrbars de la següent manera:

*Los bárbaros ocupaban un lugar propio y bien definido en este universo romano, un lugar basado en una concreta visión del cosmos. Los seres humanos, argumentaban los romanos, constaban de dos elementos: un espíritu inteligente y racional, y un cuerpo físico. Por encima de la humanidad, en el cosmos, existían otros seres que, pese a estar dotados de poderes de mayor o menor magnitud, compartían todos la característica de estar constituidos únicamente de puro espíritu. Por debajo de los seres humanos estaban los animales, que encarnaban la materia pura. En esta organización, la humanidad es la única que combina un espíritu y un cuerpo, y de aquí emanaba la comprensión romana de la racionalidad. En las personas plenamente racionales – como la elite romana, des de luego -, el espíritu racional controlaba al cuerpo físico. Pero los seres humanos inferiores – los bárbaros -, el cuerpo dominaba a la mente. En una palabra, los bárbaros eran la imagen opuesta de los romanos: les encantaba el alcohol, el sexo y las riquezas mundanas (HEATHER 2011: 98).*

Fou així com els mateixos autors grecoromans justificaren en la majoria dels seus escrits aquesta pretesa superioritat moral enfront dels seus veïns, demostrant que la civilització romana era superior. La força de les armes semblava donar-los la raó, perquè amb el pas del temps les victòries de les legions romanes permeteren ampliar l'imperi, incorporant extensos territoris i creant noves províncies. A la vegada, mitjançant la romanització, un complex procés d'assimilació i adaptació de la cultura grecoromana entre les poblacions indígenes, els permetia dur a terme la seva tasca civilitzadora i de difusió de la cultura. Una política que com es demostrà amb el pas del temps, resulta exitosa.

Per això no és d'estranyar trobar tot de referències en les mateixes fonts clàssiques que assenyalen aquest objectiu que tenia Roma, o la seva elit, a l'hora d'expandir els territoris de la República o de l'Imperi. Així autors com Ciceró, Cèsar, Tàcit o el mateix Virgili parlen de la pròpia grandesa de Roma i de la inferioritat dels pobles conquerits. A vegades la referència a tot plegat era evident, com fa el mateix Cèsar a l'inici de la seva obra, on com a governador de la Gàl·lia ha de fer d'àrbitre dels conflictes dels gals, que tot i ser vells amics dels romans, no tindrien el seny necessari per decidir el seu propi futur. La funció de tutela és, en molts casos, un dels exemples més clars que justificaren accions romanes en multitud d'ocasions sobre els seus veïns. Per això molts dels veïns de Roma eren directament o estats vassalls o regnes clients.

Ciceró també és un cas paradigmàtic, perquè és un dels autors romans que més van reflexionar sobre la condició del poble romà. Els seus escrits polítics i filosòfics són vitals per entendre la concepció que tenien els romans sobre ells mateixos, o com a mínim com s'entenia l'elit romana a sí mateixa. Les idees del gran orador serviren per justificar en gran mesura aquest concepte de la superioritat de la llei romana i del seu sistema polític (HEATHER 2011: 36).

Segurament el perill més gran dels romans eren els pobles germànics. Aquests, en la majoria dels casos, eren uns complets desconeguts, i no fou fins ben entrat l'Imperi que poc a poc els foren coneixent més. Així autors com Cèsar, Estrabó o Plini del Vell disposaren de molt poca informació per parlar amb propietat d'aquells pobles que vivien més enllà del Rin i del Danubi. Com és sabut, l'autor més prolífic en temes germànics fou Tàcit, i la seva obra *Germania*. En la seva obra intenta explicar al públic romà com eren els germànics, però a la vegada també fa una crítica del nivell de corrupció i deixadesa de la societat romana, enfront de la germànica. Un cas paradigmàtic i que trenca la regla general segons la qual la societat romana era millor en qualsevol aspecte respecte dels seus veïns.

Com és sabut, el 387 a.C., Roma va ser saquejada pels gals de Brennus, i segons explica la tradició romana tota la ciutat fou destruïda a excepció del capitolí. Aquest fet commocionà la societat romana del moment i s'instal·là en l'imaginari col·lectiu el terror provocat pels gals. Des d'aleshores els gals quedaren com el gran mal que calia mantenir a ratlla. I per això una de les moltes polítiques que s'apostaren fou la d'instal·lar colònies romanes a la vall del Po i dirigir els esforços de conquesta més enllà d'Etrúria. Per això, quan tres segles després aparegueren les tribus germàniques dels cimbres i els teutons, el pànic s'apoderà de Roma. Fins i tot, segles després, durant

el saqueig de Roma per part d'Alaric, el terror gal fou recordat novament, tot i que els visigots poc tenien a veure amb ells. Aquest fou un fet que marcà profundament l'imaginari col·lectiu dels romans, capaç de provocar un pànic capaç de malmetre el propi sistema i que va crear una imatge fosca, grotesca i primitiva dels bàrbars dels bàrbars, especialment els d'origen celta i germànic, que afectà les polítiques expansionistes i militars tan de la República com de l'Imperi, a la vegada que es generà un pretext per estendre el seu domini polític, militar i cultural sobre amplis territoris. Aquesta creació del "altre" va ser estimulada a consciència pels propis pensadors i intel·lectuals de l'Imperi. Perquè en la cerca de l'alteritat hi havia la reafirmació d'una visió concreta i definida d'ells mateixos (HEATHER 2011: 99).

Aquesta imatge dels bàrbars es consolidà al llarg del temps. Era habitual veure presoners bàrbars, i en especial germànics, lluitant o executats al circ i a l'amfiteatre. I el desig de conquesta i expansió de les fronteres cap a territori bàrbar era casi sempre desitjable.

Aquí també cal remarcar un fet clau en la política romana. Si bé els romans demostraren un odi més que considerable cap als seus veïns "bàrbars", això no va impedir que amb el pas del temps els bàrbars de l'interior de l'imperi fossin assimilats i convertits en romans. Roma sempre va tenir oberta la porta a la concessió de la ciutadania, fos de bon gran o a desgrat seu. Això passà amb la Guerra Social, i posteriorment amb l'atorgament de la ciutadania a major escala per part de Cèsar, d'August o de Claudi, i final amb la concessió universal de la ciutadania a tot home lliure per part de Caracal·la.

#### 4.4.2 – La pervivència del terror bàrbar

Els romans realitzaren tan bé la seva tasca que l'estigmatització dels bàrbars va perviure al llarg dels segles fins arribar als nostres dies. Els bàrbars continuaren sent durant molt de temps un malson, una gent brutal, casi animal, que ho arrasaven tot al seu pas. Barbàrie enfront de civilització, una dicotomia que ha continuat al llarg dels segles i que en gran part encara perviu. Per sort, moltes coses han canviat però el missatge i les idees creades segueixen sent una lacra en molts sentits, sobretot a l'hora d'entendre qui eren aquests gents, i què perseguïen.

La caiguda de l'Imperi Romà no ajudà precisament a millorar la imatge que es tenia dels bàrbars, si bé és cert que a les darreries de l'imperi hi havia molta més informació

que abans sobre els pobles anomenats bàrbars. Durant els segles III, IV o V d.C, els romans comptaven amb molta més informació de qui eren els seus veïns. Sabien molt més sobre els gots, francs o alamans, que no van saber mai sobre els teutons o cimbres. Però tot i comptar amb un major coneixement d'aquells que eren els seu veïns, això no suposà una millora significativa pel que fa a les seves relacions, i encara menys sobre la seva imatge.

Com s'ha esmentat, argumentar que els pobles germànics i les seves migracions van ser una de les grans causes de la caiguda de la part occidental de l'imperi, no va ajudar a tenir una millor opinió sobre aquests pobles. També és cert que moltes de les fonts magnifiquen els casos generats per les invasions. Però no és pot negat que visigots, ostrogots i molts altres pobles causaren grans danys a moltes zones de l'Imperi que no havien conegut la guerra durant molts segles, com podien ser les províncies hispàniques o la pròpia Itàlia.

La imatge que es té dels bàrbars es deu en gran mesura a l'opinió que generaren els mateixos comentaristes romans del Baix Imperi, donant aquesta visió negativa del bàrbar com a creador de devastació i destrucció. Molts poques distincions es fan entre ells, com a màxim entre germànics i escites. En aquest sentit, alguns autors han afavorit aquesta visió segons la qual els bàrbars foren dels culpables directes de la caiguda de l'Imperi. En aquest sentit, Edward Gibbon va ser un dels principals autors a promoure aquestes idees, ja que per a ell Roma representava un moment culminant en la història de la humanitat.

Aquesta idea de les invasions com a causa principal de la decadència i caiguda de Roma avui en dia està desterrada de la majoria de debats acadèmics, si bé a vegades és del tot impossible fer-ne una completa omissió. En part l'arqueologia i sobretot noves visions de la història han ajudat a crear una nova perspectiva dels anomenats bàrbars, sobretot des d'àmbits com la història social i cultural, identificant els pobles bàrbars pel que són, i no segons aquest estigma negatiu. Així francs, gots o alamans, prenen consciència i entitat a partir de la cultura material i pel poc que podem saber d'ells. Però la idea més remarcable de tot plegat es que passen de ser invasors a emigrants, i per això segurament és més correcte parlar de les migracions bàrbares, o més concretament de les migracions germàniques o esclaves, segons els casos.

A aquesta nova visió de les migracions també hi tenen a veure els nacionalismes europeus en la cerca dels seus origen, pel la qual cosa havien de dirigir-se en molts casos cap a aquests pobles germànics o esclaus, dels quals en sabien molt poca cosa.



Neix així la imatge d'uns pobles forts i units que lluitaven per la seva llibertat i grandesa en front de l'opressor romà. D'aquesta manera es forjaren tot tipus de relats, i personatges com Vercingetòrix, Armini (Hermann) o Budicca passaren a ser herois nacionals. Tot i així, i dintre de les moltes crítiques que es poden fer a aquesta lectura interessada de la història, aquests relats ajudaren en molts casos a depurar certa visió negativa i estigmatitzada dels bàrbars.

Arribats a aquest punt, la pregunta que ens podem fer és: quina visió dels bàrbars perviu actualment? i quina imatge en té la gent?. És cert que hi ha un ampli consens en acceptar les corrents revisionistes i en parlar de grans migracions o moviments de poblacions en lloc d'invasions. Aquests poden tenir un caràcter més o menys violent, però semblaria que en el món acadèmic la idea generalitzada d'uns invasors terrible i sanguinaris ha quedat eliminada casi per complert.

No obstant, a l'imaginari col·lectiu, la visió dels bàrbars guerrers, venjatius i pràcticament inhumans continua pervivint en gran part. Així, moltes d'aquelles idees que formularen els autors romans perviuen, inclús s'han reformulat. A que es deu aquesta pervivència? Al nostre parer, està causat per varis factors, tan socials com culturals, però també a certa intencionalitat, ja que existeix un cert interès en mantenir viva aquesta percepció del bàrbar, a partir d'aquella idea formulada en el poema de Kavafis: “¿I de nosaltres ara què serà sense bàrbars? / Aquesta gent alguna cosa bé resolia”<sup>80</sup>.

Al segle XX, l'estereotip del bàrbar imaginat pels autors romans pren cos en mitjans com la televisió o el cinema, ajudant en la pervivència i consolidació d'una imatge distorsionada del que era un celta o un germànic, calant fortament en la percepció que té l'espectador d'aquests individus i afectant irremeiablement a la visió col·lectiva. En moltes pel·lícules, el bàrbar és presentat com un salvatge del tot allunyat del romà civilitzat, representat en aquests casos pel personatge togat o amb indumentària militar. Aquest és el model que es presenta en pel·lícules com *La Caiguda de l'Imperi Romà* (1964), on els bàrbars apareixen vestits amb pell mal cosides, llargs cabells i barbes mal afaitades, enfront d'uns romans pulcres, amb cabell curt o barbes rasurades<sup>81</sup>. Aquesta pel·lícula és només un exemple dels molts que es poden trobar al món del cinema, però que exemplifica de forma clara com són presentats els bàrbars.

---

<sup>80</sup> Konstantinos P. Kavafis, *Esperant els bàrbars* (1904)

<sup>81</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Q8nL9mk8io4> Tal com es pot comprovar a partir del minut 44 de la pel·lícula [Última visita: 7 de Maig del 2018]

Els bàrbars són presentats com una gent primitiva, ferotge, lluitant fins el límit, mancats de disciplina i desordenats, movent-se com grans manades. En d'altres ocasions porten associats altres valors negatius, com el canibalisme. Al seu entorn es crea una imatge negativa, obscura i deshumanitzada, que intenta suggerir a l'espectador que aquests bàrbars són quelcom dolent i que justifica així qualsevol acció en contra seva (KEEN 2007).

En pel·lícules com *Centurion* (2010) o *Gladiator* (2000), els bàrbars són presentats com salvatges en front de les disciplinades i civilitzades legions romanes. En aquest darrer film, es famosa la frase del comandant Quint, adjunt de Màxim, quan dóna una resposta més que impactant al desenllaç de les negociacions entre romans i germànics: “Hay que saber cuando se es conquistado”. És una forma de justificar la superioritat moral i política de Roma enfront d'allò que és inevitable.

En el món de la televisió també es pot veure quelcom similar, amb sèries i reportatges que a vegades no fan justícia a allò que en sabem dels pobles germànics i celtas, o de qualsevol altre. En molts sentits s'esforcen en reforçar la dicotomia en civilitzat i salvatge. Això és el que es pot observar en sèries de televisió com *Roma* (2005) o *Spartacus* (2010). Encara es pot anar més enllà de les simples series de televisió i trobar casos similars en reportatges i documentals, essent alguns exemples *Rome: Rise and Fall of an Empire* (2008) o *Bárbaros* (2016), ambos del *History Channel*.

També és cert, i fent justícia a la feina feta pels historiadors i historiadores que han col·laborat en aquests treballs, que molts d'ells intenten matisar certs aspectes o demostrar una perspectiva diferent del que eren aquests pobles fins ara desconeguts per molts. Els propis documentals del Canal d'Història intenten fer un exercici que cal tenir en compte, mentre que la primera sèrie intenta mostrar la perspectiva dels romans, la segona intenta aportar el punt de vista des de diversos pobles bàrbars, i això per si sol ja es un esforç considerable. Un esforç que també es pot apreciar en pel·lícules i sèries de televisió, com algunes de les esmentades anteriorment, on l'exercici de documentació a vegades és notable, tot i que pugui semblar insuficient a ulls de molts historiadors.

En la concepció de la imatge dels bàrbars en l'imaginari col·lectiu i en la seva construcció també hi han ajudat altres medis, i un que no és dels menys important és la literatura. Més concretament, la novel·la històrica. En els darrers anys aquest gènere ha adquirir una importància més que rellevant, amb l'aparició de desens d'autors i sagues, sent un autèntic èxit de vendes. Les novel·les han ajudat en certa forma a promulgar

aquesta concepció distorsionada del món bàrbar. Però segurament no a l'escala que ho ha fet el cinema i la televisió. Les novel·les parteixen de la base de tenir major marge de maniobra, ja que poden entrar en detalls i donar explicacions dels que els mitjans visuals no disposen. Per exemple, moltes vegades les pel·lícules estan subjectes a dos premisses: a una duració màxima, i a que han de fer prevaldre l'espectacle visual en detriment d'altres.

Aquesta darrera consideració no té perquè complir-se sempre, però en un món on els dictàmens de Hollywood semblen unir-se a allò que demanda una ampla part del públic, pot supeditar la producció d'obres audiovisuals a una sèrie de característiques que ajuden a promoure aquesta concepció del món bàrbar, així com a la dicotomia entre bons i dolents, és adir, civilitzats i salvatges. Però cal dir que sempre hi ha lloc a bones obres que intenten donar visions més amplies i versemblants del que sabem d'aquestes pobles.

La literatura i especialment la novel·la permet crear obres de ficció històrica més versemblants i coherents històricament que molts films i sèries de televisió. Un dels motius pot ser que els escriptors i escriptores, tot i que subjectes a les normes dels seus respectius editors, no estan tan condicionats per una indústria com la del cine. En aquest sentit, les novel·les compten amb una major llibertat, que aprofiten per aprofundir i inclús presentar hipòtesis de caire històric que venen justificades en forma d'apèndix i notes fets pels mateixos autors, demostrant l'ús de cert mètode històric.

Una altra forma de literatura, a cavall entre el model audiovisual de les pel·lícules i de la novel·la escrita, són els còmics. Aquest és un mitjà que compta amb un públic ampli i fidel. És famós l'exemple d'*Astèrix el Gal* (1959), creat per René Goscinny i Albert Uderzo, en el qual es presenta a un gal anomenat Astèrix i el seu amic Obèlix, i les seves aventures al bell mig de la Gàl·lia acabada de conquerir per Juli Cèsar. El còmic presenta amb clau humorística i irònica la pròpia ocupació romana, així com la sàtira de romans i bàrbars, destacant i contrarestant aquells punts característics d'uns i altres. Així per exemple, aquest còmic juga en clau d'humor amb allò que s'ha venut que és bàrbar, i que queda plasmat amb les converses que tenen molts legionaris quan comenten allà on estan destinats de servei, o per la visió que tenen dels mateixos druides, estigmatitzada en molts casos pels comentaris de Cèsar en la *Guerra de les Gàl·lies*. Aquest és un cas peculiar i únic de la utilització de l'imaginari col·lectiu per jugar amb les dues figures, la de romans i bàrbars.

Un altre còmic, o més ben dit novel·la gràfica, que exemplifica aquest ús de l'estigma del bàrbar i de la dicotomia entre el civilitzat i el bàrbar, tot i que no tracta específicament sobre el món romà, es *300* de Frank Miller (1998). Aquesta és una història de la famosa batalla de les Termopiles i està presentada des del punt de vista de Leònides, el rei espartà que morí defensant el pas, amb els 300 membres de la seva guàrdia reial. En el còmic es dona una visió dels perses completament distorsionada. Aquest còmic és molt icònic, perquè és un exercici en ell mateix de certs valors presentistes. El còmic, aparegut al 1998, ha estat vist com un reflex dels propis EUA del moment i de la seva guerra contra el famós “Eix del Mal”. En aquest sentit, el còmic és una clara contraposició entre Occident i Orient, una prolongació més de la famosa dicotomia entre civilitat i bàrbar. Una visió que no ha estat mai refutada del tot pel seu propi autor<sup>82</sup>.

Els mitjans contemporanis han ajudat a popularitzar la imatge del bàrbar salvatge i primitiu. A grans trets, no es diferencia substancialment d'aquella idea del bàrbar plantejada pels mateixos autors romans. És cert que aquesta visió s'ha adaptat als temps presents, i que inclús aquesta s'ha utilitzat de forma interessada en més d'una ocasió. Però també és de justícia dir que s'han fet molts esforços per parlar de realitat històrica del món bàrbar, de com eren realment aquests pobles i quina era la seva cultura.

#### 4.4.3 – El Món Bàrbar als Videojocs

Si el cinema i la televisió han fet del món bàrbar un reclam per a moltes de les seves obres, els videojocs no han anat en una direcció oposada, sinó que més aviat l'han complementat. Són molts els casos de videojocs que utilitzen els bàrbars com a atracció per captar l'atenció dels jugadors, trobant en ell aquell dolent que cal derrotar, un motor per augmentar la motivació dels jugadors a l'hora d'aconseguir que aquest guanyi partida. Per això han utilitzat tàctiques i estratègies vistes ja en moltes pel·lícules de Hollywood, a la vegada que han cercat i creat la seva pròpia manera de fer.

S'ha parlat molt sobre si els videojocs depenen molt o poc a d'altres mitjans audiovisuals com són el cinema i la televisió. La resposta senzilla és que sí, que el deute és molt gran. Alguns ha volgut veure en els videojocs una altra manera de fer cinema. Però també és cert que a mesura que la indústria i el món dels videojocs ha anat evolucionant, aquests han madurant, guanyant entitat pròpia, amb les seves pròpies

---

<sup>82</sup> <http://ew.com/article/2007/03/13/how-300-went-page-screen/> [Última Visita: 7 de Maig de 2018]

característiques. Per això, amb el pas del temps s'han distanciat i diferenciat de pel·lícules i sèries de televisió. Així es poden observar continuïtats i diferències entre aquests mitjans, que tot i estar relacionats, a la vegada s'han distingit de forma genuïna.

A mesura que els videojocs han esdevingut un mitjà amb entitat pròpia, aquests han hagut de cercar com millorar, perquè una peculiaritat que tenen és que comptem amb un públic molt exigent, que demana contínuament avanços pel que fa a continguts i idees. Per això els dissenyadors de videojocs es repton a si mateixos a trobar contínuament la millor forma de satisfer les demandes dels jugadors i jugadores. Unes peticions que a vegades són respostes de forma satisfactòria i d'altres no. Perquè cada any surten a la venda centenars de títols, amb autèntics èxits de vendes però també amb grans desastres comercials. La diversitat de títols és enorme, de la mateixa forma que diversa és la quantitat de gèneres existents. A vegades, la indústria pot semblar innovadora i atrevida, però també pot resultar molts conservadora, explotant fins a l'infinit mètodes i estratègies que han funcionat durant molts de temps. Tot això demostra fins a quin punt són paradigmàtics els videojocs i aquella gent que els crea i els dissenya.

És així com l'ús recurrent i reiterat del tòpic del bàrbar salvatge és una de les claus que ajuda a explicar aquest èxit, i que la indústria ha sabut explotar amb bons resultats en molts jocs del gènere històric durant anys. Quan ha interessat ha explotat una imatge del bàrbar en el seu sentit més tradicional, el salvatge i primitiu que ha de ser civilitzat; mentre que en d'altres ocasions mostra un bàrbar fort i poderós, capaç de desafiar el poder de Roma. En altres ocasions, la indústria del videojoc utilitza el mateix nom de bàrbar per cridar l'atenció, però mostrant la diversitat i donant entitat a aquest mateix, entenent-lo com a celta, germànic, hun, és a dir, com a membre d'una cultura amb personalitat pròpia, en contraposició a la primera imatge, molt més genèrica i buida de contingut.

El els videojocs són varies les imatges que es poden presentar del bàrbar, amb significats i connotacions diverses segons convingui, i també en funció del tipus de joc, segons si els tracta, per exemple, d'un joc d'aventura o d'estratègia.

Alguns jocs presenten una visió tradicional dels bàrbars, entenent-los com a enemics que cal sotmetre, com els de les sagues *Caesar* o *Imperivm Civitas*. En aquests jocs, els bàrbars són presentats de forma genèrica, com uns simples tribus més, situada prop del limes, on el jugador ha de fundar una ciutat. Així que és típic que el jugador es vegi obligat a fer dos coses: defensar-se dels bàrbars o atacar-los primer si no vol córrer el risc que els bàrbars ataquin la seva incipient colònia. Per això els jocs a vegades només

deixen com a alternativa la via militar, és a dir, enviar legionaris per tal d'expulsar-los de les seves terres.

En aquests jocs, com dèiem, els bàrbars són representats sense gaires complicacions, representant-los simplement com una gent vestida amb pells i llargues barbes, un aspecte salvatge en la majoria dels casos, pel qual és difícil esbrinar si tenen un origen celta o germànic. Moltes vegades no tenen ni pobles que puguin ser conquistats o arrasats, sinó que simplement vaguen lliurement per una determinada zona del mapa, i quan detecten a un jugador avancen com el que representen que són, una horda tumultuosa.

En la majoria d'aquest videojocs, els bàrbars es presenten doncs com cultures inferiors amb les que el jugador pot o res té a fer, més enllà de ser un mal de cap a l'hora de gestionar la colònia. La imatge s'adscriu en certa manera a la que volien donar d'ells molts autors clàssics, presentant els bàrbars com a homes depravats i salvatges que no respecten allò que és civilitzat.

Un cas paradigmàtic que explota la imatge del bàrbar salvatge i primitiu, fins a un nivell delirant, és el joc *Ryse: Son of Rome*. En aquest joc el protagonista és el jove Marcus, fill d'un destacat senador de Roma. En una història completament anacrònica i fantàstica, els britans assalten la ciutat de Roma i assassinen a l'emperador i al pare del jove Marcus. Aquest, ajudat pels déus, decideix emprendre la venjança per la mort del seu pare i la devastació de Roma. La imatge que ofereix dels propis bàrbars arriba a ser grotesca. Tot i que els bàrbars poden estar ben definits i se'ls hi atorga una cultura material pròpia de l'arqueologia, es magnifiquen tòpics com el seu salvatgisme i primitivisme, en contra dels romans, que porten l'orde i la civilització. En el rerefons, els britans no fan res més que respondre a les contínues provocacions de Roma i d'un emperador boig que bé podria encaixar amb la concepció popular que es té de Calígula o Neró. Però el joc, en certs moments, arriba a tal estigmatització dels bàrbars que crea una imatge distòpica i fantasiosa.

En aquest sentit, són molts els títols que exploten la imatge del bàrbar, i aquests estan presents en gaire bé tots els títols que tracten sobre l'Antiga Roma. De fet, la Roma dels videojocs, en la majoria dels casos, apareix associada a les seves conquestes i, per tant, la lluita contra els veïns gals i les tribus germàniques forma part de la seva realitat.

Cal dir també que jocs com el *Praetorians*<sup>83</sup> o el propi *Imperivm I*<sup>84</sup> donen una representació més o menys acurada de la realitat dels pobles bàrbars. En aquests títols, i d'altres similars, es pot veure una clara diferenciació entre romans i bàrbars, però aquests últims són dotats de certa personalitat. Així, per exemple, els jugadors i jugadores poden distingir entre celtes, libis, perses, etc., oferint una llarga llista d'aquells pobles amics i enemics dels romans, dotant-los de certa entitat i caracterització. En molts casos és d'agrair que no s'usin els tòpics habituals, o si més no que ho facin a una escala menor. Els bàrbars els retraten com a pobles bel·licosos que gaudeixen del saqueig, però que no són aquells monstres primitius i salvatges que tot ho arrasa al seu pas. Per això pot resultar peculiar el cas del *Imperivm I*, on la història central del joc gira a l'entorn de la figura de Larax, un jove noble celta que viu tota la Guerra de les Gàl·lies, tan des del bàndol romà com des del celta, ja que primer és reclutat pel mateix Juli Cèsar i després decideix anar en socors dels seus, unint-se a Vercingetòrix.

Aquests videojocs formen part del segon grup de jocs que s'ha esmentat anteriorment, en els que els bàrbars adquireixen certa personalitat, que es pot adequar en el seu context històric i amb allò que se sap d'ells a través de les evidències arqueològiques. Dins d'aquest tipus de videojocs es possible recrear identitats culturals i dotar-les de caràcter i certa profunditat, donant als jugadors la possibilitat de veure i contemplar diversitat de societats, algunes de més complexes que d'altres.

En la saga *Total War Rome*, s'ha tingut present que existeixen nombroses bàndols o civilitzacions que pot controlar el jugador. Així per exemple, no és el mateix portar romans, grecs o algun poble oriental. Cada bàndol és diferència de l'altre, afegint-li trets distintius quan és necessari, o característiques similars comunes si un bàndol és pròxim a un altre. Així per exemple, Atenes i Esparta poden ser similars pel que fa a la representació dels seus edificis, però presenten unitats militars distintives. A la vegada, no tenen res a veure celtes o ibers, o aquests amb els germànics; i si bé els cartaginesos poder ser similars a alguns sirians pel seu origen fenici, aquestes no deixen de ser bàndols diferents, uns més hel·lenitzats i l'altre amb tocs "africans".

Tan sols amb els títols esmentats es pot observar una certa millora pel que fa a la representació de tribus i pobles bàrbars, diferenciant entre celtes, germànics, esteparis, etc. Un fet que temps enrere no era del tot concebible. Això en gran part es deu al

---

<sup>83</sup> Consultar Fitxa: *Praetorians*

<sup>84</sup> Consultar Fitxa: Saga *Imperivm*

augment del volum d'informació que es té actualment a disposició dels jugadors, que en conseqüència han demanat a les empreses i als dissenyadors que siguin més curosos amb les representacions i contextualització històrica dintre dels jocs. Per tot plegat, podem dir que existeix un cert revisionisme dins del món dels videojocs.

Aquest darrer fenomen es pot exemplificar amb l'evolució que pateixen els mateixos jocs de la saga *Total War*, i que es simbolitza amb l'evolució dels seus títols. La primera expansió oficial del joc *Total War Rome* es titulava *Barbarian Invasión* (2005) en honor a les famoses invasions bàrbares, perquè mentre que el videojoc base anava sobre l'auge de Roma, la seva expansió tractava la seva decadència i les invasions per part del bàrbars. Com a títol centrat en els temes militars, el joc tractava de donar una vista de la guerra de conquesta, amb els bàrbars com a actors principals enfront d'un Imperi romà feble i dividit en dos parts. És just dir que el joc intentava representar els diversos pobles bàrbars dels que es té coneixement durant els segles IV i V, però era inevitable que a vegades caigués en certes generalitzacions. Per exemple, a vegades podíem trobar tribus o grups tribals agrupades com si fossin una confederació de pobles que mai va existir.

*Barbarian Invasion* va ser un intent bastant reeixit de presentar un context històric complex, ja que explicava el pas del món tardoromà a l'Alta Edat Mitja. El joc intentà entrar en aquesta dinàmica de conquesta i destrucció provocada pels bàrbars. Però en comptes de presentar el fenomen de les migracions o els grans moviments de població, s'optà per una simple mecànica de traslladar un exèrcit bàrbar d'un lloc a un altre de l'Imperi.

Els grans canvis van aparèixer en la segona part del joc, *Total War Attila* (2015), que es presentava a la vegada com a expansió del *Total War Rome II* i joc independent. Els dissenyadors dels jocs van decidir introduir canvis profunds, sense perdre el fil conductor de la primera part. Les invasions bàrbares seguien sent l'eix del joc, i el context històric de la caiguda de l'imperi era l'escenari de fons. En aquest sentit, Àtila era el principal reclam del joc, però aquest cop les grans invasions eren tractades com un fenomen més gran i complex, amb una major versemblança història.

Dins del context del joc, aquest presenta els grans moviments de poblacions com el motor de canvis polítics i socials, així com del conflicte. Ara el joc disposa de mecàniques pròpies, que fan del moviment d'hordes i de poblacions un factor de desestabilització de zones i regions senceres, afectant l'economia, i la pau social. En aquesta nova versió del joc, els pobles germànics, esteparis o escites estan millor



representats, amb una cultura material més acurada en la que es poden apreciar robes, armadures i edificis distingibles els uns dels altres. També s'atorguen característiques úniques a cada zona. Així per exemple, la part occidental de l'Imperi té com a tret distintiu beneficiós el fet que la migració bàrbara l'ajuda a incrementar la població a mesura que la integra; en canvi, la part oriental de l'Imperi es beneficia dels ingressos sobre el comerç representant així l'estabilitat econòmica que se li confereix tradicionalment. Pel que fa als huns d'Àtila, treuen benefici del terror que causen a les unitats de les faccions cristianes, fent bo allò que Àtila era "l'assot de Déu".

El joc intenta incloure molts altres aspectes i dinàmiques per tal de millorar la representació i contextualització del període històric que recrea, amb una major importància a les religions, incloent per exemple el zoroastrisme o arrianisme, i les conseqüències que aquest últim va tenir tant per al romans com per al bàrbar. Realment el *Total War Attila* demostra un gran canvi respecte a altres títols situats en el mateix període històric, tal com admeten els propis creadors del joc<sup>85</sup>. Tot això sense perdre de vista que el joc utilitza velles estratègies, com l'ús de la figura de Àtila i tot l'imaginari que hi ha al seu entorn. El paper del bàrbar com a mer salvatge queda així bastant relegat, i només apareixen algunes característiques menors com que els grans líders són a la vegada grans senyors de la guerra que conquereixen i s'apropien de territoris romans.

Al llarg del temps sempre s'ha buscat a l'Altre, aquell que es contraposa a la idea d'un mateix. En aquest cas del romà envers del bàrbar, del civilitzant enfront del salvatge. Una idea que ha tingut moltes aplicacions al llarg de la Història i que actualment encara s'utilitza: Occident contra Orient, el Bé contra el Mal. Una dicotomia que pot donar molt a parlar, capaç de generar grans debats i de ser utilitzada de múltiples formes. En els videojocs pot ser un al·licient, una forma més per atraure al públic i augmentar el nombre de consumidors. Es juga amb l'emoció de restablir l'Imperi Romà en tota la seva glòria enmig de les invasions bàrbares; o de prendre el rol del mític Àtila i acabar d'enderrocar el moribund Imperi. Aquests són només algunes de les idees que promouen els videojocs, i que els fan tan atractius a ulls de jugadors i jugadores. Es per això que els creadors de videojocs han adaptat a voluntat moltes de les antigues idees i

---

<sup>85</sup> *Incredible period detail: With new period-specific technologies, arms and armaments, religion, cultures and social upheaval, Total War: ATTILA delivers an authentic experience of this ominous chapter of our history.*

Extret de: [https://www.totalwar.com/total\\_war\\_attila](https://www.totalwar.com/total_war_attila) [Última Visita: 14 de Maig del 2018]

les han canviat quan han cregut convenient. Però tampoc es pot obviar que hi ha hagut lloables esforços per part d'alguns dissenyadors per tal de deixar enrere moltes d'aquestes antigues connotacions negatives i realçar altres qualitats, o com a mínim intentar fer justícia a allò que diuen les evidències històriques.

El bàrbar sempre serà un personatge cridat a destacar com a figura històrica. Amb el pas del temps el Bàrbar ha esdevingut una figura atractiva que fins i tot estimula el voler saber més d'ell. Vercingetòrix, Armini o Àtila han esdevingut personatges famosos i atractius, tan ells com els pobles dels quals formaven part. És cert que s'han mantingut moltes idees negatives al seu entorn, però no han fet res més que augmentar el seu interès, fent possible diferents aproximacions dels mateixos fets i gents. En aquest aspecte, els videojocs no han permès apropar el món bàrbar a un tipus de públic que potser d'altre forma poc o res haurien sabut d'ell.

## 5 – Aplicacions pràctiques a l’Aula

Els videojocs són principalment un element d’oci i diversió, a part de productes comercials creats bàsicament per treure’n un rendiment econòmic. Els jugadors i jugadores compren els jocs per jugar-hi i passar una bona estona a la vegada que cerquen assolir un repte, ja sigui sols o en companyia. Així per exemple, en un videojoc d’acció s’ha d’aconseguir rescatar certa persona, o en un d’esports cal guanyar un campionat. Aquests reptes estimulen a assolir els objectius establerts i anar més enllà, ja que els videojocs en molts casos estableixen corbes de dificultat, de més fàcil a més difícil, motivant els jugadors (MACIAS 2013).

En d’altres ocasions els videojocs són vistos com un mitjà per cercar certa desconexió, destacant per damunt de tot la seva part lúdica, i deixant en segon terme la seva part més competitiva. Així, els jocs multijugador són els que busquen aquella part més competitiva, els grans exponents dels quals són actualment els *e-sports*; mentre que el gènere conegut com *casual games*, o jocs ocasionals, motiven el simple desig de jugar un curt període de temps de forma completament esporàdica.

Més enllà dels diferents objectius i missions que puguin tenir els videojocs, i sense oblidar el seu component lúdic, hi ha qui ha vist en ells potents eines que es poden aplicar en d’altres àmbits, donant així un rol diferent al seu ús més habitual. Aquest seria el cas, per exemple, dels *serious games* que tenen com a objectiu posar el focus en aspectes com l’aprenentatge i la formació, en lloc de la diversió. És per això que aquest tipus de jocs s’usen en àmbits com l’educació, la sanitat, la política o el món de l’empresa. Es pensen i es dissenyen per complir uns determinats objectius seguint unes estratègies clares, allunyant-se així del model de videojoc clàssic.

Els videojocs són un fenomen sense precedents en el món actual i estan presents en molts àmbits, no només el sector de l’oci i l’entreteniment. També han arribat a nous espais, tals com les aules, i des de fa anys s’ha cercat la millor manera d’utilitzar-los com a eines que ajudin a l’aprenentatge. Però utilitzar videojocs no sempre és possible, per diferents motius com poden ser la manca de recursos i de temps, ja que crear un *serious games* té un cost elevat.

No s’ha de perdre de vista que els jocs segueixen una dinàmica regular, en base a regles i recompenses per a tots aquells que hi participen, cercant la motivació d’aquests,

ja estudiada i comentada tan per Huizinga com per Caillois. Sobre aquesta base, i partint de la premissa que no sempre es poden utilitzar videojocs, existeixen diferents estratègies, tal com pot ser la gamificació, és a dir, l'aplicació de l'estructura i el funcionament d'un joc en un àmbit determinat, com pot ser un aula o una empresa, estimulant així als alumnes a assolir uns determinats objectius, a l'hora que segueixen unes regles.

Semblaria que les possibilitats que ofereixen els videojocs no tenen límits. Realment ofereixen moltes aplicacions, algunes d'elles encara per desenvolupar. Però no es pot obviar que un videojoc és un producte fet i acabat, i que les seves opcions acostumen a acabar allà on permet la seva programació. És possible anar més enllà? Sí, i la resposta són les modificacions, conegudes popularment com a *mods*. Aquestes estan fetes pels mateixos usuaris, que cercant treure millor profit als jocs, introdueixen millores allà on creuen que l'empresa del joc ha pogut quedar curta, des de millores a nivell històric a correcció de les pròpies mecàniques del joc. Alguns *mods* suposen simples canvis superficials, casi imperceptibles, mentre que d'altres poden canviar radicalment el joc, convertint-lo en un de nou.

Els *mods* constitueixen actualment un dels fenòmens més espectaculars que han provocat els videojocs, ja que han articulat al seu entorn grans comunitats d'usuaris que es dediquen a modificar els jocs, per gust o per afició, essent aliens al seu procés de disseny i comercialització. Tan importants són aquestes comunitats que fins i tot les empreses ofereixen eines per tal de millorar la qualitat dels *mods*. Exemples de *mods* poden ser aquells que corregeixen la indumentària dels legionaris, fent-la més fidel, o introdueixen noves mecàniques com poden ser la divisió de la població per classes, o la incorporació de nous càrrecs en el *cursus honorum*.

El paper de la indústria és clau en la creació d'un videojoc, sobretot per que crear-lo és una gran inversió. Això, de moment, queda fora de l'abast de les Universitats i dels particulars, si bé és possible trobar alguns pocs casos. Aleshores, quin és el paper de l'historiador en tot plegat? En la majoria d'ocasions l'historiador pot ser un simple assessor en el disseny i creació dels videojocs.

Els videojocs permeten un accés mai vist a la Història. Segons Chapman, els jugadors adquireixen, a la vegada que juguen, el paper de l'historiador mitjançant l'anàlisi i l'estudi de les decisions que prenen, perquè sense la seva comprensió no els seria possible avançar.

A més, els propis dissenyadors dels videojocs assumeixen, ni que sigui temporalment, el paper de l'historiador. No només a causa de la quantitat de recerca que han de realitzar durant el procés de creació del joc, sinó també perquè treballen en gran part segons el mètode històric, establint unes normes, unes mecàniques que bé poden tenir a veure amb les regles de la Història. Tot això els fa pensar com a historiadors, a la vegada que es veuen obligats a crear certa narració històrica, realitzant per tal un exercici d'historiografia.

### 5.1 – *Ludus* a l'Aula

Voler revolucionar l'Educació amb la introducció de noves metodologies, com poden ser la inserció de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació), és quelcom que s'ha fet necessari durant els últims anys. Molts centres, tan de primària com de secundària, intenten en la mesura del possible adoptar noves formes i estratègies de cara a millorar la forma d'ensenyar, amb la vista posada a anar més enllà del clàssic llibre de text. Són moltes les propostes que s'han ofert al llarg dels anys, buscant la forma més idònia de millorar les competències dels alumnes en tot tipus de matèries, tals com matemàtiques, ciències, llengua, història, entre d'altres. Després d'anys de proves a molts nivells, les ofertes venen tan de les administracions com dels propis centres, amb un ampli ventall d'opcions.

Estudiar la millor manera d'implementar les TIC a l'aula, i que els resultats es percebin en els i les alumnes, serà sempre el principal motiu de preocupació per professors, pedagogs i educadors. Ja que les noves tecnologies:

*Las tecnologías han originado cambios que han transformado las relaciones sociales y culturales a partir de los nuevos modos de gestión de las intervenciones educativas, originando cambios a varios niveles, tanto individuales como laborales, económicos y sociales. Ello ha provocado nuevos modos de comunicación mediante la utilización interactiva con los instrumentos tecnológicos, superando las barreras espacio-temporales de acceso y tratamiento de la información y provocando nuevas perspectivas y modos de interacción del individuo con la cultura (SÁNCHEZ 2015: 13).*

A continuació presentarem una metodologia pensada per estimular la participació dels i les alumnes en el desenvolupament d'una activitat proposada i dirigida en una determinada àrea de coneixement. El mètode escollit en aquest cas serà el propi dels

jocs, i videojocs, el que es coneix com “gamificació” o “ludificació”. En Paraules del C. Carreras:

*En el contexto actual los jóvenes pasan gran parte de su tiempo jugando a videojuegos o con las tecnologías de la información y la comunicación. Muchos estudios han destacado las habilidades que desarrollan estas tecnologías, por lo que no debería verse como algo extraño la introducción de las mecánicas y las dinámicas de juego de los videojuegos en el proceso de aprendizaje para aprovechar precisamente estas habilidades, incentivando al mismo tiempo el interés y la participación activa de los estudiantes. En esta línea va la defensa de la introducción del móvil o el portátil en las aulas, no como sustitutos del libro de texto (utilizando los libros digitales o las enciclopedias en red) sino utilizando los juegos y las apps como recurso pedagógico. Hay muchos juegos —no solo videojuegos— que pueden aplicarse en un aula, desde el concurso más básico hasta juegos multijugador a través de los móviles inteligentes (CARRERAS 2017: 111).*

La gamificació no és un fet nou en l'àmbit de l'educació, sinó que és quelcom bastant conegut. En el món anglosaxó es coneix com a *Gamification*, i més enllà d'àmbits com el de l'ensenyament també s'ha aplicat amb èxit en camps professionals, com poden ser el món de l'empresa o del màrqueting. A grans trets, la gamificació tracta d'introduir mecàniques pròpies del joc, reptant als participants, en aquests cas alumnes, a assolir determinats objectius, i recompensant-los per aconseguir-los, fins a obtenir fites més importants. És a dir, es tracta d'estimular certa competició, a la vegada que s'ofereixen recompenses, i valorant també positivament el treball en grup. Tot emmarcat en un ambient de caràcter eminentment lúdic, on es cerca que els i les participants es diverteixin en el desenvolupament de l'exercici, seguint en la majoria dels casos unes línies traçades per l'organitzador de l'activitat, en aquest cas el professor o la professora. Sense perdre l'objectiu final: l'assoliment de coneixements o de noves capacitats.

No existeix un sol mètode únic i universal, pel que fa a la implementació de tècniques i mètodes de ludificació, si bé es segueixen en gran mesura les premisses anunciades anteriorment. Cada cas és diferent, i segons el seu context, participants i objectius que es cerquin, l'estratègia a traçar serà una o altra. Així per exemple, s'han de tenir clars dos conceptes que es poden confondre amb facilitat, com són: mecàniques del joc i dinàmiques del joc. El primer es refereix a les regles i normes del propi exercici o joc, mentre que el segon fa referència a les motivacions i desitjos que es genera cap a l'usuari de cara a jugar.

Així, la gamificació s'entén com un mètode que pot seguir diferents estratègies dependent de quin sigui l'objectiu, adaptant-se a una o vàries necessitats. En el present

cas, s'utilitzarà un tipus concret de gamificació, pensat per una activitat molt particular, com és el cas d'un joc de rol.

### 5.1.1 - Què és un joc de rol?

Per aplicar el nostre mètode, hem creat un joc de rol ambientat en l'Antiga Roma, amb l'objectiu que els alumnes assumixin de forma satisfactòria els conceptes i coneixements de l'assignatura "Història Social i Econòmica de l'Antiguitat", del segon any del grau d'Història de la UAB. En concret, l'experiència d'utilitzar un joc de rol a l'aula es va dur a terme en el primer semestre del curs 2016-2017 del grup 50 d'aquesta assignatura (dilluns i dimecres, de 19:30 a 21h, aula 103).

El repte era trobar la millor estratègia, tenint en compte varis factors. El primer de tots era el temps de duració, limitat a una assignatura d'àmbit semestral. El context de la mateixa, l'Antiguitat romana, obligava a situar-la en un moment determinat del temari. En segon lloc i no menys important, teníem la limitació del número de participants, perquè d'ell depenen que es pugui fer un tipus de joc o un altre. En el nostre cas hi havia un total de vint alumnes. Possiblement, el més important era decidir el mètode a emprar. Així, vam decidir crear un joc de rol exclusiu per a l'assignatura, pensat pel nombre de participants de que disposàvem i el context històric en que s'encabiria. Faltava un últim detall: triar la millor forma de portar-lo a pràctica. Vam decidir que el sistema que millor s'adaptava a les nostres condicions era crear un fòrum d'Internet.

Escollir un joc de rol com a millor manera de dur a terme l'activitat responia a una sèrie de condicions. La primera era que el joc de rol complia la premissa bàsica d'oferir un context on es situessin els participants, en aquest cas la Roma de l'emperador August, on els alumnes-jugadors s'havien de situar en el paper de membres d'una antiga *gens* romana. Així també s'aconseguia acomplir un segon propòsit: que els jugadors assumissin determinades fites, estimulants la seva participació amb recompenses esporàdiques individuals dins d'una meta final col·lectiva consistent en la prosperitat social i econòmica de tota la *gens*. Aquest objectiu no era possible sense la col·laboració entre els membres de la *gens*. Amb això s'aconseguia un darrer objectiu: que els jugadors repartits en grups treballassin tan de forma individual com col·lectivament per assolir les seves fites.

Per què un joc de rol? Comentar aquest punt és fonamental per entendre l'opció escollida. Una definició genèrica de joc de rol podria ser aquesta, extreta de la Wikipedia:

*Un joc de rol és un joc que es basa en la descripció d'una situació fictícia i on els jugadors poden canviar els esdeveniments de la narració pel fet que controlen les accions conscients d'alguns dels personatges del joc. Normalment es juga entre dues o més persones, una de les quals assumeix el paper de director de joc mentre la resta assumeixen el control d'un personatge. Tot i que es pot deixar a decisió del director les qüestions d'atzar, és usual utilitzar sistemes estadístics per augmentar el realisme o imparcialitat de les decisions preses pels jugadors. Els sistemes més utilitzats són les tirades de daus i les regles preestablertes, si bé és possible utilitzar documentació basada en la realitat o fonts acceptades<sup>86</sup>.*

El més important en el nostre cas és allò que fa referència a que l'acció transcorre en una ficció, o altrament dit narració, i que aquesta pot ser inventada o basada en fets reals. En el present cas es tractaria d'una ficció històrica, que té lloc a Roma durant el 22 a.C., època del regnat d'August. A més, els jugadors havien de prendre el rol d'un personatge creat per ells a suggeriment del Director de Joc, tal com si fos una petita obra de teatre. El Director és un element important pel bon desenvolupament de la partida, ja que és ell qui narra en gran mesura la situació general del joc, prenent part en les principals accions i controlant l'ús correcte de les normes. Això no afecta el paper protagonista dels jugadors/es, ja que ells seguiran essent el motor de tot, deixant que les seves accions afectin el decurs de la narració. A més, la narració podrà estar subjecte a altres elements com l'atzar, mitjançant la tirada de daus, o les mateixes regles del joc.

Un altre aspecte clau era trobar la millor manera d'implementar un joc de rol en una aula. En el present cas s'optà per la utilització d'un fòrum d'Internet. Els fòrums acostumen a ser espais d'opinió i de difusió d'idees a la xarxa, amb molt d'èxit. Existeixen tot tipus de temàtiques, des d'opinió política fins a espais per discutir de futbol o art. Així mateix, com a espais interactius a la xarxa, els fòrums s'adeqüen perfectament a la idea d'Internet 2.0 i de difusió de les TIC.

La utilització d'un espai interactiu com els fòrums responia a un principi pràctic. En un ambient universitari, suposàvem que una majoria d'alumnes ja estarien acostumats a utilitzar i consumir Internet de forma habitual. Així doncs, una teòrica facilitat en el maneig d'una eina com el fòrum va fer que aquest es considerés òptim per a la

---

<sup>86</sup> Definició extreta de *Viquipèdia, l'Enciclopèdia Lliure*:  
[http://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Joc\\_de\\_rol&oldid=18359760](http://ca.wikipedia.org/w/index.php?title=Joc_de_rol&oldid=18359760) [Última Consulta: 19 d'Abril de 2018]



implementació d'un joc de rol. A més, la utilització d'aquests espais per a realitzar jocs de rol no és res nou a Internet. Existeixen comunitats d'usuaris molt grans a la xarxa que es dediquen a jugar rol a través de fòrums, com a eina per connectar-se cadascú des de casa seva en substitució d'un altre espai físic. Aquesta és una pràctica que en els darrers anys ha anat en augment i pàgines com *Foroactivo.com*<sup>87</sup> han adaptat els seus fòrums per incloure elements propis dels jocs de rol, com tiradors de daus digitals, fitxes de jugador electròniques, xats interactius... Són els fòrums genèrics que hom pot trobar en qualsevol racó d'Internet, però adaptats a les necessitats pròpies d'un joc de rol.

Tornant als jocs de rol, si es té un mínim coneixement d'aquests, és inevitable pensar en clàssics com *El Senyor dels Anells*, *Dungeons & Dragons*, *Vampiro: la Mascarada*, o d'altres de més recents com *Joc de Trons*. Com es pot veure, les temàtiques preferides solen ser aquelles ambientades en mons fantàstics, on moltes vegades la fantasia de Tolkien fa de comú denominador, o bé de ciència-ficció com *Star Wars*. Això ha portat a pensar a alguns que els jocs de rol no són aptes per a usos didàctics o educatius, i per tant arrossegueu certes connotacions negatives. Aquestes connotacions negatives han estat rebatudes per diversos autors, que reflexionen sobre les virtuts i defectes dels jocs de rol com elements didàctics (CARBÓ & PÉREZ 2010).

Existeixen exemples de jocs de rol ambientats en períodes històrics, on l'Edat Mitjana o la Segona Guerra Mundial són els períodes preferits per tenir una aventura entretinguda, no exempta de perills i reptes difícils de superar. Molts jocs de rol també tendeixen a estar ambientats en ficcions de marcat caràcter històric. Per exemple, els universos del *Senyor del Anells* o *Joc de Trons* tenen un fort regust medieval, i en gran part estan fonamentats en una visió utòpica de com podria haver estat l'Edat Mitjana a Anglaterra o a Europa en general. D'altres es fixen en èpoques com l'Anglaterra victoriana per situar el seu univers fictici de vampirs. Així es pot observar que en molts jocs de rol, la història en ella mateixa es un nexa, i que en moltes ocasions això du als seus creadors a realitzar certa tasca d'investigació. Informació que es rebuda pels jugadors, i que en molts casos també els obliga a cercar més dades per tal d'ubicar de forma satisfactòria els seus personatges.

Bé es podria afirmar que no estrany trobar jocs de taula o de cartes ambientans en l'Antiga Roma, que en canvi sí que és més inusual trobar-los a Internet, i a més que

---

<sup>87</sup> <https://www.foroactivo.com/> [Última Visita: 19 d'Abril del 2018]

utilitzin una plataforma com un fòrum. Normalment, els exemples jocs més característics en els fòrums solen estar ambientats en sèries de televisió de molt d'èxit, tals com *Joc de Trons* o altres sagues medievals, com hem explicat abans. Això pot ser degut a diversos motius.

Si s'explora mínimament aquestes comunitats, es pot arribar a comprendre que existeix certa "recaça" cap als jocs de rol de caràcter totalment històrics, sense cap element fantàstic enmig. Plataformes com *Facebook* o *Tumblr*, dos importants xarxes socials, són les principals eines per anunciar, promocionar i cercar gent per a aquestes comunitats, però també són espais de debat entre diferents comunitats. Són molts els usuaris que mostren certa por a l'hora d'entrar a un fòrum de temàtica històrica, ja que temen les crítiques d'altres usuaris amb major coneixement històric que també deambulen per aquest món, o directament les d'historiadors que critiquen la manera com es construeixen aquests fòrums, moltes vegades mancats de rigor. Aquest recel, juntament amb una manca de coneixements històrics, fa que molts usuaris i usuàries es facin enrere a l'hora d'adherir-se al projecte d'un fòrum de temàtica històrica. No s'ha d'oblidar que aquests fòrums viuen de les comunitats d'usuaris que es formen al seu voltant. Molts, per tant, acaben preferint la llibertat de narració i creativitat que ofereix una temàtica de fantasia o de ciència-ficció, més que no pas constrènyer-se a seguir una temàtica estrictament històrica.

És per això que a mitjans del 2016 vam posar en marxa un projecte de fòrum de rol ambientat a l'Antiga Roma, que superés aquests temors i fos satisfactori tan per a jugadors amb escàs o nul coneixement històric, com per aquells més avesats. Aquesta idea va prendre forma amb el joc que vam anomenar *Idus de Marzo*<sup>88</sup>, un joc ambientat després de la mort de Juli Cèsar. S'oferia als jugadors tota la informació històrica necessària per tal de situar-se en un moment complex de la història de Roma. S'instava als jugadors a ficar-se en el paper d'un dels personatges més destacats del moment, com Ciceró, Marc Antoni o el Jove Octavi, i a prendre part del moment històric que suposa l'assassinat de Cèsar. També tenien la opció de crear-se un personatge fictici. El joc estava pensat majoritàriament en un sentit polític i militar, optant per una carrera senatorial, o una carrera militar, sense obviar altres consideracions socials. L'objectiu del fòrum, en gran part, era intentar conciliar dos tipus de públics: l'aficionat i el professional. Durant els mesos que va durar el projecte, el fòrum va arribar a tenir una

---

<sup>88</sup> Direcció del fòrum: <http://idusdemarzo.foroactivo.com> [Última Visita: 19 d'Abril de 2018]

comunitat activa d'uns vint jugadors, que és una mida mitjana en aquest àmbit. El resultat per tant va ser positiu, però la idea de cercar noves i millors fòrmules ens va empènyer a replantejar el projecte.

Aquest no és un exemple únic. Poden trobar d'altres fòrums històrics, alguns amb clares finalitats didàctiques i d'altres on el que interessa per damunt de tot és recrear un cert període històric i oferir-lo a un ampli públic. En el primer cas podem trobar fòrums pensats per professors de secundària que aposten per aquest tipus de plataformes i estratègies per tal d'obtenir bones eines pedagògiques<sup>89</sup>. Mentre que d'altres intenten trobar l'equilibri entre un bon fòrum i un bon context històric que no exigeixi un alt nivell de coneixements<sup>90</sup>.

Si una de les idees de *Idus de Marzo* era crear un espai on els jugadors amb poc nivell de coneixement històric es sentissin a gust, un dels objectius del nou joc de rol que vam crear, amb el títol *El Segon Pacte d'August*, era generar un espai on el públic universitari trobés una eina per tal de millorar els coneixements adquirits a classe, creant un espai de treball de fàcil accés per a ells, tan des de l'aula com des de casa, on poguessin interactuar sense dificultats amb la resta de companys i companyes.

## 5.2 - *El Segon Pacte d'August*

El joc de rol creat per a aquesta activitat es va titular *El Segon Pacte d'August*<sup>91</sup>, en record dels fets històrics ocorregut en algun moment de l'any 22 a.C.. En aquest moment, l'emperador August va prendre una decisió important, renunciant al consolat després d'haver-lo ostentat de forma ininterrompuda durant molts anys. Era un gest simbòlic ja que no renunciava als seus altres poders, però que venia a simbolitzar cert pacte amb la noblesa romana, admetent que aquesta encara tenia un paper rellevant en el sí del Principat i de l'Imperi de Roma, seguint la tradició republicana de segles anteriors. Així, les famílies nobles tenien la percepció de que eren importants encara pel règim i que el poder d'August no era suprem. D'aquí la famosa menció de l'emperador com a *Princeps*, és a dir, *Primus Inter Pares*, el primer entre iguals.

---

<sup>89</sup> Seria el cas de *Nuevo Orden*, ubicat en l'època moderna i com a experiment de classe. Més informació: <http://nacionrolera.org/index.php/2017/07/15/foro-rol-historico-cuando-una-leccion-historia-puede-convertirse-juego/> [Última Visita: 19 d'Abril de 2018]

<sup>90</sup> Seria el cas de *Our World War* ubicat en la Segona Guerra Mundial, i on el que es preté és que els jugadors tinguin certa llibertat. Més Informació: <https://ourworldwar.tumblr.com> [Última Visita: 19 d'Abril de 2018]

<sup>91</sup> Pàgina web del fòrum: <http://elsegonpacte.forocatalan.com> [Última Visita: 15 de Juny del 2018]

En aquest ambient és on els jugadors entren en escena. Un cop són conscients del moment històric donat per les fonts i de la sensació descrita en primera persona pel Director de Joc, els jugadors han de crear-se un personatge dins d'una *gens* noble romana. S'insta als alumnes, doncs, a prendre el rol d'un habitant de la Roma del segle I a.C., membre d'una família senatorial que cerca el beneplàcit de l'emperador August per tal d'ascendir social i políticament en el Principat. Els participants en el joc han d'observar que dins una *gens* hi havia molts membres, cadascú amb un paper diferent. Així, s'ofereix la possibilitat de ser: *pater familias* (el cap de la gens), *mater*, l'hereu varó, una filla, llibert o esclau domèstic. Cada membre té una missió particular, que l'afavoreix individualment, i aquest èxit personal també contribueix en el comú de la família. El repte final és que el *Pater Familias*, mitjançant els èxits de la resta de membres de la família, assoleixi el càrrec de cònsol.

Cada rol té algun tipus de dificultat d'acord amb el paper que hauria jugat aquella persona de l'època d'August. Així per exemple, la *mater* rep com obligació millorar la posició del seu marit i afavorir els seus fills, cercant bons matrimonis o establint contactes amb les altes esferes de l'aristocràcia romana. Una opció podia ser entrar dintre el cercle "íntim" de l'emperadriu Livia Drusa. La filla té com a objectiu obtenir un bon matrimoni, que li valgui a ella una bona posició a la casa del seu marit, a la vegada que aportar una aliança política amb la seva família paterna. Els rols femenins són els que a priori podien mostrar major dificultat a l'hora de ser desenvolupats pels jugadors. Aquí rau una de les dificultats que presenta el joc: que els alumnes adquirissin major coneixement cercant informació addicional en els materials de classe, fent així un petit exercici de recerca per tal de superar un repte que els hi plantejava el joc.

Per la seva banda, l'esclau té com a propòsit individual esdevenir un ciutadà lliure de ple dret, i això ho pot obtenir realitzant favors al seu amo. El llibert, en canvi, té com a objectiu ascendir socialment, entrant per exemple a la categoria del *equites*, és a dir, aquells ciutadans benestants que controlaven el món dels negocis.

Un paper aparentment més fàcil, tot i que les aparences poden enganyar, era el del fill gran o hereu. En ell recau la important tasca de començar a ascendir en el *Cursus Honorum*, i això en molts casos significava lluitar en el *limes*, amb els perills que comportava.

El beneficiari últim en tots els casos era el *pater familias*, que a través de l'ajuda de la resta de membres de la gens sumava esforços per obtenir el preuat càrrec de cònsol. Al pare també se li exigia com a objectiu dur a terme alguna tasca complicada, com

governar alguna província, o fer algun encàrrec personal per l'emperador o un altre membre destacat del seu cercle. A més, a nivell pràctic, el jugador que assumia el rol del *pater familias*, se l'hi exigia un extra de feina: coordinant la resta del grup.

Perquè el joc tingui èxit, calia comptar amb grups reduïts. La feina de narració, supervisió, i organització per part del Director de Joc sempre és important, i quanta més gent participa en l'exerici, més feixuga i complexa resulta aquesta tasca. Per això, vam optar per crear grups reduïts. Aquests grups s'articulaven a l'entorn d'una *gens*, com s'ha mencionat anteriorment. Això també era important de cara a afavorir una de les premisses del joc de rol com és el treball col·lectiu, a la vegada que facilitava una millor organització del grup i de la dinàmica de joc.

No es pot obviar que una de les claus del joc de rol, sigui per internet, oral o de taula, és una bona interpretació del personatge. És necessari que els jugadors entrin en la pell del seu personatge, i pensin i actuïn com suposadament ho faria una persona de l'època. Per tant, cal que tothom realitzi una important tasca informació. Aquesta forma de treballar és un dels majors reptes a l'hora d'organitzar una activitat d'aquestes característiques, si els usuaris estan poc acostumats a participar en un joc de rol.

A grans trets, la participació en un joc de rol s'ha d'imaginar com una obra de teatre on cadascun dels jugadors participants assumeix el paper d'un personatge, amb la gran diferència que el jugador desenvolupa lliurement el seu paper, prenent les decisions i accions que ell o ella creguin més adequades donada la situació i el context on es trobin. Per tant, no hi ha un guió pre-establert, no existeix un quadern del personatge, com en el teatre.

Cal tenint clares, només, les regles del joc, que són establertes i recordades en tot moment pel Director de Joc. Així per exemple, les decisions que prengui el jugador que ha assumit el paper de *pater* seran completament lliures, però s'haurà de comportar tal com ho faria un senador de l'època, i actuar en conseqüència. La coherència és una de les premisses dels jocs de rol, sense perdre de vista la llibertat d'acció i moviments de que han de gaudir els jugadors.

### 5.2.1 - Funcionament

Pel *Segon Pacte d'August* vam decidir crear un sistema de normes que fos senzill i fàcil d'entendre, on la importància recaigués en la interpretació que fessin els jugadors,

guardant la coherència amb el paper de cada un dels personatges de la partida i amb context històric del moment.

A nivell de funcionament, cada alumne ha de fer una fitxa del seu personatge, on es demana una breu descripció psicològica i de la vida d'aquest. El Director de Joc assessora i dóna consells per tal de crear un personatge fidedigne amb l'època d'August. En total es van crear quatre *gens*: la Tulia, la Cornelia, la Rosia i la Geminia, d'entre 4 i 5 membres cada una, contemplant els diversos membres d'una família extensa romana.

Com ja hem dit, cada personatge ha de fixar una estratègia per complir el seu objectiu, segons el rol dins de la *gens*. Així per exemple, l'hereu ha de cercar alguna fórmula que l'ajudi a introduir-se a la vida política de Roma, i l'esclau ha de trobar el millor mode d'esdevenir lliure. L'objectiu i la manera d'assolir-lo es deixa a elecció de cada jugador, però per tal d'ajudar-lo es donen a conèixer personatges i situacions reals, a mode de *exempla*. Si algun jugador o jugadora té dubtes, el Director de Joc pot donar pistes o idees sobre el millor mode de procedir.

A nivell tècnic, el funcionament d'un fòrum es fa mitjançant la creació de TEMES, o *post* (de l'anglès "tema"), i la resposta a TEMES ja creats. És a dir, quan un usuari vol realitzar alguna acció, ha d'obrir un TEMA i escriure el que desitja fer. La forma com s'estructura un fòrum és senzilla: a un nivell superior hi han APARTATS o categories, i penjant d'aquestes apareixen els diversos TEMES que van obrint els jugadors. El *Segon Pacte d'August* es va dividir en diferents APARTATS: un per a les normes, un altre per a les fitxes de cada jugador, un altre per la informació històrica addicional, i un darrer on s'obrien els TEMES de la partida pròpiament dita. En els TEMES hi ha altres subcategories que venen a simbolitzar diferents espais, tals com una *domus*, el Fòrum de Roma, el Palau Imperial o el *limes*. És important remarcar aquest punt, perquè l'acció en el rol ha de situar-se sempre en un espai preexistent, com el Forum de Roma o qualsevol altre creat (i descrit en detall) per cada jugador.

Per començar, s'exigeix a cada alumne-jugador la obertura d'un TEMA amb la fitxa del personatge que representa, així com també la seva participació en un TEMA comú a tots els membres de la **gens**. Aquests són els seus primers passos com a jugador, i del seu personatge a la partida.

El nucli de la partida consisteix en una sèrie de TEMES, un mínim de tres, on el personatge tracta de dur a terme el seus propòsits. Com hem dit, en el primer TEMA ha de fer constatar quin és el seu objectiu i com el durà a terme. En aquest punt entren en joc els daus, el factor atzar. L'atzar dels daus ve a simbolitzar les possibilitats d'encertar

o fallar en una acció, com si fos en la vida real. El Director de Joc també valora els esforços i la forma de procedir del jugador. Així, si aquest exposa de forma adequada com vol resoldre una situació, és recompensat amb “punts” i “modificador positiu”, que l’ajudi a superar la tirada de daus, donant més opcions a que la situació es pugui dur a terme amb èxit. Per exemple, dotant de més habilitat per negocies a un llibert, de major oratòria al *pater familias*.

Superada positivament l’anterior apartat, el jugador encara la recta final de la partida. Si ha assolit amb èxit el seu objectiu, ha de crear un nou TEMA on exposi el resultat. Per exemple, si el jove fill d’una *gens* ha anat al *limes* i ha guanyat un combat, pot narrar en el següent TEMA com li han atorgades certes condecoracions al valor. O si un llibert ha fet bons negocis pel seu patró, pot explicar en el següent TEMA com obtindrà la renda suficient per inscriure’s a l’orde eqüestre. Per últim, es demana a tota la *gens* que faci un últim TEMA conjuntament, a mode de cloenda, on relati els seus èxits o fracassos, i on es podrà constatar si el *pater* ha sumat suficients èxits que l’ajudin a obtenir el consolat. En cas afirmatiu, s’obre un últim TEMA per part del Director de Joc amb el , on el *pater familias* rebrà les insígnies consulars de mà del propi emperador.

Per tal d’incentivar i motivar els jugadors, i seguint algunes de les consignes bàsiques de la gamificació, era important recompensar els jugadors quan aquests assoleixen els objectius establerts. Així, un alumne-jugador, per superar l’activitat de forma satisfactòria, ha d’obtenir un mínim de 5 Punts de Partida (PP). Així, crear la fitxa del personatge, participar en el tema col·lectius, complir la missió i assumir dels objectius inicials, són recompensats amb un punt cada un. Qualsevol aportació addicional que faci el jugador, des de l’obertura de més TEMES, fins a la inclusió de material de caràcter històric per reafirmar les seves accions, són recompensats amb punts addicionals.

Amb tot, perquè la família aconsegueixi el seu objectiu final és necessari arribar a un total de punts. Comptant exits individuals i col·lectius, cal sumar un total de 20 punts, si la *gens* és de cinc membres, o de 15 punts si la *gens* és de quatre membres. D’aquesta manera queden englobats tots els esforços dels grups a l’hora d’assolir l’objectiu final en termes pràctics.

### 5.2.2 – Resultats del joc

Un dels reptes de tot joc de rol és aconseguir una bona organització des d'un bon inici. Quanta més gent participa en una activitat d'aquestes característiques, majors dificultats de coordinació i comunicació solen sorgir. En el nostre cas, es va optar per triar la *gens* com a eina d'organització, un element important en una assignatura com és Història Econòmica i Social a l'Antiguitat, i força representatiu de la societat romana. A més, servia per vertebrar l'activitat amb grups reduïts i de fàcil coordinació. Una de les primeres problemàtiques va ser la selecció de personatges entre els diferents membres del grup. El *pater familias* era un element clau, important tal pel que fa al context històric, com pel seu paper de coordinació del grup. Era un rol que no tothom volia acceptar de bones a primeres, per la càrrega extra de feina.

Una altra de les problemàtiques inicials va ser l'elecció dels personatges femenins. Això era degut en gran mesura al paper a vegades secundari que s'assumeix que tenia la dona en el món antic. No es pot obviar que la informació que tenim sobre la dona a la Història és escassa i esbiaixada, i que jugar un rol femení és tot un repte. Però negar la importància que tenia la dona en el món antic seria enganyar-se, i més en un moment com el període històric triat per desenvolupar el joc, amb personatges tan rellevants com Livia Drusa, o nobles destacades com Hortensia i Fulvia. També és cert que un paper centrat en la cerca d'un bon matrimoni o d'intrigues polítiques potser no es tan motivador com d'altres.

Per tant, pel bon funcionament del joc a nivell de versemblança històrica era fonamental que algú assumís els rols de la *mater* o una de les filles de la *gens*. Així en el joc van sorgir personatges potents com el de Rosia, filla de la *gens* Rosia, o Geminia Emilia Celsa, matrona de la gens Geminia. Així mateix, juntament amb personatges de la noblesa, van sorgir esclaves com l'ambiciosa Artemisa, que cercava els favors de la seva família per esdevenir lliure.

La creació i redacció de les fitxes també va ser un procés laborios. Alguns alumnes-jugadors les van enllestir de seguida i van començar la participació activa ràpidament, com va ser el cas de dos *pater familias*, Gaius Geminius i Lucius Rosius Rufus. No obstant, submergir-se completament en un context històric com l'inici del Principat, va resultar ser un repte difícil per més d'un perquè exigia tenir un coneixement bastant profund sobre el funcionament de la societat romana i del seu dia a dia. Era necessari entendre bé com funcionava la societat romana, perquè el personatge passava a ser un element actiu d'aquesta des del primer moment i les seves decisions influïen en el decurs de la resta de la partida.



Les dinàmiques de grup van ser desiguals en algun moment. Va haver-hi grups que de seguida es van coordinar, com les *gens* Rosia i Geminia, i es van repartir els diferents papers ràpidament per iniciar l'activitat. Aquesta es va plantejar des de bon inici com una activitat pautaada i setmanal. Cada setmana es donava un nou pas, amb material i indicacions sobre la manera de seguir la partida-trama adequadament.

Les sessions a l'aula es van plantejar de forma dual, amb una sessió dedicada exclusivament al joc de rol i al seu funcionament, així com a la resolució de dubtes, i una segona sessió impartida pel professor de l'assignatura, on aquest aportava material per ampliar i aprofundir en el context històric del joc.

Aquesta forma de funcionar permetia treballar a dos velocitats en cas de ser necessari. Per una banda hi havia aquells alumnes que portaven l'activitat al dia, i aquells altres que necessitaven "una empenta". Però no estar al dia tampoc significava quedar completament despenjat en el decurs de l'activitat. Com a pràctica setmanal, s'exigia desenvolupar un TEMA a cada participant, el que significava un petit exercici de redacció d'unes 10-15 línies com a mínim. No hi havia un límit màxim si l'alumne volia aportar més informació en forma de dades o material addicional. Però com que aquestes dos dinàmiques, una ràpida i l'altre lenta, es van instal·lar a l'aula, es va fer necessari allargar més l'activitat del temps estipulat, que en principi era de només de quatre setmanes. Així doncs, es va decidir afegir quatre setmanes extres per tal de concloure la partida satisfactòriament, la qual cosa va resultar ser una decisió encertada. Molts alumnes van aprofitar el temps extra per millorar la coordinació entre els membres del grup, i d'altres ho van fer per aportar informació extra i millorar la comprensió del context històric.

Altres qüestions que van sorgir en el desenvolupament de l'activitat van ser de tipus espaials. Per tal de permetre una bona comunicació entre els alumnes i el Director de Joc, existien diferents canals, des del mateix fòrum, fins al correu electrònic. A més, el propi fòrum disposava d'un servei de missatgeria interna en cas de necessitat. El problema va ser, més aviat, la poca comunicació entre els mateixos alumnes-jugadors. Molts només es veien durant les sessions a l'aula, i coordinar-se amb la resta del grup fora de l'aula, sense la supervisió directe del Director del Joc, va generar dificultats, alentint el ritme de la partida.

El fet que l'activitat es desenvolupés en un fòrum d'Internet, també va plantejar algun problema tècnic perquè alguns alumnes desconeixien totalment el mitjà, però en la majoria dels casos no va haver-hi majors incidències. Per exemple, un dels problemes

més recurrents a l'inici de l'exercici fou la creació de comptes d'usuari, perquè cada alumne havia de tenir el seu propi usuari per poder utilitzar el fòrum. Un altre problema tècnic va ser el llançament dels daus. Com s'ha esmentat anteriorment, la plataforma *Foroactivo.com* afegeix eines pròpies per tal de millorar el que és un joc de rol per Internet, entre les quals hi ha l'opció de tirar daus digitals. El procediment no és complex, però alguns alumnes es confonien sobre els passos a seguir en un nou entorn al qual no estaven habituats. Es va corregir el problema donant informació extra en els materials de classe.

Més enllà d'aquestes problemàtiques, l'activitat es va a dur a terme de forma satisfactòria i molt positiva. Dels quatre grups o *gens*, tots van assolir la puntuació que es demanava per tal d'aconseguir els objectius establerts a l'inici de la mateixa. Particularment, dos grups van destacar per la seva bona coordinació i les tasques realitzades en el decurs de l'activitat: la *gens* Geminia i Rosia. Un tercer grup, la *gens* Cornelia, va acomplir de forma adequada allò que s'esperava, i només el quart grup, la *gens* Tullia, va tenir algun que altre problema.

A nivell individual, els resultats van ser millors. Més d'un 90% dels alumnes participants en l'activitat van assolir els seus objectius per sobre del nivell esperat. És a dir, que molts van superar les expectatives amb escreix, escrivint molts més TEMES dels exigits, donant profunditat als personatges que havien creat, i ampliant el context dels mateixos de forma progressiva. A la vegada també van obrir temes complementaris amb altres membres de les seves respectives *gens* per complementar les diferents trames que s'havien organitzat entre els personatges. Aquest va ser el cas de Rosius fill, Cornelia Postumia, o Fedro, un esclau pedagog amb una gran imaginació. A més, moltes iniciatives es van donar sense instruccions prèvies per part del Director de Joc, de forma personal i lliure.

Un fet a destacar va ser l'aportació de quantitats material addicional que millorava la contextualització i ambientació de la partida. Els fòrums d'Internet permeten la utilització de recursos tals com audiovisuals o simplement imatges. Molts alumnes-jugadors acompanyaven les seves interpretacions, quan escrivien un TEMA, amb material gràfic com mapes, il·lustracions, plànols, fotos, etc.. Un seguit d'elements que ajudaven en la creació de l'atmosfera necessària per endinsar-se en el joc de rol. Però a la vegada demostrava un altre fet molt important, la recerca d'informació addicional més enllà dels materials donats a classe, ja fos a la biblioteca o per Internet mateix.

### 5.2.3 – Balanç de l'experiència

L'estudi i implementació de noves estratègies per tal d'assumir coneixements en un aula, ja sigui de secundària o universitària, no sempre és fàcil. En el cas d'un joc de rol, els principals reptes eren: la creació d'unes normes de fàcil comprensió, i aconseguir que fossin els propis alumnes-jugadors els que creessin i desenvolupessin lliurement els seus personatges i situacions. Alhora, utilitzar un medi com un fòrum digital també presentava un repte. No es un mitjà nou, ja que les tecnologies interactives, o Internet 2.0, són prou conegudes en la majoria dels casos, i són molts els usos que se'ls hi ha donat en l'àmbit de l'educació.

Les impressions, un cop acabada l'activitat, era que aquesta s'havia dut a terme de manera més que satisfactòria. La iniciativa va ser valorada de forma positiva pels participants, tot i haver introduït alguns canvis en el decurs de la mateixa. Així per exemple, es va observar com molts dels alumnes, abans de l'activitat, no estaven familiaritzats amb els jocs de rol, si bé els coneixien de passada o n'havien sentit a parlar. La inclusió d'aquests com a eina d'aprofundiment de coneixements per a una assignatura d'Història va ser vista com quelcom positiu. Per contra, en un principi la utilització d'un espai com el fòrum d'internet fou la qüestió que presentà més inconvenients. Alguns ho valoraren com un fet positiu, mentre que d'altres consideraven que presentava més dificultats que avantatges, ja que calia un cert aprenentatge per tal de gestionar-lo correctament. Pel que fa la tria de l'època d'August com a rerefons històric, també va ser observat com un encert.

La Universitat sempre ha estat, i ha de ser, un lloc on explorar i aplicar noves tècniques que millorin la capacitat d'aprenentatge dels estudiants. La implementació de les TIC no és un fet nou, però moltes vegades sembla que existeix certa reticència a incorporar-les de forma completa, amb totes les seves conseqüències. Calen noves metodologies que ajudin als estudiants, generant motivació i inquietuds, que els permetin d'explorar les seves capacitats. No obstant, l'ús dels jocs de rol segueix sent vist com quelcom negatiu per molts professors, que els consideren quelcom únicament lúdic. Per sort, cada cop són més els docents que opten per seguir aquests camins i explorar les possibilitats que ofereixen.

La majoria dels alumnes universitaris viuen instal·lats en l'època de les xarxes socials, dels *smarthphones*, *Apps*, transcendint el simple ús de l'ordinador personal i d'Internet com una finestra a la resta del món. El món interactiu combina noves i

creatives formules, inimaginables fa uns anys enrere, que s'adapten als gustos i tendències de les noves generacions. La Universitat no n'hauria de quedar-ne exclosa.

Johan Huizinga ja planteja el joc com una forma d'aprenentatge bàsica. El joc de rol no deixa de ser una imitació, és a dir, mimesi, d'un món fictici, històric, o real. Pot ser, per tant, una imitació que reflecteixi una situació creïble i versemblant. Per això segurament molta gent relaciona els jocs de rol amb el món del teatre. La gamificació vindria a ser així una forma de plasmar la idealització de l'*Homo Ludens* de Huizinga; i el Joc de Rol una de las múltiples formes d'aprendre que adopta aquest aquest l'*Homo Ludens*.

## 6 - Les Comunitats Virtuals

*Games are a way of creating new civic and social infrastructure. They are the scaffold for coordinated effort. And we can apply that effort toward any kind of change we want to make, in any community, anywhere in the world.*  
*Games help us work together to achieve massively more* (MCGONIGAL 2011: 350).

### 6.1 – El poder de la plebs

La indústria dels videojocs ha demostrat ser la més gran i potent del sector de l'oci i l'entreteniment, generant milers de milions en beneficis cada any, amb centenars de títols que es publiquen cada més per a diverses plataformes. Supera amb escreix altres sectors molt importants, com poden ser el món del cinema o de la música. Entendre els videojocs només en clau d'oci és obviar una part del que són.

Hi ha qui ha volgut veure en els videojocs una nova forma de fer art. Sens dubte alguns es podrien considerar com a tals, tan per la història que narren, com per la forma en que és representat el joc visual i estèticament. Un clar exemple és *The Legend of Zelda: Breath of Wild* (2017), de Nintendo Swicth, i que segons molts crítics és una petita joia dels videojocs, superant qualsevol expectativa no només en crítiques sinó també en vendes<sup>92</sup>. Com aquest, es poden trobar altres exemples, de la mateixa forma que hi ha pel·lícules que es poden qualificar com a autèntiques obres d'art.

---

<sup>92</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild#Reception](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild#Reception) [Última Visita: Dimecres 28 de Febrer de 2018]

Fer recaure tota la importància dels videojocs en el seu potencial econòmic, així com en l'estètic i narratiu, continua sent només una part del que són els videojocs. Per més recursos econòmics que s'hi inverteixin, no n'hi ha prou per explicar l'èxit que han obtingut en els darrers temps. Els videojocs són un autèntic fenomen gràcies sobretot al seu públic. Un públic que transcendeix qualsevol barrera d'edat, gènere i gustos, ja que l'oferta és ampla i variada, i la demanda alta. Com diu F. Mäyrä:

*Most importantly, games have grown in popularity to reach significant parts of populations within a broad range of social background and in both sexes and in different age groups* (MÄYRÄ 2008: 26).

És gràcies a la gent que els videojocs són aquest fenomen de masses sense igual en tota la història, capaços de generar centenars de milions d'euros en beneficis, vendre desenes de milers de còpies i ser una nova forma de cultura amb entitat pròpia. Tot això no seria possible sense un suport implícit dels usuaris, no només com a simples consumidors, sinó com a agents actius en la producció i desenvolupament dels videojocs.

En els seus inicis, els videojocs foren vistos com un fenomen aïllat, reduït només a l'entorn dels més joves, concretament a nois joves a l'entorn dels 20 anys. Abans de l'aparició de les primeres videoconsoles domèstiques, els salons recreatius eren els principals llocs de reunió i on moltes colles feien vida social. Tot això succeïa entre finals dels 70 i inicis dels 80 del segle passat. Ningú hauria pogut preveure que l'acceptació social i el seu impacte seria tan gran vint anys després. Fou a finals del 90, amb l'aparició de la *Playstation* i de la *Nintendo 64*, entre d'altres, que els videojocs passaren a ser un fenomen que superaria qualsevol previsió. Ja entrats en el segle XXI, són un fenomen important entre tot tipus de gent, havent deixat enrere l'estigma del jove adolescent anti-social tancat en la seva habitació. És cert que avui en dia encara es perviuen alguns tòpics, com que el públic femení és minoritari a aquest món. La realitat mostra, però que més de la meitat de la població europea, i en alguns casos en percentatges superiors, té o ha tingut relació amb els videojocs, dedicant una o més hores diaris a jugar<sup>93</sup>.

Aquest auge en el consum dels videojocs i la seva extensió a totes les franges d'edat i gènere, cal analitzar-lo des de diferents punts de vista. L'aparició de les videoconsoles domèstiques fou un dels primers factors que expliquen la seva transformació, ja que

---

<sup>93</sup> <https://www.esportsunlocked.com/especiales/grandes-errores-mujeres-gamers-espana/> [Última Visita: Dimecres 30 d'Agost de 2018]

possibilitaren no només el joc individual, sinó les partides en grup, al disposar de més d'un comandament i de jocs preparats per més d'un jugador, afavorí poderosament la seva basant socialitzadora. Així jocs d'esport, de competició o de guerra, van fer que molts joves s'unissin a l'entorn de les seves pantalles per poder competir els uns contra els altres, gaudint de les noves oportunitat que oferien les consoles com la *Super Nintendo*. També es van fer habituals pràctiques com les de compartir jocs. Així es creà tot una xarxa de préstecs de jocs entre amics. Aquest fenomen es mantingué fins ben entrat els 2000, en que l'aparició de les plataformes de distribució digital acabaren quasi definitivament amb aquesta pràctica. No obstant, ja s'havien creat les bases d'una interrelació entre jugadors que tindria en el videojoc el seu nexa d'unió.

Lligat a aquesta pràctica, també s'ha de veure en l'aparició de premsa especialitzada en la anàlisi i crítica de videojocs un aspecte més que venia a consolidar-los com un fet social. Això significativa que les revistes del sector passaven a ser un referent per estar informat sobre les últimes novetats, però també com una forma de comunicació entre jugadors, ja que possibilitaven la relació entre usuaris al permetre l'enviament de cartes i respostes entre uns i altres. A més a més, a les revistes els interessava tenir un espai social on jugadors i jugadores es poguessin comunicar, més enllà dels seus reportatges i articles. Alguns exemples ben coneguts eren, i són encara, *Hobby Consolas*<sup>94</sup>, o *Micromania*<sup>95</sup>.

L'aparició d'Internet canvià completament el panorama, i donà noves eines als usuaris per interrelacionar-se d'una manera nova, amb unes possibilitats enormes. La xarxa va vèncer ràpidament els mitjans convencionals, com les revistes, deixant-les en un segon terme. Internet permetia la creació de grans espais de debat entre usuaris, que van començar a créixer amb una enorme velocitat a mesura que Internet s'anava estenent per totes les llars. Així van sorgir les primers comunitats d'usuaris on-line. Ara els fòrums i altres espais d'Internet servien per parlar sobre jocs, experiències, notícies i novetats. Moltes revistes decidirien establir-se a les xarxes, però ara la diferència era que els jugadors i jugadores no depenien de cap intermediari, doncs Internet demostrava ser un espai sense límits i fronteres, on les pròpies comunitats eren les que establien les seves normes. Així:

*Gaming hobby often gets its expression also in online forums and personal websites.*

---

<sup>94</sup> <https://www.hobbyconsolas.com> [Última Visita: 30 d'Agost de 2018]

<sup>95</sup> <https://www.micromania.es> [Última Visita: 30 d'Agost de 2018]

*Gamer groups and individual gamers regularly update thousands of websites to promote the achievements of a particular clan, to share the significant information pieces (patch updates, walkthroughs, strategy guides etc.) and to keep in contact with other gamers. Home pages can clearly offer new forms of visibility but they can also facilitate new contacts (SOTAMAA 2003: 3).*

L'arribada de les xarxes socials no va fer més que ampliar encara aquest fenomen, donant més immediatesa i noves eines a les comunitats d'usuaris. Les xarxes d'interrelacions entre usuaris es magnificaven i creixien de forma exponencial, demostrant que la unió d'interessos i complicitats era tan o més gran que mai. Les comunitats eren més que un simple altaveu o un lloc de reunió. Potser a vegades no eren el lloc idíl·lic de trobament que un podia esperar, doncs com en qualsevol comunitat social, les tensions i desavinences també eren possibles, i es podia trencar o dividir. Però això també possibilitava, al seu entorn, el sorgiment d'altres noves comunitats. Així també s'establien noves maneres d'entendre els videojocs, que anaven més enllà del simple fet de jugar.

L'aparició dels jocs on-line donà una nova dimensió a les comunitats d'usuaris. Jocs com *World of Warcraft* (2004), o més recentment *League of Legends* (2009), són dos exemples de títols que van marcar un abans i un després en el món dels videojocs i de les comunitats d'usuaris. La seva importància rau tan en el volum de beneficis que reporten, com pel seu impacte. Així el WoW i el LoL (acrònims de *World of Warcraft* i *League of Legends*) tenen 7 milions de subscriptors, en el cas del primer<sup>96</sup>, i més de cent milions d'usuaris registrats el segon<sup>97</sup>. Ambdós jocs s'emmarquen dins del que es coneix com jocs on-line massius, coneguts en anglès com MMO (*Massively Multiplayer Online Game*), on milions de jugadors competeixen entre ells de forma simultània. Existeixen diferents tipus MMO, alguns com el *WoW* tenen un caràcter de rol (*Role-playing video games*), i estableixen una nova forma de jugar i entendre els videojocs, on és fa més necessari que mai l'entesa entre jugadors mitjançant la realització de missions comunes.

Uns dels principals elements dins i fora del jocs on-line, i més definitoris, són els clans, o agrupacions de jugadors, entesos com a entitats o col·lectius legítimats dins del mateix joc. Els clans són vitals a l'hora de realitzar certes missions, o d'accedir a determinat contingut exclusiu del joc, només accessible per a ells. Normalment dins els

---

<sup>96</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) [Última Visita: 1 de Març del 2018]

<sup>97</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends) [Última Visita: 1 de Març del 2018]

jocs es disposa d'espais on comunicar-se, com xats interns, espais de reunió dins del joc, o l'establiment d'una jerarquia de membres, amb uns líders o uns moderadors, entre d'altres elements. Però pel seu bon funcionament, alguns clans també opten per crear-se espais a la xarxa, com fòrums o pàgines web, per tal de publicitar-se. Alguns clans podien tenir només una dimensió dins un determinat joc, però també passa que alguns optaven jugar a d'altres jocs i donar així noves facetes als clans, ampliant-se en l'espai i en el temps, amb clans que tenen vigència durant anys<sup>98</sup>.

Els jocs on-line són, en última instància, una expressió més de les comunitats de jugadors, doncs la seva existència ha permès l'aparició de més títols on-line, establint una relació entre jocs i jugadors difícil de comparar amb altres camps. El joc on-line s'ha estès per totes les plataformes de jocs, substituint al més tradicional amb comandament, però mai sense fer-lo desaparèixer del tot, i en tot cas possibilitant noves opcions de joc, anant més enllà del videojoc convencional, ja sigui mitjançant les xarxes socials com *Facebook*, o reinventant el videojoc en sí.

Aquestes dinàmiques també s'han d'entendre dins del que es coneix com Cultures dels Jocs. Anteriorment hem insistit en la importància dels jocs com a forma de generar cultura, entenent que aquests són capaços de produir continguts, significats i contextos en un ampli espectre, tan de forma individual com col·lectiva. Això fa que un o més individus es puguin sentir identificats amb certs valors o característiques d'un joc, de la mateixa manera que d'altres col·lectius es poden sentir identificats i representats a entorn a una llengua, un sistema de creences, tradicions, costums, etc. D'aquí la importància que adquireixen les comunitats d'usuaris, i els sistemes de normes i valors.

Les comunitats han suposat un nou grau d'apoderament per part dels usuaris, ja que establint relacions amb altres jugadors i jugadores, poden arribar a influenciar i alterar les decisions de les grans empreses. Si només existissin petites comunitats, aquestes no tindrien més rellevància de cara als plans de les companyies i els distribuïdors. La realitat és que existeixen infinitud de comunitats per tot Internet, algunes de més grans que d'altres, algunes més participatives i influents que d'altres, però totes elles capaces de generar prou soroll com per què les companyies del sector les tinguin en compte.

Des de les revistes, passant per Internet, i arribant al fenomen dels jocs online massius, tots ells han possibilitat la creació i consolidació de les comunitats d'usuaris, des de dels seus primers moments com a simples colles de joves en locals d'oci o sales

---

<sup>98</sup> <http://www.legiones.es> [Última Visita: 1 de Març del 2018] – Exemple de clan del Senyor dels Anells Online amb més de 10 anys de vida.



recreatives, fins arribar a les comunitats actuals. Tot plegat ha dotat a les comunitats de contingut i vida pròpia, donant força als usuaris, fins al punt que les empreses no poden obviar la seva influència i força. Les empreses van crear els jocs, els jocs van possibilitar la formació de les comunitats, i aquestes acaben condicionant la viabilitat dels jocs a curt i llarg termini.

Aquest nou poder per part de les comunitats es pot traduir de moltes formes, i en diferents tipus de relacions amb les empreses. Així, en molts casos es poden apreciar accions de reciprocitat entre uns i altres, a través de peticions que es negocien entre usuaris i empreses. Un exemple del que estem dient es pot observar en els processos d'*early acces*, o de fase beta de molts jocs. Actualment, moltes empreses anuncien versions en fase de desenvolupament dels seus jocs, i donen a grups d'usuaris la possibilitat d'accedir-hi, creant un *feedback*, és a dir, comentaris i opinions sobre l'estat del joc o aquells aspectes a millorar.

Es tracta d'una pràctica cada cop més estesa entre moltes companyies, ja que permet anar més enllà dels tradicionals controls de qualitat interns, establint un cert grau de col·laboració amb les seves bases de jugadores i jugadors, que s'acaben establint així com una primera fase de la futura comunitat d'aquell joc. A més, aquests jugadors, privilegiats en certa forma per ser els primers en poder provar un joc, generen tot un contingut a partir de la seva experiència, que pot ser seguit per altres jugadors, establint en aquest cas una certa relació de dependència, a partir de l'expectativa creada fins a la sortida del joc. Per això acaba sent molt característic fer aquest tipus de seguiment per mitjans com *YouTube*, on els mateixos usuaris poden mostrar amb comentaris i vídeo les seves pròpies experiències. O també mitjançant canals més tradicionals com són fòrums i xarxes socials. En tot cas, generant i negociant unes noves relacions d'interdependència entre comunitats i empreses, i dins les mateixes comunitats d'usuaris. Perquè els videojocs són capaços de generar aquestes relacions més complexes entre usuaris i productes:

*The particularity of games as media texts rests on the fact that they cannot be only read or watched but they must be played. Thus, the creative involvement of the player becomes a fundamental feature of any game. Further, this creative involvement seems to stigmatize gaming cultural activities in a larger scale. In seeking new sources of entertainment, gaming culture has repeatedly generated new human-machine interaction and computer-mediated communication forms (SOTAMAA 2003: 2).*

Però si existeix una expressió única i singular sobre aquestes noves relacions, són sense cap mena de dubte les modificacions de jocs, conegudes popularment com els *mods*, (de l'anglès *game modifications*). Els *mods* són la màxima expressió d'allò que Jenkins anomena *Participatory Culture*<sup>99</sup>, o la cultura de participar i col·laborar, en el sentit de que les comunitats i jugadors intervenen activament en el desenvolupament i consolidació d'un determinat producte cultural, més enllà de les limitacions i imposicions establertes per part de les empreses i dissenyadors:

[Jenkins] *introduced the concept of participatory culture. According to Jenkins fan cultures draw their resources from commercial media culture while also reworking them to serve alternative purposes. In a larger scale, cultural studies tradition has emphasized the activity of any media audiences for decades and it has also suggested that instead of talking about 'reception', consumption of popular culture should be understood in terms of production. It goes without saying that modders hold a peculiar place among media fans because of the mutually beneficial relationship with game developers* (SOTAMAA 2003: 13).

S'entén com a *mod* qualsevol tipus de canvi o modificació realitzada per un usuari, o grup, sobre un joc comercial, alterant per tant el producte final. Des de sempre, els jocs han pogut ser modificats per les companyies, ja que poden presentar errors, o també per millorar-los, afegint-hi nous continguts. Inicialment, les empreses propietàries dels videojocs eren les úniques capaces de modificar els seus propis jocs. Però ben aviat va sorgir la demanda per part dels usuaris de poder modificar els jocs, per diferents motius (SCACHI 2010):

- Correcció d'errors presents en els jocs i ignorats pels desenvolupadors. En moltes ocasions els jocs no rebien més atenció per part de les companyies desenvolupadores, i eren els usuaris qui acabaven aportant solucions i millores a alguns de les problemàtiques que podien presentar.
- Millora del joc base i ampliació de les opcions que ofereix. En molts casos els usuaris observen que els jocs presenten limitacions, i que seria desitjable més contingut. És així que decideixen ampliar les opcions dels mateixos i en certs casos canviat el joc per complet, fins arribar al punt de crear jocs del tot nous.
- Per motius estètics i artístics. Alguns usuaris volen poder utilitzar els jocs com a forma d'expressió personal, modificant aquelles parts que poden ser una forma

---

<sup>99</sup> Idea proposada per Henry Jenkins a *Textual Poachers*(1992) i desenvolupada a posteriori a *Convergence Culture*(2006).

d'expressió d'ells mateixos. Un exemple és el moviment *Machinima*<sup>100</sup>, on s'usen els motors gràfics dels jocs per crear petites pel·lícules digitals fetes a partir dels jocs d'ordinador.

- Com a repte personal i forma de promoció. En la creació d'un *mod* poden intervenir moltes persones, o una sola. És per això que alguns veuen en la creació de *mods* una forma de promocionar-se personalment com a futurs dissenyadors, i cridar així l'atenció de les empreses del sector. En molts casos el nom del creador/a original de *mod* pot arribar a tenir molta incidència dins les comunitats virtuals.
- Com a promoció comercial d'un joc i per allargar la seva vida útil. Moltes empreses veuen en els *mods* una oportunitat de donar a conèixer els seus jocs a través de les xarxes socials i dels canals habituals de comunicació de les comunitats de *modders*, com poden ser *YouTube* o els fòrums. També per tal d'allargar la vida útil del mateix, ja que els *mods* acabaven afegint més opcions als jocs, i d'aquesta manera van més enllà del contingut que les empreses ofereixen per defecte.

Les motivacions que persegueixen els creadors de *mods* són moltes i variades. Algunes poden semblar similars, d'altres poden no presentar cap lligam entre elles, però totes demostren fins a quin punt els *mods* són un fenomen divers i popular entre les comunitats d'usuaris. No es tracta tampoc de quelcom molt novedós, sinó que ve de lluny. De fet, el primer gran *mod* de la història va acabar sent un joc, editat i registrat per la mateixa casa creadora del joc original. *Valve* va publicar l'any 1998 un dels jocs més populars de finals dels 90 i principis dels 2000, el *Half-Life*<sup>101</sup>. Aquest joc fou tan popular que ràpidament va rebre un munt de modificacions, la més coneguda de les qual fou el *Counter-Strike*, que acabaria donant nom al joc que faria honor a aquest *mod*, construït sobre la base del *Half-Life*<sup>102</sup>, tan sols un anys després de l'aparició del joc original. *Valve* establia un precedent que seria seguit per altres companyies, fent valer els seus drets com a propietaris intel·lectuals sobre els jocs per tal de crear un nou producte. En molts casos les companyies compraven la feina feta pels creadors del *mod*, en d'altres casos feien ús del seu poder com a propietàries. S'establia així una dicotomia que segueix encara avui en dia, entre empreses, creadors i comunitats de *modders*.

---

<sup>100</sup> <https://ca.wikipedia.org/wiki/Machinima> [Última Visita: Dijous 8 de Març de 2018]

<sup>101</sup> <https://ca.wikipedia.org/wiki/Half-Life> [Última Visita: Dijous 8 de Març de 2018]

<sup>102</sup> <https://ca.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike> [Última Visita: Dijous 8 de Març de 2018]

Els *modders* partien de la base de que no disposaven de cap mitjà legal per modificar un joc. Així, qualsevol canvi fet sobre el joc constituïa, de fet, un delictes, ja que el joc és propietat intel·lectual de la companyia o el desenvolupador que l'ha creat. Per això, el *modding* era un acte que podia estar lligat al pirateig. Els *modders* havien de cercar formes alternatives i imaginatives per tal de poder modificar els jocs a voluntat. L'èxit indiscutible dels *mods* ha fet que moltes empreses hagin acabat per cedir i oferir eines i canals de distribució als creadors de *mods* per tal de fer oficial el seu material. Així les empreses passaven a tenir cert control sobre el material alternatiu que es creava sobre els seus productes. La plataforma *Steam* s'alçava com a principal mitjà de distribució oficial de *mods*, un punt de trobada entre empreses, *modders* i jugadors, tot i que segueixen existint els canals "no-oficials" de distribució, sent un dels més coneguts el portal <http://www.moddb.com>.

Artistes, desenvolupadors i dissenyadors. Així és com es veuen molts *modders*, ja que són diversos els rols que assumeixen quan creen un *mod*. Aquest pot anar, com hem dit, des d'una petita millora o alteració del joc base, fins a una transformació completa i radical del mateix. És cert que durant molt de temps les empreses han intentat impedir la creació de *mods*, veient-los com un perill, o directament com un delictes. Però també d'altres empreses van fer passos poc comuns al oficialitzar els *mods* que els interessaven, i a la llarga han proporcionat eines i recursos per tal de crear *mods*, i facilitar la feina als *modders*. Així:

*What should be evident is that mods are an important part of game culture, but that the culture of modding is much more than just the products. Even when we regard modding culture as 'just' part of general game culture, we have a multilayered phenomenon that calls for a wide variety of methods and research designs and, most of all, for a serious and systematic engagement with modifications that also includes playing mods (FROMME & UNGER 2012: 521).*

Els *mods* poden adquirir moltes formes, tantes com sigui possible mitjançant la creativitat i les motivacions dels seus creadors. Tal com s'ha vist, els seus objectius també són molt diversos. De la mateixa manera, una modificació pot adquirir una forma o una altra depenent de quin sigui el joc. Però actualment el fenomen està tan estès que és pràcticament impossible fer una catalogació exacte de quins tipus de *mods* existeixen, i encara menys comptabilitzar-los. Un anàlisi quantitatiu i qualitatiu és, per tant, molt difícil, per no dir impossible. Plataformes com *Steam* estan inundades amb desenes de milers de *mods*, tants com jocs que es poden modificar; i per Internet simplement infinitat de *mods*. Qualsevol anàlisi que pretengui centrar-se en l'estudi dels *mods*, així

com les motivacions dels seus creadors, cal enfocar-lo en aspectes i temàtiques concretes, que permetin el correcte anàlisi i estudi del mostreig i de les dades disponibles.

## 6.2 – Reenactment Digital?

Com hem esmentat anteriorment, existeixen molts tipus de modificacions o *mods*, depenen del tipus de joc i d'allò que persegueixin el seus usuaris. Per exemple, el gènere més popular en aquests moments són els MMO (*Massive Multiplayer Online games*). Modificar aquests tipus de jocs no és una feina senzilla, i tampoc es que calguin fer grans millores per part dels usuaris, ja que les companyies solen actualitzar-los periòdicament. Però en certes ocasions alguns usuaris decideixen introduir petits canvis en forma de *tweaks*<sup>103</sup> per tal d'introduir millores en àmbits com les interfícies gràfiques, els menús, etc.

En molts casos, aquests petits canvis venen donat per l'estil de joc que tenen els jugadors professionals, anomenats col·loquialment *Pro*. Es tracta de jugadors que es dediquen de forma professional a participar en tornejos. Aquests jugadors tenen la seva pròpia forma de jugar, creant escola, i és habitual que ells mateixos modifiquin els jocs amb petits canvis en interfícies i controls per adaptar-los més al seu estil de joc. Com que molts d'aquests jugadors tenen milers de seguidors, forma part de la seva política oferir als seus fans els seus propis *mods* perquè puguin jugar tal com ho farien ells<sup>104</sup>.

Dins dels gènere dels MMO, els *Shooters* són l'altra gran categoria de jocs. El cas més popular és el ja esmentat *Counter-Strike*, que compta amb diverses edicions i desenes de milers de *mods* a *Steam*, així com in comptables més repartits per diferents llocs d'Internet. D'aquesta manera es possible afegir noves armes, mapes, uniformes, textures a les partides. Infinitat d'opcions a un dels jocs més alterats de tota la història. S'accedeix el mateix amb altres títols molt populars, com poden ser el *Call of Duty* o *Battlefield*, on amb la qual cosa s'allarga la vida als jocs més antics gràcies a l'ús de les modificacions.

---

<sup>103</sup> S'entén per *Tweak* petits canvis introduïts als jocs, així com d'altres programes, que milloren la seva jugabilitat i l'adapten al gust dels jugador/es.

<sup>104</sup> Seria el cas de l'Arumba, jugador de *l'Europa Universalis IV*, i d'altres jocs d'estratègia, i amb més de 260.000 seguidors a *YouTube*, que ofereix els seus propis *mods* per *Steam*, com per exemple les dreceres de teclat que ell utilitza. <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=958471040> [Última Visita: Divendres 9 de Març de 2018]

Un gènere que destaca per la seva versatilitat a l'hora de ser modificat són els jocs d'estratègia. Aquesta categoria ressalta també per la gran quantitat de subcategories que presenta, oferint diferents estils de joc, amb dinàmiques i experiències varies. Així, no és el mateix un RTS (*Real-Time Strategy*) que un TBS (*Turn-Based Strategy*). Tots ells acostumen a girar al voltant d'una temàtica històrica, sigui d'una època o altre. Els períodes més representatius són la Segona Guerra Mundial, l'Edat Mitjana i l'Antiguitat Clàssica.

Com s'ha anat esmentant, els jocs de temàtica històrica estan presents en molts tipus de gèneres, però el més característic i allà on són més presents, són els d'estratègia. Aquests jocs ofereixen als jugadors el protagonisme a l'hora de prendre decisions d'importància pel decurs de la partida. Per tant, són capaços de crear i representar narratives de caire històric. Són un dels gèneres més consumits, i per tant un dels més modificats.

Els motius pels quals algú decideix introduir *mods* en un joc teòricament acabat com a producte poden variar molt, depenen dels objectius dels grups de *modders*, o de cada *modder* en particular, i d'allò que pretenguin fer en el joc. El motiu més obvi, i probablement el principal, és la correcció d'aquells errors i insuficiències que poden presentar molts jocs a ulls d'usuaris i jugadores especialitzats en el tema. No en va, una de les principals crítiques que reben molts videojocs històrics és la seva manca de rigor. Aquestes mancances pretenen ser superades mitjançant els *mods*, i és que molts creadors de modificacions addueixen que mitjançant els seus *mods* es poden superar moltes de les carències que presenten els videojocs de tipus històrics.

Així, fent cas dels que afirmen molts *modders*, com els creadors del *mod* de *Rome Total History*<sup>105</sup>, el que pretenen és donar una experiència més realista i fidel possible: “*Rome Total History* is the most challenging and historically accurate mod of Rome Total War ever produced”. La importància recau en gran mesura sobre la correcció de la imatge que presenta el joc, millorant i corregint allò que la companyia no ha sabut fer, o no ha tingut prou cura en crear un producte bo i acabat que doni aquesta percepció de fidelitat i correcció històrica tan desitjada per alguns usuaris.

El segon motiu que poden perseguir molts *modders*, és afegir més contingut als jocs, per tal d'aconseguir major profunditat i versemblança. Això significa no només la correcció de possibles errors històrics, sinó també modificar en certa mesura la pròpia

---

<sup>105</sup> <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?694302-RTW-from-Outer-Space-Rome-Total-History-2-0-Plutonian-Edition!> [Última Visita: 12 de Març del 2018]

estructura del joc, alterant algunes mecàniques i el seu propi funcionament. Moltes vegades els *modders* poden creure que els dissenyadors originals han oblidat parts importants de la història, com alguns episodis transcendents. És per això que aquestes modificacions poden arribar a ser importants, perquè la base del joc es veu alterada en gran part.

Aquest és el cas del *Eras of Rome*, del *Total War Rome 2*, que cerca representar diferents moments de la història romana, i que segons alguns *modders* no estan presentats de forma prou fidedigna el període de finals de la Roma monàrquica i el pas a la República. En aquest sentit, són interessants els apunts que es fan en la descripció del *mod*:

*The main focus of the mod is the different Italian peoples but plenty of work has been done on the Carthaginians and Greeks. This mod features several new units unique to each faction. All generals and officers for the factions have been reskinned as well. The Italians and Greek vanilla units have been reskinned to be more historical. Also, each Italian unit has a different variant of the unit i.e. The Italian spearmen for the Etruscans will look different than the version for the Samnites. The mod also features new tech and buildings changed to fit the time period better.*

*This mod also has made artillery a late game unit, seeing as the first recorded use of siege artillery was by the Greeks in the late 5th century BC. It also introduces a historical what-if for the other Italians. If you decide to follow the path of some other Italian faction rather than Rome, you will have the chance to develop your army in the style of the future Roman army - the manipular legion. It is not unrealistic to say that if Rome had not risen and perhaps the Etruscans did instead, that their army wouldn't have developed into something like Rome's army. However, this is also a late-game tech.<sup>106</sup>*

A més a més, els creadors del *mod* han anat afegint diferents episodis, tals com les guerres civils que van portar a la crisi del segle III dC, o el període que acabà amb el fi de la dinastia constantiniana i la mort del seu últim descendent, Julià l'Apostata<sup>107</sup>.

D'altres *mods* pretenen afegir noves mecàniques i funcions en el joc, sense necessitat d'alterar tot el joc. Aquest el cas del *People of Rome 2*, també del *Total War Rome 2*, que afegeix una mecànica inexistent al joc original, tal com introduir el paràmetre de la població i el fet que aquesta sigui fonamental a l'hora de reclutar

---

<sup>106</sup> <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?687038-Eras-of-Rome-Res-Publica-Main-Thread-and-Download> [Última Visita: 12 de Març de 2018]

<sup>107</sup> Això es pot observar en la creació del seu tercer *mod*, *Pax Romana*, on mantenen les regles bàsiques del mod, però a la vegada dissenyen un sistema polític més d'acord amb el del moment històric plantejat. En el primer mod volen recrear el s. VI a. C., mentre que en la seva darrera edició situen el focus històric en la Crisi del s. III. Més informació: <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?758846-RELEASE-PAX-ROMANA-Main-Thread-amp-Download> [Última Visita: 12 de Març del 2018]

exèrcits, o a l'hora de cobrar impostos<sup>108</sup>. Així el *mod* dota al joc d'un sistema de població, amb estratificació social i una geografia humana més o menys representativa. En aquest cas, la fidelitat històrica no està en representar quants habitants tenia una societat de l'Antiguitat, però sí en dotar al joc de certa coherència, aplicant una estructura social que afecta a d'altres àrees, tal com la política o la mateixa guerra. Cercant d'aquesta manera millorar l'experiència de joc. Així efectes com setges, el menjar disponible, l'estabilitat social, el reclutament, canviarà si la demografia augmenta o disminueix.

Els *mods* serveixen, com hem vist, per donar un nou caràcter als jocs, i en molts casos per rejuvenir títols que havien caigut en desús a causa de l'aparició de jocs més novedosos. Aquest, per exemple és el cas del *Rome Total War*, publicat el 2004 i creat per *Creative Assembly*, que gràcies a varis *mods* va veure prolongada la seva vida útil fins més enllà de la publicació de la seva segona part el 2013. Són moltes les modificacions que van sorgir per aquest joc, essent el més popular en el món anglòfon el *mod* titulat *Rome Total War Realism*<sup>109</sup>, creat per Gaius Julius, que va tenir més de vuit versions, i el seu equip de desenvolupament va estar actiu fins el 2014. Aquest *mod* també va donar a ales al sorgiment d'altres comunitats i *mods*, de les quals a nivell espanyol la més popular era el fòrum *romaguerratotal.es*, tancà les seves portes fa pocs anys.

Un altre exemple de *mod* amb molt d'èxit i del qual es prepara la seva tercera versió<sup>110</sup> és el *Rome Total War Anabasis*<sup>111</sup>, creat per l'usuari Solón de Atenas. Aquesta modificació partia de la seva versió anglesa, en aquest cas per crear un projecte espanyol, vertebrant una important comunitat al seu voltat, amb notables aportacions a nivell històric, la qual cosa assegura un bon nivell de versemblança històrica i de contingut addicional pel joc base<sup>112</sup>.

El sorgiment de la saga *Total War*, i concretament de la seva versió *Rome* i *Attila*, és paradigmàtica per avaluar quina ha estat l'evolució dels *mods* durant els últims quinze

---

<sup>108</sup> [http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?706259-People-of-Rome-2-\(P\)-Main-Discussion](http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?706259-People-of-Rome-2-(P)-Main-Discussion) [Última Visita: 12 de Març de 2018]

<sup>109</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Rome:\\_Total\\_Realism#User\\_created\\_mods](https://en.wikipedia.org/wiki/Rome:_Total_Realism#User_created_mods) [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>110</sup> <http://rtranabasis.foroactivo.com/t1029-mensaje-inicial-de-rtra-iii> [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>111</sup> <http://rtranabasis.foroactivo.com/t949-descarga-rtranabasis-gold-2-0-2013> [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>112</sup> Consultar Fitxa: *Rome Total Realims Anabasis*



anys en aquest àmbit, perquè s'inscriuen completament en el moviment d'auge i consolidació d'aquest fenomen, i les dinàmiques i relacions que es produeixen entre empreses, comunitats i usuaris. En un primer moment, aquests *mods* no tingueren cabuda en la companyia desenvolupadora, com fou el cas de molts jocs i les seves respectives modificacions. En molts sentits, un *mod* semblava un acte de pirateig o *hacking*, i es vinculaven amb moviments de pirates informàtics, perquè era un exercici similar: entrar en jocs protegits per modificar-los. Però el fenomen del *modding* va precipitar la creació d'importants comunitats a l'entorn d'aquests joc en particular, que es va vertebrar a l'entorn del web *twcenter.net*, on es donen a conèixer multitud d'usuaris que es dediquen a modificar jocs de la saga *Total War*<sup>113</sup>.

Les companyies van acabar donant suport als *mods*, i per tal de donar un canal oficial on distribuir les modificacions van adherir-se al *Steam Workshop*<sup>114</sup>, a més de va donar eines i recursos als usuaris per facilitar la creació dels seus *mods*<sup>115</sup>. Aquesta nova política, per part de Creative Assembly en el present cas, començà amb l'aparició del *Shogun 2*, i es va consolidar amb el *Total War Rome II*. No obstant, els creadors de *mods* no abandonaren els seus canals tradicionals, i espais com *twcenter.net* o *moddb* segueixen sent espais molt actius, amb milers de *mods* en desenvolupament i feedback constant entre creadors i jugadors.

Al fenomen dels *mods* també s'hi ha d'afegir l'aparició dels *Youtubers*, gent que per mitjà d'aquest espai es dedica no solament a promocionar els millors *mods*, sinó també a jugar-hi, dedicant hores i hores a fer partides, la qual cosa serveix als jugadors per saber si una modificació és interessant o no, i als *modders* per veure quins són els punts forts i les flaqueses dels seus *mods*. Aquest seria el cas de Magnar, creador del *mod People of Rome 2*, que utilitza el seu canal de *Youtube* per tal de promocionar la seva pròpia modificació, però també per donar informació sobre com fer *mods* i altres consells.<sup>116</sup> En canvi, usuaris com Jackie Fish, amb prop de cent mil seguidors, es dedica només a analitzar i jugar amb *mods* de *Total War*. Hi ha molts altres *youtubers* que fan el mateix, com HForHavok<sup>117</sup>, o Pali<sup>118</sup>.

---

<sup>113</sup> <http://www.twcenter.net> [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>114</sup> <https://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=214950> [Última Visita: 13 de Març del 2018]

<sup>115</sup> [http://wiki.totalwar.com/w/Assembly\\_Kit\\_\(TWR2\)](http://wiki.totalwar.com/w/Assembly_Kit_(TWR2)) [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>116</sup> [https://www.youtube.com/channel/UCtd4sdZYB\\_n1Y7DrBtVK-1A](https://www.youtube.com/channel/UCtd4sdZYB_n1Y7DrBtVK-1A) [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>117</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCGd0SZzQKqaTeT4fPrTxbg> [Última Visita: 13 de Març del 2018]

Sembla que una de les majors obsessions per part dels *modders* és millorar la versemblança històrica dels jocs, a tots els nivells. Tots els *mods* proclamen oferir la millor experiència històrica possible, des de la inclusió d'unitats militars que van existir realment, a panòplies acurades, passant per la introducció de grec i el llatí en l'àudio de les unitats recreades, o la modificació de les mecàniques del joc perquè aquest tingui una major precisió històrica.

Al nostre parer, un dels millors exponent d'aquestes característiques dels *mods* és el *Divide et Impera*<sup>119</sup>, un dels *mods* més populars del *Total War Rome II*, que ofereix una experiència completament nova i històricament acurada: “Divide et Impera is a total overhaul of Rome 2 that seeks to provide a challenging, historically authentic, realistic experience of the ancient world and warfare”<sup>120</sup>. En aquest cas, el *mod* ofereix una nova, logística militar, un nou sistema de població i una política i diplomàcia més profunda, a més d'un gran rigor pel que fa als noms d'unitats militars com les legions, i molts altres aspectes socials i culturals presents en el joc. Altres exemples de *mods* que aposten pel rigor històric són el *Ancient Empires*<sup>121</sup>, del joc de *Creative Assembly*, el *Total War Attila*<sup>122</sup>.

En un altre cas, un grup de *modders* va modificar el *Total War Rome II* per convertir-lo en un joc completament diferent, canviant inclús la seva temàtica. Així sorgí el *Age of Bronze*<sup>123</sup>, un *mod* centrat en Mesopotàmia durant el segon mil·lenni a.C., on les antigues civilitzacions mesopotàmiques i egípcia prenen tot el protagonisme. El joc ha suposat un esforç considerable per la comunitat de *modders* que hi ha al darrera<sup>124</sup>. Cal tenir en compte, a més, que les modificacions són sempre gratuïtes, fetes en el temps lliure dels usuaris, sense esperar mai cap tipus de gratificació més enllà dels agraïments de les comunitats i per major diversió dels jugadors i

---

<sup>118</sup> [https://www.youtube.com/channel/UCLk\\_aL0T80R3qi9553ckEQg](https://www.youtube.com/channel/UCLk_aL0T80R3qi9553ckEQg) [Última Visita: 13 de Març del 2018]

<sup>119</sup> Consultar Fitxa: *Divide et Impera*

<sup>120</sup> [http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2024-Divide-et-Impera-\(DeI\)](http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2024-Divide-et-Impera-(DeI)) [Última Visita: 13 de Març de 2018]

<sup>121</sup> [http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2095-Ancient-Empires-\(AE\)](http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2095-Ancient-Empires-(AE)) [Última Visita: 13 de Març del 2018]

<sup>122</sup> Consultar Fitxa: *Ancient Empires*

<sup>123</sup> Consultar Fitxa: *Age of Bronze*

<sup>124</sup> <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?622010-Age-of-Bronze-General-Discussion> [Última Visita: 13 de Març de 2018]

jugadores. Un tipus de filosofia que segurament té molt a veure amb els creadors i programadors de software lliure<sup>125</sup>.

Hem incidint en diverses ocasions en l'interès que genera l'Antiga Roma en el món dels videojocs. En els jocs d'estratègia ocupa un lloc destacat, amb sagues com *Total War* o *Caesar*. Per això no és gens estrany observar com altres jocs que no tenen en Roma una temàtica central, intenten aproximar-se'n d'alguna manera. Normalment ho fan mitjançant la contrafactualitat, és a dir, a través de la història alternativa. Un cas típic és el *Total War Attila*, on és possible unir novament les parts Occidental i Oriental de l'Imperi Romà, salvar-lo de les migracions. ¿És possible veure un nou Imperi Romà durant l'Edat Moderna, o més extravagant encara, durant la Segona Guerra Mundial? Hi ha jocs que fan possibles aquestes històries impossibles, però són els *mods* qui les porten més enllà, fent realitat un somni extravagant.

Una altra saga de jocs que fa possible aquestes realitats alternatives són les diverses versions històriques dels *Paradox Interactive*, que afegeixen l'opció de restituir l'Imperi Romà, però és mitjançant els *mods* que es va un pas més enllà. Els jocs de *Paradox Studios* també són dels més modificats per les comunitats d'usuaris, tant a través del *Steam Workshop* com d'altres canals. Aquesta és una empresa que ha seguit un camí similar al de *Creative Assembly*, primer sense donar cap tipus de suport als desenvolupadors de *mods*, i després donant-los una àmplia cobertura tècnica.

El primer títol d'aquestes característiques de la saga *Paradox Interactive* és el *Crusader Kings*, ubicat cronològicament a l'Edat Mitjana i amb el focus posat sobre les Croades, però que amb diverses expansions s'ha anat expandint cronològicament fins a abastant des del segle VII fins al XVI<sup>126</sup>. El joc base oferia la possibilitat de restaurar l'Imperi Romà des de la seva part oriental, és a dir, l'Imperi Bizantí, o des del mateix Sacre Imperi Romà Germànic. Però és mitjançant alguns *mods* addicionals, com el cas de *Roman Invasion*<sup>127</sup>, que és possible dur a terme una plena restauració, així com afegir moltes més opcions que el joc base no ofereix. Així alguns *mods* permeten no solament restaurar l'Imperi Romà, sinó també reintroduir el llatí com a llengua comuna, reintroduir el paganisme, revertint el cristianisme, reclutar legions, etc. Tot això en plena Edat Mitjana.

---

<sup>125</sup> A l'Anenex es poden consultar les fitxes d'altres *mods* dels títols comentats.

<sup>126</sup> <https://www.paradoxplaza.com/crusader-kings-ii-legacy-of-rome/CKCK02ESK0000004.html> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>127</sup> <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=850401349> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

Plantejar la restauració de Roma a l'època medieval no sembla tan forassenyat, més encara quan eren molts els reis i emperadors que es declararen successors i hereus dels antics emperadors romans, des de Carlemany o Felip August, a Otó el Gran o el mateix Frederic I Barba-roja. Però és possible això mateix en èpoques posteriors?

En un altre exemple, el joc *Europa Universalis* ofereix als jugadors situar-se al capdavant de qualsevol estat del món durant l'època moderna, però en el cas dels estats europeus aquests mantenen sempre la possibilitat de reivindicar les antigues possessions de l'Imperi Romà, i si en posseeixen una part important, es poden proclamar emperadors. La companyia també ha ofert la possibilitat, mitjançant DLC (*Downloadable Content*)<sup>128</sup>, de restaurar l'Imperi des del moribund Imperi Bizantí, i tot un seguit d'opcions per tal d'enriquir aquesta experiència d'història alternativa. Són novament els *mods* els que donen l'opció d'expandir aquesta experiència, ja sigui restaurant l'Imperi Romà des dels seus successors, o creant un nou estat del no res i tornar a conquerir tots els antics territoris de conca mediterrània.

En aquest sentit, són diverses les opcions presents al *Steam Workshop* per refer l'Imperi. Per una banda, existeixen *mods* que permeten començar jugant des de zero, com és el cas de *Imperium Romanum*<sup>129</sup>. Tot i que són més típics aquells *mods* que ofereixen restaurar l'Imperi des del seu successor bizantí, com a opció més "històricament correctes", tot i fer un exercici d'història-ficció, com succeeix amb *Roman Empire*<sup>130</sup> o *The Phoenix Rises*<sup>131</sup>. En tots els casos, la idea es centra en una de les màximes del joc: crear un gran Estat imperial europeu en l'època dels grans imperis, però en aquest cas des de l'antiga ideologia imperial romana. El joc ofereix també la temptadora opció de colonitzar America des d'un reviscut Imperi Romà. Una idea fascinant per a molts jugadors, i que millora l'experiència de crear una història alternativa (i a voltes inquietant) per a tota Europa, i per extensió la resta del món.

Menció a part és *Imperium Universalis*<sup>132</sup>, un *mod* creat per KArantukki, amb prop de setanta mil subscriptors a *Steam*. En aquest cas s'ofereix als jugadors situar-se

---

<sup>128</sup> [https://eu4.paradoxwikis.com/Purple\\_Phoenix\\_missions](https://eu4.paradoxwikis.com/Purple_Phoenix_missions) [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>129</sup> <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=442213007&searchtext=roman+empire> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>130</sup> <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=170839357&searchtext=roman+empire> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>131</sup> <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=913885053&searchtext=byzantium> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>132</sup> <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=679204773&searchtext=imperium+universalis> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

novament en l'Antiguitat Clàssica per prendre el control d'una societat antiga i convertir-la en un imperi d'abast mediterrani, emulant l'Imperi d'Alexandre Magne o l'Imperi Romà. Cal destacar la feina feta per l'equip del *mod*, ja que es una conversió total del joc, adaptant les mecàniques i normes en un nou període històric. També cal ressenyar la feina d'investigació feta per tal de recrear i caracteritzar cada una de les diferents societats presents en el joc, i les particularitat de cada civilització, així com la inclusió de molts tipus d'esdeveniments globals i individuals en una cronologia que abasta gairebé un mil·lenni<sup>133</sup>.

Aquest *mod* també ve a suplir el que es considera un dels deures de la companyia sueca *Paradox Studios*, en quan a tenir un joc ben treballat sobre l'Època Clàssica. Un primer intent va ser *Europa Universalis Rome*, però aquest mai va tenir el suport que han rebut molts altres dels seus títols històrics. Error que ha decidit subsanar a inicis del 2019 amb l'aparició de *Imperator: Rome*, el nou joc centrat en el període clàssic, i que promet reunir les millors característiques dels seus altres jocs i crear un nou paradigma de l'Alta Estratègia Històrica<sup>134</sup>.

Si la idea de retrobar l'Imperi Romà en ple segle XVIII pot resultar un disbarat històric, més extravagant hauria de ser situar-lo en ple segle XX i en el decurs de la Segona Guerra Mundial. Això és el que succeeix amb un altre títol de la companyia sueca, el *Hearts of Iron IV*, on és possible reviure l'Imperi Romà, i convertir-lo en un dels contendents de la gran guerra. Com sempre, és possible fer això des del joc base, i així per exemple es pot, mitjançant la Itàlia de Mussolini, reclamar les antigues possessions imperials, i veure al *Duce* convertit en un nou August. Un dels grans somnis del dictador italià que aquest joc fa possible.

Com estem veient, trobaríem *mods* que ofereixen la possibilitat de restaurar i controlar l'Imperi Romà<sup>135</sup>, o alguns de més originals amb històries completament alternatives. És el cas de *World on Edge: Three Romes*<sup>136</sup>, on s'ofereix una situació un tant particular: un conflicte global a tres bandes entre les "tres Romes" (Roma, Bizanci i Moscou) com a seus dels tres grans patriarcats<sup>137</sup>.

---

<sup>133</sup> Consultar Fitxa: *Imperium Universalis*

<sup>134</sup> <https://www.vidaextra.com/estrategia/asi-es-imperator-rome-el-regreso-de-paradox-a-la-estrategia-historica> [Última Visita: 30 d'Agost de 2018]

<sup>135</sup> Consultar Fitxa: *The Road to 56*

<sup>136</sup> <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916578754&searchtext=world+on+edge> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>137</sup> Consultar Fitxa: *World on Edge: Three Romes*

El món dels *mods* és enorme i complex. Els exemples presentats són només alguns dels disponibles pels canals més habituals, i de dos de les companyies més representatives del sector. Espais com *Twcenter.net* poden ser fàcilment emulats per molts altres jocs, que compten amb les seves respectives comunitats de *modders* i jugadors. De la mateixa manera que el fenomen del *mod* no queda restringit només als títols esmentats, així també és possible trobar modificacions per jocs com *l'Age of Empires* o qualsevol altre. Moltes vegades el fet de que hi hagin més o menys *mods* depèn de l'èxit mateix del propi joc.

Tot i que aquesta norma general pot no complir-se sempre. Així trobem títols com *Mount & Blade*<sup>138</sup>. Un joc on el jugador es mou lliurement per un món ambientat a l'Edat Mitjana mentre va complint missions. D'aquest joc hi han modificacions amb tan o més èxit que el propi joc. Un cas podria ésser el de *Imperial Rome*<sup>139</sup>, que consisteix en una modificació total del joc, ambientant-lo en l'Antiga Roma, i on el jugador assumeix el paper d'un legionari romà i és mou per les complicades trifulgues de l'alta societat de la Roma imperial, i ascendeix posant-se al servei de la noblesa romana<sup>140</sup>.

Un dels motius pels quals els *mods* són tan importants pels jocs de temàtica històrica és la gran quantitat de feina que suposa el seu procés de disseny i creació. Aquesta feina, en molts casos, és de recerca històrica, perquè una de les màximes dels *modders* és la de crear jocs el més acurats possible a nivell històric, per tant realitzen una tasca d'investigació considerable:

*Mods are often based on impressive amounts of detailed historical knowledge and there is often a substantial weight of historical metadiscourse focused on them in the forums of players communities* (CHAPMAN 2016: 39).

Aquest tipus de feina aproximen els *modders* a l'ofici de l'historiador, en el sentit que investiguen i divulguen allò que han recercat, enriquint no solament l'experiència de joc, sinó també la immersió i la contextualització del mateix. Això s'acosta a la figura de l'historiador-dissenyador, plantejada per alguns estudiosos com Adam Chapman o Andrew Elliott, segons la qual molts dissenyadors de videojocs prenen el rol d'historiador, realitzant en molts casos tasques de recerca quan dissenyen els seus jocs. A la vegada que també pensen com a historiadors quan apliquen un discurs històric al seu joc. Però a més a més, a un nivell pròxim al de la cultura popular, aproximen la

---

<sup>138</sup> <https://www.taleworlds.com> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>139</sup> <http://www.moddb.com/mods/march-of-rome/downloads> [Última Visita: 14 de Març de 2018]

<sup>140</sup> Consultar Fitxa: *Imperial Rome*

Història a una audiència atípica i poc habitual, amb unes formes de fer diferent a les de l'historiador professional. Així el mateix Chapman afirma:

*Mods seem to be an important part of the player cultures that surround historical games and a good example of the game form's enfranchisement of popular audiences into historical practice: These player cultures are much more productively folksy (in the sense of their appropriation of, and ground-up involvement in, history) than the authoritarian technologies and power structures that surround printed-history easily allow for (CHAPMAN 2016: 39).*

Sens dubte, els *mods* ofereixen una nova forma d'aproximació a la Història, que té a veure amb el que es coneix com "història popular". Entren en joc aspectes com la dicotomia entre alta i baixa cultura. Molts pensadors, com el cas de Chapman, volen veure en la cultura del joc, una nova forma de cultura popular, amb dissenyadors i *modders* assumint funcions fins ara reservades als historiadors professionals.

En relació amb l'àmbit històric, els *mods* tenen una segona interpretació. Alguns autors veuen en els *mods* un exercici de *reenactment* (ELLIOTT & WILHELM 2013: 186), és a dir, de recreació-reconstrucció històrica. Són molts els *modders* que tenen un gran interès en oferir la millor experiència històrica possible, essent el màxim d'acurats i fidels a les fonts i evidències històriques. L'esperit de *reenactment* també el trobem en la manera de treballar de la majoria de comunitats virtuals, amb una constant col·laboració i coordinació entre usuaris, en la que cada un aporta el que pot o sap. Una pràctica en la que cadascú té la seva funció. Els *modders* realitzant un exercici molt similar al que fa un grup de *reenactment* de qualsevol època històrica, amb els seus ferrers, sastres, armers, investigadors... tots treballant per un objectiu comú: oferir la millor experiència històrica possible, detallada i precisa. Però uns de forma digital i els altres de forma analògica (REJACK 2007).

Els *mods* són una part fonamental de la cultura dels jocs, un exemple magnífic de la importància que han adquirit a la xarxa els usuaris i les comunitats de jugadors i jugadores. Aquests són capaços no només de captar l'atenció de les empreses del sector, sinó també que aquestes en molts casos es dobleguin als seus desitjos, acceptant crítiques, i el que es coneix com *feedback*. Però això no sempre va ser així, i avui les comunitats de jugadors encara han de batallar en molts casos contra unes multinacionals que generen més beneficis que Hollywood o les discogràfiques, sobretot quan veuen que les empreses abusen de les seves prerrogatives.

Els *mods* són un fenomen d'ampli abast, una forma d'expressió de la cultura del joc que donen una nova dimensió als videojocs de temàtica històrica, oferint als *modders* la

possibilitats d'assumir els rols d'historiadors o de dissenyadors. Els *mods* no són un fenomen nou en el món dels videojocs, però amb l'arribada de les xarxes socials han adquirit un nou significat. Són aquestes noves possibilitats dels *mods* les que tan empreses com historiadors han d'estudiar.



## 7 – Conclusions

*But if anyone thinks that computer games and classics are unlikely bedfellows, they clearly have not given the topic much thought. There are a number of existing and potential combinations between them, for example that games and game technology are used to simulate ancient history, language, and society, whether for teaching or entertainment; that computer games are often inspired by historical games and sports; and that games draw on classical material for non-historical purposes, such as fantasy, science fiction, or contemporary entertainment (AARSETH 2013: 12).*

Aquesta tesi s'havia plantejat com a objectiu principal analitzar com els videojocs de temàtica històrica presenten el Passat, i com els jugadors el perceben i hi interactuen a través del joc. Durant el decurs del treball han sorgit moltes altres qüestions. Per això, cal reflexionar novament sobre la naturalesa dels videojocs i la forma en què aquests s'aproximen a la Història.

Gran part del que s'ha exposat en aquesta tesi gira a l'entorn de les diverses representacions del Passat a través dels videojocs de temàtica històrica. Una primera conclusió és que els videojocs possibiliten diferents formes d'aproximar-se i d'interpretar el Passat. A més, s'ha de tenir en consideració un aspecte fonamental a l'hora d'analitzar aquestes representacions, i és que aquestes podran variar en funció del paper que hi tingui el jugador.

En el decurs de la tesi, per tal d'assegurar una bona aproximació al tema, s'ha optat per una estructura que avanci en ordre lineal, des d'un breu reconegut per la formació dels *Game Studies* i dels *Historical Game Studies*, i les seves formulacions teòriques i metodològiques, fins a l'anàlisi dels contingut, tant a nivell teòric com en les qüestions pràctiques. Per finalitzar, hem analitzant les característiques de les comunitats de jugadors de videojocs, i en especial aquelles que giren a l'entorn de les modificacions dels jocs o *mods*. Malgrat aquesta estructura lineal, a vegades hem considerat necessari reiterar temes de vital importància per la naturalesa dels videojocs i la seva relació amb les representacions possibles del Passat.

Com ja s'ha esmentat en la introducció, l'estudi dels videojocs des d'una perspectiva acadèmica tot just ha començat a madurar en els darreres anys; i pel que fa als videojocs de temàtica històrica, fa encara menys temps que hi ha els mitjans teòrics i metodològics adequats per abordar aquest tipus d'estudis. És per això que durant el desenvolupament de la tesi hem intentat seguir dos criteris bàsics. En primer lloc, exercir certa flexibilitat a l'hora d'assumir certs conceptes i interpretacions, perquè a

vegades cal una amplitud de mires que va més enllà d'allò que està establert a les metodologies i criteris ja existents. En segon lloc, ser crítics amb allò ja prefixat per poder anar més enllà del que es postulava tradicionalment, sense caure en una crítica destructiva. És cert que darrerament s'han fet molts avanços pel que fa a l'estudi dels videojocs històrics, gràcies especialment a l'obra conjunta de Andrew Elliott i Matthew Wilhelm, juntament amb la de Adam Chapman, totes elles cabdals per entendre els videojocs de tipus històric; però com ells mateixos reconeixent, la seva obra pot ser ampliada i revisada des de molts punts de vista.

A aquests dos criteris també s'hi han de sumar dues perspectives que s'han intentat aplicar al llarg de tota la tesi. Per una banda, hem pensat i realitzat aquest treball com a historiador. Això ha significat aplicar una metodologia i uns criteris concrets, basats en el correcte ús del mètode històric, assumint un dels preceptes bàsics de l'historiador: cercar respostes als grans reptes del present. Seria un error creure que el rol de l'historiador es centra exclusivament en l'estudi de les fonts, i creure que no té res a dir en les qüestions pròpies dels nostres dies. En aquest sentit, com a historiadors hem d'intentar aproximar-nos als videojocs com si de fonts històriques fossin, i en conseqüència examinant quins aspectes del Passat tracten, la manera en què ho fan. Sobretot, com a historiadors no hem de perdre de vista que els videojocs de temàtica històrica són un element molt actual, subjectes de caure en tendències i tòpics de caire presentista, que afecten tan als jugadors com a la visió del Passat que aquests poden arribar a tenir.

La segona perspectiva que hem aplicat, segurament menys transcendental que la primera però igualment rellevant, és una aproximació al tema des del punt de vista del *gamer*, és a dir, d'aquell que és aficionat als videojocs i que porta temps relacionant-se amb ells. És important reconèixer aquest fet, perquè com a *gamer* significa que tenim una connexió profunda amb el mitjà a estudiar i que potser podria restar certa objectivitat a l'anàlisi. Però a la vegada, també significa que estem familiaritzats amb l'entorn dels videojocs, fent d'això un valor positiu. Hem pretès donar la rellevància adequada als videojocs, sense caure en l'error d'escometre la tasca d'una forma superficial, aprofundint en aquelles qüestions que hem considerat vitals a l'hora d'entendre un mitjà que fins ara havia estat bastant menystingut per part del món acadèmic.

Un altre aspecte clau per entendre el conjunt de la investigació és l'època triada a estudiar. El fet d'haver escollit l'Antiga Roma no és casual com ja s'ha comentat en

anteriors ocasions. L'Antiga Roma ha demostrat ser una època molt prolífica en quant a títols i sagues publicades al llarg dels anys, el que ofereix un mostreig ampli i variat per analitzar. En el cas d'aquesta tesi, hem recollit 24 exemples de videojocs d'època romana (veure llistat en l'Annex), de diferents gèneres, que van des dels més tradicionals d'estratègia i guerra com poden ser el *Total War*, a jocs en primera persona amb molta acció com el *Ryse: Son of Rome*, passant pels gestors de ciutats com el *Caesar*. Cada joc aborda el període romà des d'una òptica diferent, tal com ho fa la historiografia. De la mateixa manera que per la historiografia és difícil aconseguir la "història total", que ho abarqui tots els aspectes d'una societat, una cultura o una època, el mateix succeeix amb els videojocs.

A mesura que hem avançat en la tesi, hem pres consciència que no obtindríem una única i inapel·lable conclusió. Sinó que seran moltes les conclusions que se'n poden extreure a partir dels diversos punts de vista de les relacions que s'estableixen entre videojocs i Història. Depenent d'allà on es posa el focus s'obtidran un resultat o altres.

Per tal d'entrar a debatre les conclusions, seria convenient plantejar una pregunta que és tan fonamental com obvia: poden els videojocs contribuir a millorar la comprensió del Passat?

La resposta podria semblar més que evident a aquestes alçades, però cal analitzar-la i matisar-la des de diferents punts de vista. Una resposta ràpida podria dur a una clara i contundent afirmació positiva: Sí, els videojocs contribueixen a la comprensió del Passat!! En el nostre cas personal, els videojocs ens han proporcionat coneixements històrics, no només pel que fa als fets concrets, sinó també en relació a conceptes historiogràfics rellevants, i fins i tot a la comprensió de processos històrics complexos. Per les coses no són tan fàcils, i diàfanes, com semblen.

Enllaçant amb el que dèiem a l'inici d'aquestes conclusions, cal tenir en consideració la naturalesa dels propis videojocs. Si ens quedéssim en l'aspecte merament tècnic, es podria dir que un videojoc no és altre cosa que un seguit d'instruccions que conformen un programa, l'objectiu del qual és divertir i fer passar una bona. Aquesta definició no seria pas cap mentida, però com és evident els videojocs han esdevingut quelcom més. Tal com recorden Frans Mäyrä i altres autors, els videojocs han esdevingut un objecte cultural de gran rellevància, no sols pel seu impacte social i econòmic, aspectes que no poden ser menystinguts, però que per ells

sols no són suficients per explicar el poder d'atracció i l'impacte que tenen aquests jocs actualment.

Reflexionar sobre la naturalesa dels videojocs encara pren més rellevància en els de temàtica històrica, els quals tenen característiques pròpies. És per aquest motiu que historiadors com Adam Chapman analitzen els videojocs com una nova forma Històrica, examinant els seus límits i possibilitats (CHAPMAN 2016: 265). D'aquí la importància que adquireix analitzar elements tals com: simulació, temps, espai, narrativa i *affordances*. Elements que, com ja hem vist, formen part del marc proposat per Chpaman, amb els següents objectius:

*to provide a framework for analyzing historical digital games; to describe the nature of historical representation in the digital games; and to describe digital games' potential use as Systems for 'historying'* (CHAPMAN 2016: 266).

Les bases proposades per Chpaman poden aplicar-se tant en aquest treball com a qualsevol altre que tracti dels videojocs de temàtica històrica o que es relacionin obertament amb el Passat. Per tant, gran part del marc teòric ideat per Chapman s'adapta als objectius d'aquest treball.

L'anàlisi dels videojocs recau sobre una sèrie d'elements que adquireixen gran rellevància i que són vitals per entendre com aborden la història. Així, conceptes com: narració, agència o interactivitat, són claus a l'hora d'analitzar els videojocs. La Narració és la forma com es construeix la Història mitjançant les tècniques narratives pròpies dels videojocs, i que els distingeixen de qualsevol altre mitjà. Aquí entren en joc varies estratègies i tendències, creant un autèntic discurs de caràcter historiogràfic, que cal ser considerat i examinat amb atenció.

A la vegada, aquest anàlisi s'ha de sotmetre a qüestions com l'agència del mateix jugador, i el vincle que aquest estableix amb la narració. Aquestes consideracions són importants tant a nivell formal com pel que fa al contingut, perquè afecten directament la capacitat de crear Història en els videojocs. Aquests són elements interactius, i per tant el paper que adquireix el jugador és important més enllà del com estigui feta la narració històrica; però a la vegada també és important remarcar que la manera en com estigui construïda aquesta narració afecta a la percepció que pugui tenir el jugador d'allò que se li està exposant. S'estableix, doncs, un doble vincle que va en ambdues direccions, i que a la vegada és capaç de generar múltiples resultats a diferents nivells.

És per tot això que cal afegir altres consideracions de caire analític per ampliar la profunditat i capacitat d'anàlisi, sobretot tenint en compte les implicacions a diferents

nivells que hi ha entre narració, agència i jugador. Per Elliott i Wilhelm (ELLIOTT & WILHELM 2013: 38), en els videojocs de temàtica històrica cal considerar tres aspectes fonamentals:

- **Context.** Les simulacions permeten al jugador, mitjançant el fet contrafactual, la immersió en un context aliè a ell mateix. Molts recursos i tècniques són emprades en la creació correcta de contextos històrics per tal de que l'usuari es pugui submergir de forma adequada en el moment històric que s'està recreant. Així s'utilitzen diverses tecnologies gràfiques i multimèdia, la inclusió de vídeos, imatges, grans recreacions... A la vegada, el mateix sistema de joc pot incloure el que es coneix com *triggers*; és a dir, en un determinat moment en l'avanç del joc poden aparèixer determinats esdeveniments i fets històrics que permeten un desenvolupament més acurat i històric del joc. Els videojocs ajuden a proporcionar una atmosfera de caràcter històric difícilment assumible per altres mitjans com els llibres o les pel·lícules.
- **Subjectivitat.** Un dels reptes de la Història i de l'historiador és saber situar-se en un determinat moment històric, i entendre perquè es van prendre unes determinades decisions. Això significa pensar com un agent històric. Com pensaven i com s'actuava els agents del passat formen part dels reptes de l'historiador. Com que el joc es complementa amb un seguit de regles de caràcter històric, es permet al jugador interactuar en el sentit que esdevé un protagonista del moment en el que s'ha submergit. Per tant, comprendre el perquè es van prendre unes determinades decisions, i no unes altres, és la clau, i ajuda a comprendre el desenvolupament dels processos històrics reals.
- **Conceptes.** Les simulacions tenen una última funció, consistent en la inclusió de determinats termes i conceptes històrics que es fan necessaris a l'hora de poder comprendre de forma satisfactòria tota la narració històrica que intenta recrear el videojoc. D'aquesta forma, el jugador aprèn conceptes polítics, econòmics, culturals, etc., d'aquell moment històric.

## 7.1 Balanç

Per tot plegat, en el nostre estudi dels videojocs ens havíem proposat un doble exercici: formal i de continguts. Pel que fa a les consideracions formals, subscriuim pràcticament tot allò dit per Chapman sobre la construcció d'un marc teòric capaç de

dotar a l'historiador de les eines necessàries per examinar els videojocs de tipus històric en tota la seva complexitat i diversitat. D'aquí ha sorgit el segon capítol (*2-EL MÓN DELS VIDEOJOCS*), que estableix la base teòrica i metodològica de la resta del treball.

Com s'ha pogut observar, la part central de la tesi (capítols tres i quatre) s'ha centrat en els continguts, ja sigui a nivell conceptual (*3-EL VIDEOJOCS DE TEMÀTICA HISTÒRICA*) o en l'anàlisi d'alguns casos concrets (*4-UNA VISIÓ DE ROMA EN ELS VIDEOJOCS*). Es podria afirmar, salvant les distàncies, que els jocs acaben conformant tendències que impliquen seguir certes normes i convencions fins a conformar la coneguda com cultura *gamer*.

En aquesta cultura *gamer*, els videojocs de caràcter històric trameten una visió particular del passat, la qual cosa els hi atorga un valor no gens menyspreable com a forma cultural perquè constitueixen de fet una nova forma de fer Història, on els jugadors tenen un paper cabdal.

Una de les característiques que se'n desprenen d'aquesta nova forma de fer Història és l'interès per la guerra i la violència, un tema que per raons socials i culturals ven molt. Però la guerra té moltes implicacions i conseqüències, a tots els nivells. A vegades amb la guerra com a protagonista, d'altres amb un paper més secundari, però igualment present. Aquestes implicacions han estat les protagonistes dels apartats *GUERRA I IMPERIALISME 2.0*, *LA PAX ROMANA* i *ALTERITAT*.

Els temes escollits no han estat casuals, sinó que reflecteixen aspectes característics i definitoris del que fou l'Antiga Roma, i a la vegada d'aquells aspectes més populars dels videojocs de temàtica històrica centrats en l'època romana. Si bé podem afirmar que molts d'aquests aspectes són abordats de manera bastant rigorosa, també cal reconèixer que és freqüent trobar-hi errors, mancances (l'absència de referències a l'esclavitud, per exemple; o el parer irrellevant de les dones). Tampoc ens ha d'estranyar que es culpi als videojocs de tractar amb menyspreu tot allò que no sigui europeu o occidental.

Una vegada establert el marc teòric i analitzats els continguts dels videojocs de temàtica històrica centrats en l'Antiga Roma, ens ha semblat oportú presentar un cas pràctic (*5-APLICACIONS PRÀCTIQUES A L'AULA*). Mitjançant l'aplicació de metodologies i estratègies pròpies dels jocs de rol hem volgut demostrar que era possible apropar la història de Roma als estudiants universitaris, assolir aquells conceptes propis del període històric en que es duia a terme la partida.

El darrer capítol de la tesi (6-*LES COMUNITATS VIRTUALS*), abans de les presents conclusions, fa referència a les dinàmiques pròpies de les comunitats de jugadors, o *gamers*. Hem volgut endinsar-nos en aquest món per entendre com pensen els jugadors de videojocs, de forma genèrica, perquè és impossible mostrar una única forma de pensament o de fer per part dels *gamers*. Entre ells mateixos es creen moltes i diverses dinàmiques, d'aquí que es parli de cultures del joc, en plural. Però en un sentit més concret hem pretès posar el focus en aquelles comunitats més centrades en els videojocs de temàtica històrica. Com hem constatat, més enllà del que en podríem anomenar el “jugador solitari”, en les comunitats de jugadors destaquen els *youtubers* i els *modders*.

Els primers són la representació d'una fenomen en auge en els darrers anys i d'aquella generació coneguda com millennials, que veuen en *YouTube* una finestra al món exterior. En el cas dels videojocs de tipus històric, són molts els jugadors i jugadores que aprofiten espais com *YouTube* per ensenyar la manera que tenen de jugar, penjar tutorials i ajudar a altres usuaris a millorar en el joc.

Els *modders*, en canvi, són un fenomen de més llarg recorregut, l'origen dels quals s'ha de buscar en la pirateria informàtica. Sempre han existit jugadors inquietos i amb ganes de millorar diferents aspectes dels jocs que han cercat com modificar-los. Com ja hem dit, actualment la majoria de companyies ofereixen eines i materials per fer modificacions (*mods*) als seus jocs. Això ha donat lloc a l'aparició de plataformes com *Steamworkshop*, amb milers i milers de *mods* per a centenars de títols. El fenomen dels *mods* s'ha consolidat i reforçat gràcies a Internet, que permet formar grans comunitats de *modders*, estables i ben organitzades.

El fenomen dels *mods* ha resultat especialment decisiu pels videojocs de temàtica històrica, perquè des de feia temps eren molts els usuaris que demandaven a les empreses del sector millorar el rigor històric dels seus jocs.

## 7.2 Aportacions

Arribats fins aquí, i reponent una de les preguntes inicials, creiem haver demostrat que els videojocs constitueixen efectivament, en determinades circumstàncies, una eina vàlida per generar i transmetre continguts històrics, per cinc raons diferents que exposarem tot seguit.

En primer lloc, els videojocs permeten assumir certs rols habituals en els historiadors, que donen lloc a l'aparició de dos figures: la del desenvolupador-

historiador i la del jugador-historiador. Tal com hem anat comentant en diferents parts de la tesi, tant els creadors de videojocs com els propis jugadors assumeixen, ni que sigui involuntàriament, moltes taques pròpies dels historiadors, ja que en general tots treballen en base al relat i al discurs històric creat pels videojocs. Per tant, enmig d'aquesta narrativa, el jugador adquireix un gran protagonisme mitjançant la seva capacitat d'interacció, o dit d'altre manera, la seva agència. En paraules de Chapman: "el jugador és la vegada narrador i audiència" (CHAPMAN 2016: 34). Però a més, l'agència crea tensions i dissonàncies en la narrativa del joc, fent que algunes variacions siguin possibles i d'altres no, la qual cosa destaca l'element interactiu dels videojocs històrics, i per tant la capacitat de manipular la història, generant diferents tipus de discurs, de la mateixa forma com ho faria un historiador. Aquesta manipulació de la narrativa històrica també porta cap a una altra pràctica que acostuma els jugadors a allò que fan els historiadors, i és la formulació d'hipòtesis. A partir de les evidències i dels fets, l'historiador no només construeix un discurs històric plausible sobre allò que va poder succeir, sinó que també formula hipòtesis, que després poden ser rebatudes o validades. En el cas dels videojocs, el jugador té a la seva disposició una eina molt potent per experimentar, que el situen en posició de poder examinar i abordar processos històrics de la mateixa manera a com ho faria un historiador.

En segon lloc, a les capacitats narratives del videojoc se li ha d'afegir la contrafactualitat, és a dir, el *what if...?* La contrafactualitat no acostuma a ser una pràctica ben vista en el món acadèmic, perquè tendeix a servir per especular o per fer un exercici d'imaginació. Per això, l'historiador normalment només l'utilitza com exercici puntual quan es fa necessari. Però els videojocs canvien aquesta tendència, i utilitzen sovint la contrafactualitat per explorar i entendre processos històrics llargs i complexos. Això aproxima els videojocs a la cultura popular, perquè és habitual en molta gent preguntar-se què hagués succeït d'haver-se donat altres condicions. En una partida, el jugador es conscient que el que fa no és exactament allò que succeï realment, o ho és només d'una manera aproximada. En un videojoc cada partida és diferent, però sempre a l'inici de cada partida es parteix d'una mateixa base històrica. Això li permet observar d'una forma gairebé empírica els resultats de les seves preses de decisions. La contrafactualitat en la majoria de videojocs es basa en la premissa d'explorar un seguir d'alternatives històricament plausibles, que han de dur al jugador a la consecució d'uns objectius preestablerts. Cal analitzar amb cura la potencialitat i les limitacions de l'ús de la contrafactualitat pel que al rigor històric dels videojocs.



En tercer lloc, precisament la manca de rigor històric és una de les principals crítiques que reben els videojocs. En aquest sentit, ja hem deixat constància al llarg de la tesi que pels videojocs comercials el rigor històric no es una fita en ella mateixa, per més que els seus desenvolupadors i els departaments de màrqueting de les grans empreses anunciïn una gran sensació de realisme en els seus productes. Fins i tot, alguns dissenyadors admeten que moltes vegades els errors són voluntaris o buscats, per adaptar els seus productes a criteris comercials o a la mecànica pròpia del joc. Creiem que és possible millorar el rigor dels videojocs, cenyint-se més el disseny a allò que ens mostren les fonts, i que per tant és verificable històricament, defugint criteris de tipus comercial o al simple màrqueting. Una qüestió diferent és el rigor en el propi discurs històric generat pels videojocs. En aquest aspecte, alguns autors insisteixen que la pròpia Història és un constructe subjectiu que passa pel filtre de l'historiador, i que per tant allò que explica sobre un determinat esdeveniment no deixa de ser la una manera veure-ho, no la única. Per tant, la manca de rigor en el discurs històric no seria un problema exclusiu dels videojocs, sinó quelcom intrínsec a la tasca d'historiador.

En quart lloc, les qüestions de precisió i fidelitat històrica ens porten a parlar de la millora en la qualitat històrica dels jocs, fent allò que les companyies no tenen interès en fer, però que és una demanda dels propis jugadors, o si més no d'una part significativa d'ells, organitzats en comunitats. En els darreres anys les modificacions (*mods*) han demostrat ser un pilar fonamental per molts videojocs de temàtica històric, i són moltes les companyies que han treballat conjuntament amb les comunitats, teixint complicitats i estratègies conjuntes per donar sortida a molts *mods*. Cal recordar que en un principi això no fou així, sinó més aviat tot el contrari. S'ha parlat en aquest treball de les dificultats que tingueren el principi els *modders* per tal de poder donar sortida als seua *mods*, i com aquests eren vistos com a simple pirateria per part de les companyies. Les comunitats d'usuaris tenen un paper molt rellevant en el món dels videojocs, perquè més enllà de renovar o millorar el realisme dels jocs, estableixen unes dinàmiques i relacions molt profundes entre usuaris, companyies i videojocs. Per una banda, els *mods* són o poden ser vistos com un exercici de digitalització del patrimoni, perquè són capaços de projectar grans espais museístics digitals. Per l'altra, ofereixen opcions de *reenactament*, fent a la vegada un doble exercici de precisió i d'experimentació. A més, és molt interessant analitzar la capacitat dels *mods* per proporcionar experiències contrafactuals, realitats històriques alternatives molt demandades pels jugadors. Així es possible, per exemple, proclamar l'Imperi Romà i tot ell que significà en jocs ubicats a

l'època moderna o en mig de la Segona Guerra Mundial, demostrant que existeix una autèntica fascinació entre els jugadors per allò que fou i continua representant Roma.

Això ens apropa a la cinquena i última reflexió del present treball. Els *mods* com a eina per acostar tres actors que necessàriament haurien de treballar conjuntament per oferir una millor experiència de joc: les companyies, les comunitats de jugadors i els historiadors acadèmics. Actualment existeix una relació cada cop més estreta entre empreses i comunitats de jugadors, que està demostrant ser molt fructífera, però el tercer actor tot just està prenent consciència del paper que pot jugar. Existeixen propostes per part del món acadèmic, tan a nivell individual com col·lectiu, per entrar en un món que no és el seu, i on les companyies ho controlaven tot fins fa poc. En aquest sentit, historiadores com Dawn Spring han fet un exercici de reflexió sobre el paper preponderant que hauria tenir l'historiador a l'hora de crear jocs, ja que fins ara eren els propis desenvolupadors qui assumien la tasca d'investigadors quan dissenyaven en un videojoc (SRPING 2014: 208). Darrerament, sembla que algunes de les principals empreses del sector, com poden ser *Creative Assembly* i més especialment *Ubisoft*, han pres nota de tot plegat i ja treballen directament amb historiadors per tal d'oferir un producte que s'adeqüi més a la realitat històrica que recrea. En aquest sentit, els videojocs són simulacions molt potents, capaços de mostrar allò que mitjans tradicionals no poden, i unes eines narratives d'una gran transcendència. D'aquí la necessitat de treballar a tots els nivells possibles. Les comunitats d'usuaris, inclús jugadors a títol individual tenen un paper molt rellevant, perquè les xarxes socials, i especialment els fòrums i *YouTube* estan demostrant ser importants espais de debat i crítica cap a jocs i empreses desenvolupadores.

### 7.3 Reptes

Al llarg de la tesi s'ha argumentat que els videojocs són quelcom més que un simple entreteniment i que han esdevingut un autèntic objecte cultural, perquè són capaços de generar cultura a través d'unes formes socials concretes. A més, quan els videojocs entren en contacte amb la Història, succeeix un fet que no es pot apreciar en altres tipologies de jocs: ens connecten inevitablement amb la nostra matriu cultural. Andrew Elliott i Matthew Wilhelm utilitzen el mite com exemple per indicar precisament allò que fan els videojocs, com si d'un element antropològic es tractés. D'acord amb ells, podem dir que els videojocs vinculen els jugadors amb un sistema de valors ideològics,

ètics i morals, que té a veure amb la cultura de la qual formen part, i que per tant s'hi senten interpel·lats o identificats. Així és com els autors de *Playing with The Past* afirmen que darrera de cada videojoc hi ha una ideologia, i suggereixen que el joc ha assumit el paper que tradicionalment havia tingut el mite (ELLIOTT & WILHELM 2013: 358-359).

Aquesta idea ens porta a parlar d'un fet indubtable, que si bé pot ser matisable, difícilment és rebutible. Ens referim al procés de democratització o emancipació de la Història i dels mitjans que ho fan possible. És a dir, al fet que actualment la Història és més propera que mai per al conjunt de la població. I no només això, sinó que també hi ha una major aproximació a les maneres de fer pròpies de l'historiador. En aquest sentit, els jugadors són part del procés de creació, control i crítica de les narratives històriques que es deriven de cada videojoc (ELLIOTT & WILHELM 2013: 366).

Tot plegat té a veure amb les formes que ha adoptat la cultura popular, on els videojocs, juntament amb la novel·la històrica, el cinema o la televisió, tenen un pes molt rellevant. Estem en un moment, i els videojocs no fan res més que consolidar aquesta tendència, en que la Història abandona els seus límits habituals per passar a ser un procés de participació per a una gran part de la població. Si bé els videojocs presenten errors, incongruències o l'ús indeguts de tòpics històrics, ho fan mitjançant uns processos complexos d'adaptació i interrelació amb el conjunt de la societat, no sempre fàcils d'analitzar.

Abordar l'estudi dels videojocs des de la simple crítica als errors històrics que poden contenir no ajudaria gaire a entendre els reptes que presenten pel conjunt de la societat. La Història no és quelcom immutable, sempre estarà oberta a nous debats i revisions. De la mateixa manera, la forma de treballar de l'historiador també ha transcendit els límits habituals. La nostra tesi ha volgut donar algunes respostes als reptes que presenten els videojocs de temàtica història i els seus jugadors, com a receptors i com a actors del propi joc. Som conscients de que era possible abordar el tema des d'òptiques completament diferents, però ens ha semblat que aquesta era la més transversal possible.

*In Playing with the Past (in general) we see, for the first time perhaps, that a narrative of the past - once the purview mainly of professional historians - is now also available to everyone who wishes to play with it.  
Everyone.*

(ELLIOTT & WILHELM 2013: 367)



## 8 – Bibliografia

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, JHU Press.
- Aarseth, E. (Ed.). (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*. 1 (1). Recuperat de: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2013). Ad ludum! The study of Games from the Colosseum to the Computer. Dins Thea S. Thorsen, ed. *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Trondheim: Akademika forlag, pàg. 11-23.
- Antela, B. (2013). Los vivos por los muertos. El sitio de Atenas y el Pireo por Lucio C. Sila en 87/6 a. C. Dins Antela, B., Vidal, J. eds. *Más allá de la Batalla: La Violencia contra la población en el Mundo Antiguo*. Zaragoza: Pórtico, pàg. 67-96.
- Aristóteles. *La Poética*. Consultat a: [http://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles\\_Poetica.pdf](http://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf) [Última visita: Dimecres 1 de Juliol de 2015]
- Bassi F., López, C. (2017). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 17 (2), pàg. 95-147.
- Beard, M. (2016). *SPQR: Una historia de la Antigua Roma*. Barcelona: Crítica.
- Burke, P. ed. (2009). *Formas de hacer historia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Car, E. H. (1987). *What Is History?* Londres: Penguin Books. Consultat a: <http://abuss.narod.ru/Biblio/eng/carr.pdf> [Última visita: Dimecres 1 de Juliol de 2015]
- Carreras Planas, C. (2017). Del Homo Ludens a La Gamificación, *Quaderns de Filosofia*, 4 (1), pàg. 107-18.
- Chapman, A. (2012). Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames. *Journal of Digital Humanities*, 1 (2), pàg.1-5.
- Chapman, A. (2013). *The great game of history: An analytical approach to and analysis of the videogame as a historical form*. Hull (Unveröffentliche Dissertation).
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A., and Westin, J. (eds.) (2017). Introduction: What Is Historical Game Studies? *Rethinking History*, 21 (3), pàg. 358-371.
- Cobos Sanchiz, D. Jaén Martínez, A. López-Meneses, E. Hilario Martín, A. Molina García, L(eds). (2012). La implementación de los principios científico- didácticos (pcd) para la enseñanza de la geografía y la historia a través de los videojuegos. Dins *I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGIA 2012*. Sevilla: AFOE.
- Carbó García, J. R. Pérez Miranda, I. (2010). Fuentes históricas de los juegos de rol: Un experimento para la didáctica de la historia Antigua, *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11 (3), 149-167.
- Cuenca López, J. M. (1999). Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la Historia. Análisis de caso: Age of Empires. *Aula de Innovación Educativa*, 80, 22-24.

- De Souza, P. (2008). *El Mundo Antiguo en Guerra: Una historia Global*. Madrid: Akal.
- Diel, M. (2008). *Theatre/Games: The Poetics, Ludology & Narrative in the Video Game and Dramatic Structure*. Tesis de Màster, University of New Mexico.
- Earl, G. (2007). De/construction sites: Romans and the digital playground, 1–12. EVA London Conference.
- Earl, G. P. (2005). Wandering the House of the Birds: reconstruction and perception at Roman Italica. *The 6th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST*. Recuperat de: <http://public-repository.epoch-net.org/publications/VAST2005/shortpapers/short1056.pdf>
- Elliott, A. & Wilhelm, M. (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. London/New York: Bloomsbury Publishing.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Pernasso*, 3. O també: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Última consulta: Dimecres 1 de Juliol de 2015]
- Gálvaez de la Cuesta, M. del C. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *ICONO14*, 7, pàg. 217-230.
- García Sánchez, M. (2007). Los Bárbaros y el Bárbaro: identidad griega y alteridad persa. *Faventia*, 29 (1), 33-49.
- Ghys, T. (2012). Technology trees: Freedom and determinism in historical strategy games. *Game Studies*, 12 (1).
- Gee, J. P. (2009). Welcome to Our Virtual Worlds. *Educational Leadership*, 66 (6), 48-52.
- Goldsworthy, A. (2017). *Pax Romana: Guerra, Paz y Conquista en el Mundo Romano*. Madrid: La Esfera de los Libros.
- Heather, P. (2010). *Emperadores y Bárbaros: El Primer Milenio de la Historia de Europa*. Barcelona: Crítica.
- Heather, P. (2011). *La Caída del Imperio Romano*. Barcelona: Crítica.
- Hatlen, J. F. (2012). Students of Rome: Total War, pàg. 175–203. Dins *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Ed. Thea S. Thorsen: Akademika forlag.
- Heather, P. (2013). *La Restauración de Roma: Bárbaros, Papas y Pretendientes al Trono*. Barcelona: Crítica.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hong, S. (2015). When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. *Games and Culture*, 10 (1), pàg. 35-56.
- Juul, J. (2001). Are Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1. Recuperat de: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half Life: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kee, K., (2011). Computerized History Games: Narrative Options. *Simulation & Gaming*, 42 (4), pàg. 423-440.
- Keeley, L. H. (1996). *War Before Civilization: The Myth of the Peaceful Savage*. Oxford/New York: Oxford University Press.

- Keen, T. (2007). Veni, vidi, video: Screen portrayals of the Roman Empire. *Banana Wings*, 29 I 230, pàg. 16–21, pàg. 12-16.
- Kumar, K. (2017). *Imperios: Cinco regímenes imperiales que moldearon el mundo*. Barcelona: Pasado&Presente.
- Lowe, D. (2009). Playing with antiquity: Videogame receptions of the classical world. Dins Lowe, D. and Shahabudin, K. (eds.) *Classics for all: Re-working antiquity in mass cultural media*. Cambridge: Cambridge Scholars Press, pàg. 62-88.
- Lowe, D., 2012. Always already ancient: Ruins in the virtual world. Dins *Greek and Roman Games in the Computer*, pàg. 53–90.
- Macías Villalobos, C. (2013). Aplicaciones didácticas de los videojuegos en el ámbito del mundo clásico. *Revista de Estudios Latinos RELat*, 13, pàg. 203–238.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Ángeles: Sage.
- Mäyrä, F., Looy, J. Van, & Quandt, T. (2013). Disciplinary Identity of Game Scholars: An Outline. *Proceedings of DiGRA 2013: De Fragging Game Studies*, 7. Recuperat de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/disciplinary-identity-of-game-scholars-an-outline/>
- McGonigal, J.(2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. UK: The Random House.
- Moreno Casteñada, M.(2010). Aprender Historia en ambientes Virtuales. *Tejuelo*, 9, págs. 58-82.
- Mol, A. A., Ariese-Vandemeulebroucke, C., Boom, K. H. J., Politopoulos, A. (eds.). (2017). *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games*. Leiden: Sidestone Press.
- Muriel, D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. OXON/New York: Routledge.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta: futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Olesti, O. (2014). *Paisajes de la Hispania romana: la explotación de los territorios del imperio*. Sabadell: Dstoria Edicions.
- Orejas, A. (1991). Arqueología del Paisaje: Historia, problemas y perspectivas. *Archivo Español de Arqueología*, 163-164 (64), pàg. 191-230.
- Orejas, A. (1996). Territorio, Análisis Territorial i Arqueologia del Paisaje (Territory, territorial analysis and Landscape Archaeology). *Studia Historica. Historia Antigua*, 17-18, pàg. 61–68.
- Pérez Gutiérrez, M<sup>a</sup> L. (2014). *Tras las Huellas de Sertorio en Hispania: Arqueología de la Primera Guerra Civil (82-72 a.C.)*. Santander, Universidad de Cantabria. Recuperat de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/5550?show=full>
- Thorsen, Th. Ed. (2013). *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Trondheim: Akademika forlag.
- Peñate Domínguez, F. (2017). Los Historical Games Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39, pàg. 387-398.

- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Rejack, B. (2007). Toward a virtual reenactment of history: Video games and the recreation of the past. *Rethinking History*, 11 (3), pàg. 411-425.
- Robinson, M.(2015). *The art of Total War*. UK: Titan Bools Limited
- Rosenstone, R. (1995). *Visions of the Past: the Challenge of Film to Our Idea of History*. Boston: Harvard University Press.
- Rubio-campillo, X., & Hernández Cardona, F. X. (2013). An evolutionary approach to military history. Una aproximación evolutiva a la historia militar. *Revista Universitaria de Historia Militar*, 4 (2), pàg. 255-277.
- Sánchez Agustí, M. (2004). Redefinir la historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma. *Formación de La Ciudadanía: Las TICs y los nuevos problemas. Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales (15. 2004. Alicante)*, Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales, pàg. 1-16.
- Sánchez i Peris, F. (2015). Gamificación. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 16 (2), pàg. 13-15.
- Scacchi, W. (2010). Computer games mods, modders, modding, and the mod scene. *First Monday*, 15 (5). Recuperat de: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526>
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2 (3), pàg. 213–235.
- Sotomaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. *New Media*, pàg. 1-26. Recuperat de: [https://people.uta.fi/~olli.sotamaa/documents/sotamaa\\_participatory\\_culture.pdf](https://people.uta.fi/~olli.sotamaa/documents/sotamaa_participatory_culture.pdf)
- Spring, D. (2014). Gaming history: computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19 (2), pàg. 207-221.
- Taylor, T. (2003). Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative. *Journal of the Association for History and Computer*, 6 (2), 1-5.
- Téllez Alarcia, D., & Iturriaga Barco, D. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos Educativos*, 17, pàg. 145–155.
- Unger, A. (2012). Modding as Part of Game Culture. Dins Fromme, J. Unger, A. (Eds.). *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies. Modding as Part of Game Culture*. Londres: Springer, pàg. 509-523.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history, and computer games. Dins Raessens, J. Goldstein, J. (Eds.) *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge. UK: The MIT Press.
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. eds. (2014). *The routledge companion to video game studies*. Nova York: Routledge.



## 9 – Webgrafia

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One: Game Studies. Recuperat de: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Abellán, A. (2017). Hannah frente al homo faber: Democresía. Recuperat de: <https://www.democresia.es/columnas/dialogical-creativity/hannah-frente-al-homo-faber/>

AEVI – Asociación Española de Videojuegos. (s.d.). El Videojuego en España. Recuperat de: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>

Aki-at. (2015). Total War series sells 11 million within the last 6 years: Segabits. Recuperat de: <http://segabits.com/blog/2015/03/09/total-war-series-sells-11-million-within-the-last-6-years/>

Assassin's Creed Origins (s.d.). De Wikipedia. Recuperat el 29 d'Agost del 2018 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Origins#Sales](https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Origins#Sales)

Behind the Scenes: Bruce Shelley. (Maig, 1997). Recuperat de: [http://web.archive.org/web/20080205131109/http://www.microsoft.com/games/empires/behind\\_bruce.htm](http://web.archive.org/web/20080205131109/http://www.microsoft.com/games/empires/behind_bruce.htm)

Blasco, L. (2017). Gonzalo Frasca, el uruguayo que diseña videojuegos con los que enseñan matemáticas en Finlandia: BBC Mundo. Recuperat de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42411821>

Cabré, J. (21 d'Octubre de 2015). La realidad virtual reconstruye Tarraco en todo su esplendor: Diari de Tarragona. Recuperat de: <https://www.diaridetarragona.com/tarragona/La-realidad-virtual-reconstruye-Tarraco-en-todo-su-esplendor-20151021-0059.html>

Controversies surrounding Call of Duty: Modern Warfare 2. De Wikipedia. Recuperat el 29 d'Agost de 2018 de [https://en.wikipedia.org/wiki/Controversies\\_surrounding\\_Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_2](https://en.wikipedia.org/wiki/Controversies_surrounding_Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2)

Creative Assembly: Pàgina web de l'empresa Creative Assembly, creadora de la franquícia *Total War*. Recuperat de: <https://www.creative-assembly.com>

El Segon Pacte d'Agust. (2017). Recuperat de: <http://elsegonpacte.forocatalan.com>

Dalmau, J., Sucasas, A. L. (2015). El futuro es apasionante: El País. Recuperat de: <https://elfuturoesapasionante.elpais.com/gonzalo-frasca-los-videojuegos-son-un-canon-laser-cargado-de-futuro-la-educacion-no-ha-cambiado-en-25-siglos/>

DIEC2 – Diccionari de la Llengua Catalana. Segona Edició. (Recurs elèctronic). Recuperat de: <https://mdlc.iec.cat/index.html>

Ferguson, C., Markey, P. (2018). Blaming Video Games for School Shootings Is Misguided, Dangerous: Variety. Recuperat de: <https://variety.com/2018/gaming/opinion/video-games-shootings-1202917849/>

Germán. (s. d.). Foro de rol histórico: Cuando una lección de Historia puede convertirse en un Juego: Nación Rolera. Recuperat de: <http://nacionrolera.org/index.php/2017/07/15/foro-rol-historico-cuando-una-leccion-historia-puede-convertirse-juego/>

González, S. (2017). Los 10 juegos más caros de la historia: Meristation. Recuperat de: [https://as.com/meristation/2017/05/10/noticias/1494396000\\_165273.html#2194154](https://as.com/meristation/2017/05/10/noticias/1494396000_165273.html#2194154)

ICAC – Institut de Català d’Arqueologia Clàssica. Línies de recerca Arqueologia del paisatge, poblament i territori (s. d.). Recuperat de: <https://www.icac.cat/recerca/recerca-de-licac/linies-de-recerca/arqueologia-del-paisatge-poblament-i-territori/>

ISFE – Interactive Software Federation of Europe. (2017). GameTrack Digest: Quarter 2 2017. Recuperat de: [https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/gametrack\\_european\\_summary\\_data\\_2017\\_q2.pdf](https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/gametrack_european_summary_data_2017_q2.pdf)

ISFE – Interactive Software Federation of Europe. (2017). The New Faces of Gaming. Recuperat de: [https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos\\_connect\\_gaming\\_feb\\_17.pdf](https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/ipsos_connect_gaming_feb_17.pdf)

Idus de Marzo. (2016). Recuperat de: <http://idusdemarzo.foroactivo.com>

Juul, J. (2001). Games Telling stories? A brief note on games and narratives: Game Studies. Recuperat de: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

La Historia de los Videojuegos. (s.d.). Recuperat de: [https://www.elotrolado.net/wiki/Historia\\_de\\_los\\_videojuegos](https://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos)

Legiones de Ilúvatar. (s. d.). Recuperat de: <http://www.legiones.es>

List of most expensive video games to develop (s. d.). De Wikipedia. Recuperat el 27 de Novembre de 2017 de [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_most\\_expensive\\_video\\_games\\_to\\_develop](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop)

Mäyrä, F. (s. d.). An Introduction to Games Studies (Suport electronic pel llibre). Recuperat de: <https://gamestudiesbook.net>

McDonald, E. (2017). The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%: Newzoo. Recuperat de: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

MODDB – Mod Data Base. (s. d.). Recuperat de: <https://www.moddb.com/about>

Newman, H. (2015). Games poised to outstrip broadcast TV revenues, SuperData finds: Venturebeat. Recuperat de: <https://venturebeat.com/2015/05/20/games-poised-to-outstrip-broadcast-tv-revenues-superdata-finds/>

Orland, K. (2018). Video games, not guns, to blame for school shooting, says Kentucky governor: ArsTechnica. Recuperat de: <https://arstechnica.com/gaming/2018/02/video-games-not-guns-to-blame-for-school-shooting-says-kentucky-gov/>

Our World War. (2018). <http://ourworldwar.foroactivo.com>

Paradox Interactive: Pàgina web de l'empresa creadora de la franquícia *Europa Universalis* o *Hearts of Iron*. Recuperat de: <https://www.paradoxinteractive.com/en/>

Paradox Interactive. (21 de Juny de 2016). Paradox Interactive Announces Grand Successes for Grand Strategy Titles. Recuperat de: <https://www.paradoxinteractive.com/en/paradox-interactive-announces-grand-successes-for-grand-strategy-titles/>

Pastor, J. (2017). 'Star Wars: Battlefront II' se hunde en ventas, microtransacciones y 'loot boxes' en el ojo del huracán: Xataka. Recuperat de: <https://www.xataka.com/videojuegos/star-wars-battlefront-ii-se-hunde-en-ventas-microtransacciones-y-loot-boxes-en-el-ojo-del-huracan>

Reparaz, M. (13 de Setembre de 2016). Assassin's Creed, The Ezio Collection Announced for PS4, XBOX One: Ubisoft. Recuperat de: <https://news.ubisoft.com/article/assassins-creed-ezio-collection-announced-ps4-xbox-one>

Ryse: Son of Rome - Official E3 2013 Gameplay Trailer (Xbox One). De YouTube. Recuperat el 21 de Febrer del 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=B9mgUvtO7mo>

Servei d'Arqueologia de Barcelona. Aplicació per smarthphones Barcino 3D. (s. d.). Recuperat de: <http://ajuntament.barcelona.cat/arqueologiabarcelona/pla-barcino/barcino3d/>

Steam: Pàgina principal de la Plataforma Digital *Steam*. Recuperat de: <https://store.steampowered.com>

Steamspy: pàgina d'estadístiques de *Steam*. Recuperat de: <http://steamspy.com/app/236850>

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. De Wikipedia. Recuperat el 28 d'Agost de 2018 de [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild#Reception](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild#Reception)

TWCenter – Total War Center. (s. d.). Recuperat de: <http://www.twcenter.net/wiki/TWC:FAQ>



## Annex

### Llistat de videojocs de temàtica romana

*Age of Empires: The Rise of Rome*. Dallas, USA. Ensemble Studios, Microsoft, 1998.

*Caesar III*. Cambridge, USA: Impressions Games, Sierra Entertainment, 1998.

*Europa Universalis Rome*. Estocolm, Suècia: Paradox Development Studio, 2008.

*Legion*. Epsom, UK: Slitherine, Strategy First, 2002.

*Hegemony: The Rise of Caesar*. Toronto, Canada: LongbowGames, 2014.

*Imperivm I La Guerra de las Galias (Celtic Kings: Rage of War)*. Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2002.

*Imperivm II: La Conquista de Hispania*: Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2003.

*Imperivm III: Las Grandes Batallas de Roma*. Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2004.

*Imperivm Civitas I (Glory of the Roman Empire)*. Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2008.

*Imperivm Civitas II (Imperivm Romanvm)*. Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2008.

*Imperivm Civitas III (Grand Ages: Rome)*. Worms, Alemanya: Haemimont Games, FX Interactive, 2009.

*Imperivm Civitas Online*. Sofia, Bulgaria: Haemimont Games, FX Interactive, 2010.

*Pax Romana*: Toronto, Canada: DreamCatcher, 2003.

*Praetorians*. Madrid, Espanya: Pyro Studios, Eidos Interactive, 2003.

*Rome Total War*. Horsham, UK: The Creative Assembly, Activision, 2004.

*Rome Total War, Barbarian Invasion*. Santa Monica, CA: Activision, The Creative Assembly, 2005.

*Sid's Maier's Civilization*. Alameda, CA: MicroPose, 1991.

*Sid's Maier's Civilization II*. Alameda, CA: MicroPose, 1996.

*Sid's Maier's Civilization III*. Paris, França: Firaxis, Infogrames, 2001.

*Sid's Maier's Civilization IV*. Novato, CA: Firaxis Games, 2K Games, 2008.

*Sid's Maier's Civilization V*. Novato, CA: Firaxis Games, 2K Games, 2010.

*Total War Rome II*. Horsham, UK: The Creative Assembly, SEGA, 2013.

*Total War Attila*. Horscham, UK: The Creative Assembly, SEGA, 2015.

*Ryse: Son of Rome*. Frankfurt, Alemanya: Crytek Frankfurt, Microsoft, 2013.

## Fitxes de videojocs

---

### Saga Civilization

<b>Títols:</b>	Civilization I Civilization II Civilization III Civilization IV Civilization V
<b>Any de Publicació:</b>	1991, 1996, 2002, 2005, 2010
<b>Empresa:</b>	Infogrames, Atari, Firaxis Games Sid Meyer Bruce Campbell Shelley(Age of Empires)
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows 7, Windows 8 - Intel Dual-Core a 1.8 GB, 2 GB de RAM, 8 GB de Disc Dur i Targeta gràfica 256 MB (Civilization V)
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.civilization.com/en/home/">http://www.civilization.com/en/home/</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia per Torns
<b>Descripció:</b>	<p>Aquesta sèrie de jocs històrics és una de les més famoses de tots els temps, i per a molts és considerada la gran rival de <i>l'Age of Empires</i>.</p> <p>Al jugador se'l repte a conduir una civilització des dels inicis de la Història fins a una època imaginària del futur. El joc es desenvolupa per torns, és a dir, abans de la fi de cada torn el jugador ha de prendre una sèrie de decisions que afecten a tot el desenvolupament i creixement de la civilització que condueix.</p> <p>El joc es centra en molts personatges i esdeveniments històrics, intentant donar una major profunditat a la narració del conjunt de la història que es fa. De la mateixa forma, també es permet la creació d'històries alternatives.</p>
<b>Ventes:</b>	- 21 milions de còpies - Font: <a href="http://www.gamespot.com/articles/civilization-series-reaches-21-million-units-shipped-to-date-how-many-have-you-bought/1100-6418947/">http://www.gamespot.com/articles/civilization-series-reaches-21-million-units-shipped-to-date-how-many-have-you-bought/1100-6418947/</a>

---

### Saga Caesar

<b>Títols:</b>	Caesar I, Caesar II, Caesar III, Caesar IV
<b>Any de Publicació:</b>	1992, 1995, 1998, 2006
<b>Empresa:</b>	Impressions Games - David Lester
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows, Macintosh, Mac OS X
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://caesar4.heavengames.com">http://caesar4.heavengames.com</a> (Només Caesar IV)

<b>Tipus:</b>	Estratègia/Simulació de ciutats
<b>Descripció:</b>	<p>Aquest joc fou el precursor de tota una nova categoria. En aquest sentit, el joc es centra en el desenvolupament i gestió d'una ciutat romana, des del seus inicis fundacionals fins a al consolidació i manteniment d'una gran urbs. El jugador ha de gestionar tots els aspectes d'una ciutat: abastiment d'aigua, mercants, comerç, agricultura, construcció d'edificis, impostos municipals, defensa, vies... El jugador es posa en la pell d'un governador i ha de gestionar els aspectes quotidians de tota la ciutat, com incendis, propagació de malalties, problemes militars...</p> <p>Les successives seqüeles aportaven millores en el funcionament del joc, així com una cada cop més complexa i millorada mecànica del joc, fent-la més acurada i realista, introduint per exemple el sondeig de l'opinió dels habitants de la ciutat. També aportava una millora considerable de la qualitat gràfica del joc, arribant a un gran detall tècnica amb l'última edició.</p>
<b>Ventes:</b>	Més de 2,5 milions de còpies a tot el món (Caesar III) - Font: <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Caesar_III#cite_note-2">http://en.wikipedia.org/wiki/Caesar_III#cite_note-2</a>

---

### Age of Empires: The Rise of Rome

<b>Any de Publicació:</b>	1998
<b>Empresa:</b>	Ensemble Studios/Microsoft Rick Goodman Bruce Shelley(Civilization) Brian Sullivan
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Plataforma Windows - Pentium III, 64Mb de RAM, 128Mb d'espai al disc dur
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires:_The_Rise_of_Rome">http://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires:_The_Rise_of_Rome</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en temps real
<b>Descripció:</b>	<p>Fou la primera expansió del segurament més conegut joc d'estratègia de tots els temps, <i>l'Age of Empires</i>. Aquesta expansió va ser important perquè incorporava notables millores sobre el joc original, i afegia civilitzacions com la romana.</p> <p>El joc consisteix en desenvolupar un enclavament en un mapa definit, recol·lectant recursos minerals i alimentaris, que permeten l'expansió i el desenvolupament de l'enclavament. Així s'ha de crear tota una infraestructura econòmica i militar que permeti derrotar i eliminar la resta de rivals. Mitjançant la creació d'unitats militars es creen petits exèrcits, que l'usuari pot utilitzar com ell creu adient. L'aspecte militar és dels més importants del joc, havent-hi una gran varietat de tropes, soldats d'infanteria, arquers, cavalleria, vaixells...</p>



<b>Ventes:</b>	15 milions de còpies tota la saga(1 milió <i>The Rise of Rome</i> ) - Font: <a href="http://ca.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires#cite_note-Empires-22">http://ca.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires#cite_note-Empires-22</a>
----------------	--

---

### Saga Imperivm

<b>Títols:</b>	Imperivm: La Guerra de las Galias Imperivm II: La Conquista de Hispània Imperivm III: Las Grandes Batallas de Roma
<b>Any de Publicació:</b>	2002, 2003, 2004
<b>Empresa:</b>	Haemimont Games
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows XP Pentium II, 64Mb de RAM, 540Mb de Disc Dur, 4Mb de Targeta de Vídeo (Imperivm I) Pentium III, 128Mb de RAM, 540MB de Disc Dur, 4Mb de Targeta de Vídeo Pentium III, 128Mb de RAM, 540Mb de Disc Dur
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.fxinteractive.com/">http://www.fxinteractive.com/</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en temps real o RTS (Real Time Conquest)
<b>Descripció:</b>	Aquest tipus de joc es centra molt més en l'àmbit militar que en la gestió econòmica, com molt bé diu el seu propi gènere RTS, conquesta en temps real. És similar al funcionament de l' <i>Age of Empires</i> , però amb un sistema econòmic molt més simple i centrat en la funció militar. El jugador té uns petits enclavaments on produeix unitats militars, formant grups d'exèrcits, i ha de conquerir les bases dels seus contrincants, ja sigui la màquina o un altre humà. El joc té la particularitat de comptar amb un sistema de logística prou interessant, ja que ha de controlar que les seves unitats estiguin ben surtides pel que fa a aliments, essent potser aquest un dels punts innovadors del joc. La primera versió té lloc en el context de la Guerra de les Gàl·lies, barrejant elements d'aventura amb l'estratègia, ja que el jugador pren el control d'un heroi gal, i ha de lluitar contra Cèsar, narrant tota una història bastant ben elaborada que acaba amb el triomf gal de Gergovia. La segona edició del joc es centra en la conquesta d'Hispània, des de Escipió fins a August. Aquesta segona versió aporta millores en el sistema militar i algunes opcions més en la gestió econòmica. La tercera versió ve a destacar els grans moments militars de Roma.
<b>Ventes:</b>	Més d'un milió entre Espanya i Itàlia - Font: <a href="http://www.3djuegos.com/index.php?zona=noticias-ver&amp;id_noticia=100411">http://www.3djuegos.com/index.php?zona=noticias-ver&amp;id_noticia=100411</a>

---

### Legion Gold

<b>Any de Publicació:</b>	2002
<b>Empresa:</b>	Slitherine
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows XP - Processador 233 Mhz, 64 MB de RAM, 250 MB de Disc Dur, Targeta de Vídeo de 2 MB
<b>Lloc Web:</b>	<a href="https://www.paradoxplaza.com/europa-universalis-rome-gold">https://www.paradoxplaza.com/europa-universalis-rome-gold</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en torns
<b>Descripció:</b>	<p>Aquest joc situa el jugador en diferents moments de l'expansió de Roma, començant per Itàlia i fins conquerir tot el Mediterrani. Mitjançant la captura de nous enclavaments, s'obtenen més recursos. Aquest són: aliment, fusta i pedra. Amb l'obtenció de més recursos es permet construir nous edificis i millorar-los. Amb això també s'accedeix a noves unitats, des de tropes més lleugeres com els <i>velites</i>, fins a legionaris o Pretorians. L'objectiu és conquerir el marc territorial en el qual es desenvolupa la partida, ja sigui Itàlia, la península Ibèrica o la Gàl·lia.</p> <p>El joc també ofereix la possibilitat de disputar batalles. Aquestes, però, es generen de forma automàtica. Prèviament, el jugador pot desplegar les seves tropes sobre el camp de batalla de la forma que cregui més adequada conforme al terreny i la disposició del rival.</p>
<b>Ventes:</b>	-

---

### Pax Romana

<b>Any de Publicació:</b>	2003
<b>Empresa:</b>	Dreamcatcher
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows 98/ME/2000/XP - Processador 500 MHz, 256 MB de RAM, 700 MB de Disc Dur, 64 MB de Targeta Gràfica
<b>Lloc Web:</b>	-
<b>Tipus:</b>	Estratègia en Temps Real/ Alta Estratègia Històrica
<b>Descripció:</b>	<p>El joc es situa en ple moment d'expansió de la República romana, poc després de l'inici de la II Guerra Púnica. En aquest joc el jugador ha de prendre el control d'una de les faccions que dominen el Senat, i a través d'ella dictar el destí de la política romana.</p> <p>A diferència d'altres jocs, aquest es centre en tot l'aparell polític i burocràtic de l'imperi. Així el jugador haurà de gestionar i controlar els <i>Cursus Honorum</i> de tots els membres de la seva facció, sense oblidar elements com la</p>

---

---

guerra o l'economia. També és possible l'aprovació de lleis i el control de províncies per assegurar-se el domini sobre Roma. Tot i així, la resta de faccions faran el possible perquè una facció no es faci massa poderosa.

En el joc també hi han representats els romans més important de cada època.

**Ventes:**

-

---

### Saga Imperivm Civitas

**Títols:** Imperivm Civitas  
Imperivm Civitas II  
Imperivm Civitas III  
Imperivm Civitas Online

**Any de Publicació:** 2008, 2008, 2009, 2010

**Empresa:** Haemimont Games

**Plataforma/Requisits:** Windows XP/Vista/7  
Pentium IV 1,8 Ghz, 512Mb de RAM, 1,35 GB de Disc Dur, 64 Mb de Targeta de Vídeo  
Pentium IV 2,4 Ghz, 1 GB de RAM, 1 GB de de Disc Dur, 64Mb de Targeta de Vídeo  
Pentium IV 2,4 Ghz, 1 GB de RAM, 2,9 GB de Disc Dur, Targeta de Vídeo de 256 MB

**Lloc Web:** <http://www.fxinteractive.com/>

**Tipus:** Estratègia en temps real i simulació de ciutats

**Descripció:** Aquest joc és del mateix tipus que *Caesar*, on el jugador ha d'assumir el rol d'un governador romà en una província i construir i desenvolupar ciutats. A la vegada, intenta introduir aspectes de la saga *Imperivm*, deixant també un lloc important a l'àmbit militar. Les lluites contra bàrbars i tribus locals estan presents en totes les edicions del joc, i és una de les moltes dificultats que ha d'afrontar el jugador. Cada nova versió aporta aspectes gràfics millorats, així com certa depuració pel que fa a la realitat històrica. També introdueixen canvis a nivell de funcionament del joc, a la vegada que s'incorporen aspectes nous, com poder conèixer les opinions del ciutadans i les seves necessitats, i actuar en conseqüència. El joc també inclou un mode de rol, on el jugador crea el personatge d'un jove senador d'època d'August i ha d'ascendir a l'administració imperial a mesura que va duent a terme de forma satisfactòria els encàrrecs de l'emperador.

**Ventes:**

-

---

### Praetorians

<b>Any de Publicació:</b>	2003
<b>Empresa:</b>	Pyro Studios
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows XP/Vista/7 Processador 1 Gbz, 256 Mb de RAM, 500 Mb de Disc Dur, Targeta compatible amb DirectX 7.0
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.pyromobilegames.com/praetorians/">http://www.pyromobilegames.com/praetorians/</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en temps real
<b>Descripció:</b>	Joc d'estratègia en temps real ubicat a la Guerra de les Gàl·lies. Va ser un dels primers jocs en dur un important motor gràfic, abandonat els antics gràfics en 2D per implementar un sistema en 3D, amb llibertat de càmera i moviments per part del jugador. El jugador segueix el decurs de les guerres de Cèsar, participant de forma activa controlant unitats de l'exèrcit romà, realitzant petites missions al llarg del que era una guerra a major escala. Igualment el joc inclou un mode multijugador bastant fiable, que permet tan realitzar partides en xarxes locals com per Internet.
<b>Ventes:</b>	-

---

### Saga Total War

<b>Títols:</b>	Rome Total War Barbarian Invasion(Expansió) Total War Rome II
<b>Any de Publicació:</b>	2004, 2012
<b>Empresa:</b>	The Creative Assembly
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows XP, Windows 7, Windows 8 i Mac OS X Pentium III o IV a 1,0 Ghz. 256 MB de RAM, 2,9 GB de Disc Dur, Targeta de Vídeo de 64Mb Intel Core 2Duo a 2,0 Ghz, 2 GB de RAM, 35 GB de Disc Dur, Targeta de Vídeo de 512 MB
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.totalwar.com">http://www.totalwar.com</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en temps real i Estratègia per Torns
<b>Descripció:</b>	Joc que barreja l'estratègia per torns i en temps real. El joc es desenvolupa sobre un tauler tipus "Risk", on hi ha representat un mapa de l'Imperi Romà, amb les seves províncies i les seves respectives capitals. El jugador pot controlar qualsevol civilització de l'Antiguitat, però la principal és Roma. Mitjançant el control de les províncies, el jugador ha de desenvolupar i fer créixer les ciutats, a través d'un sistema econòmic molt senzill si es compara

amb el de *Age of Empires*. La importància del joc radica en l'aspecte militar, i aquest es centra en las batalles de milers de persones que ha de disputar el jugador, donant una sensació de guerra total i de batalles a gran escala difícils d'observar en altres jocs. L'usuari pren el control d'un exèrcit de dos o tres mil soldats, desplegant aquest exèrcit sobre un enorme camp de batalla. Ha de maniobrar l'exèrcit i prendre els decisions tàctiques correctes per poder derrotar el rival, utilitzant tot el que té el seu abast, ja siguin soldats d'infanteria, cavalleria o artilleria.

**Ventes:** 1,14 milions de còpies fins 31 de Març del 2014 - Font: <http://www.eurogamer.net/articles/2014-05-09-how-are-segas-video-games-selling>

### Europa Universalis Rome

**Any de Publicació:** 2008

**Empresa:** Paradox Interactive

**Plataforma/Requisits:** Windows XP, Windows Vista  
- Pentim IV a 1,9 Ghz, 512 MB de RAM, 1,2 GB de Disc Dur, Targeta de Vídeo 128 MB

**Lloc Web:** <https://www.paradoxplaza.com/europa-universalis-rome-gold>

**Tipus:** Estratègia en temps real

**Descripció:** Aquest joc forma part del llarg catàleg de l'empresa sueca *Paradox Interactive*, que està especialitzada en jocs de tipus històric. Aquest joc en particular és el que es coneix com a "Alta estratègia històrica", i s'executa en temps real, essent possible posar en pausa el joc en qualsevol moment. El joc es desenvolupa sobre el que seria un tauler tipus "Risk", amb el mapa d'Europa, el nord d'Àfrica, i el Pròxim Orient. El jugador ha d'assumir el control d'una potència de l'Antiguitat, controlant tots els aspectes d'aquest: diplomàcia, econòmica, comerç, política i exèrcit. Aquest tipus de gènere s'anomena "alta estratègia" perquè el sistema de joc és complex, ja que intenta recrear amb el màxim rigor i fidelitat possible la realitat i el context històric del moment.

Aquesta empresa sueca té un joc per a quasi cada època històric. Les sagues més prestigioses són: *Europa Universalis*, sobre l'època moderna, i el *Hearts of Iron*, sobre la Segona Guerra Mundial. Tendeixen a cercar un gran rigor històric, amb un acurat estudi al darrera, i a la vegada permeten al jugador una gran versatilitat. També compten amb una considerable comunitat d'usuaris que és dediquen a treure els seus propis *mods*.

**Ventes:** -

---

### Ryse: Son of Rome

<b>Any de Publicació:</b>	2013
<b>Empresa:</b>	Crytek
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows 7, Windows 8 i Xbox One - Intel Dual-Core a 2,4 Ghz, 4 GB de RAM, 26 GB de Disc Dur, Targeta de Vídeo de 1 GB
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.crytek.com/games/ryse/overview">http://www.crytek.com/games/ryse/overview</a>
<b>Tipus:</b>	Aventura, acció en primera persona
<b>Descripció:</b>	<p>El joc posa el jugador en la pell d'un legionari romà anomenat Màrius Titus, un jove soldat que contempla com la seva família és assassinada en un atac dels bàrbars a la ciutat de Roma. El jove soldat realitzarà la seva venjança personal al mateix temps que defensa Roma dels seus enemics. L'acció té lloc en època de Neró.</p> <p>És un tipus de joc que situa el jugador com si fos el mateix protagonista, essent ell qui realitza les accions i pren part de la forma més personal possible en el decurs de la història que s'ofereix. El joc té elements de caràcter històric, però també de tipus mitològics, com és la intervenció divina. Ofereix opcions més avançades de combat, com dirigir una legió romana.</p> <p>El joc destaca sobretot per l'aspecte visual i gràfic, essent potser l'apartat històric el menys rellevant. En molts sentits, es té la sensació de veure una súperproducció de Hollywood.</p>
<b>Ventes:</b>	-

---

### Hegemony Rome: The Rise of Caesar

<b>Any de Publicació:</b>	2014
<b>Empresa:</b>	Longbow Games
<b>Plataforma/Requisits:</b>	Windows XP/ Vista/ Windows 7/ - 2 Ghz Intel Core Duo, 3 GB de RAM, 3 GB de Disc Dur, Targeta Gràfica de 5MB
<b>Lloc Web:</b>	<a href="https://www.longbowgames.com/rome/">https://www.longbowgames.com/rome/</a>
<b>Tipus:</b>	Estratègia en temps real
<b>Descripció:</b>	Aquest joc segueix unes mecàniques diferents de la resta de jocs. La guerra és el factor principal, però proposant el seu propi sistema de joc. Es combina a la vegada un mapa estratègic, en aquest cas la Gàl·lia, amb la possibilitat

---

---

d'aproximar-se a la zona de guerra en qualsevol moment quan l'usuari ho vulgui. El joc, per tant, és una barreja entre *Europa Universalis* i *Total War*, doncs combina la gestió sobre un mapa detallat amb totes les possessions del jugador, per passar al camp de batalla quan ell ho desitgi. A més, incorpora un sistema militar complex per atorgat més profunditat a aquest tema.

**Ventes:**

-

---

### Total War Attila

**Any de Publicació:** 2015

**Empresa:** The Creative Assembly

**Plataforma/Requisits:** Windows 7, Windows 8  
- Zona Generació de Intel i5, 8 GB de RAM, 35 GB de Disc Dur, Targeta Gràfica de 2 GB

**Lloc Web:** <http://www.totalwar.com>

**Tipus:** Estratègia en temps real i per torns

**Descripció:** Segona part del Total War Barbarian Invasion, i en aquest sentit continuador del Total War Rome II. L'ambientació històrica es centra durant la Caiguda de l'imperi romà d'Occidente, i de l'arribada dels primers regnes bàrbars en el si de l'Europa pre-medieval. El joc segueix les dinàmiques d'altres edicions, combinant estratègia en temps real durant les batalles i estratègia per torns quan fa la part de gestió de l'imperi. En aquest sentit introdueix importants millores pel que fa a les mecàniques i dinàmiques del joc, que ofereix un context més acurat i un millor context històric. Així per exemple l'efecte de diverses religions en un territori poden desestabilitzar un imperi, o les migracions són més complexes amb unes regles pròpies, i més opcions pel jugador. Així a la guerra, tot i seguir sent la principal protagonista, se li han de sumar aspectes de caire cultural i social que li atorguen una major versemblança.

**Ventes:**

-

---

### Total War: Arena

**Any de Publicació:** 2018(Beta Oberta)

**Empresa:** The Creative Assembly

**Plataforma/Requisits:** Windows 7, Windows 8 i Windows 10  
- Intel i3 a 3,30 GB, 4 GB de RAM, 8 GB de Disc Dur, Targeta Gràfica Nvidia Geforce GTX 560 o AMD Radeon

	HD 6870
<b>Lloc Web:</b>	<a href="http://www.totalwar.com">http://www.totalwar.com</a>
<b>Tipus:</b>	Real-Time Tactics, MMO
<b>Descripció:</b>	<p>Videojoc multijugador on els jugadors han d'escollir alguna de les faccions disponibles: romans, grecs o bàrbars, i després algun dels seus generals més famosos. La missió és conformar un gran exèrcit en base a les unitats disponibles, que són: infanteria, cavalleria o artilleria. L'enfrontament es fa entre dos equips: blaus i vermells. L'objectiu és conquerir la base de l'oponent o acabar amb la resta d'unitats de l'altre equip.</p> <p>El joc ofereix la possibilitat de disputar combats de 10 contra 10 jugadors. Cada jugador du un general juntament amb tres unitats més, que pot configurar al seu gust per tenir més opcions sobre el camp de batalla. El joc ofereix dur a terme els combats sobre famosos camps de batalla com les Termopiles o el Rubicó (sic). A la vegada que ofereix progressar de nivell i de qualitat de tropes, començant per un simple milicià fins a tenir tot un pretorià.</p>
<b>Ventes:</b>	Té un acord firmat amb <i>Wargaming</i> , amb un potencial de 100 milions de subscriptors.



## Fitxes de Mods

---

### Rome Total Realism Anabasis

<b>Joc Base:</b>	Rome Total War
<b>Creador:</b>	Solón de Atenas
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://rtranabasis.foroactivo.com/f44-rtr-anabasis-iii">http://rtranabasis.foroactivo.com/f44-rtr-anabasis-iii</a>
<b>Característiques:</b>	<p><i>Mod</i> desenvolupat al llarg de més de deu anys i que actualment es troba en la seva tercera versió. Desenvolupat sobre el més conegut <i>mod Total War Realism</i>, té com a objectiu aportar una major profunditat històrica i més detalls, en base a correcció a errors del joc original i la inserció de més esdeveniments històrics, així com la reformulació d'algunes mecàniques del joc. Actualment és una de les modificacions de joc en castellà més popular que hi ha a la xarxa.</p>

---

### Fall of The Republic – Rise of the Empire

<b>Joc Base:</b>	Rome Total War
<b>Creador:</b>	The FFRE team
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?46-Fall-of-the-Republic-Rise-of-the-Empire-(FRRE)-(BI)">http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?46-Fall-of-the-Republic-Rise-of-the-Empire-(FRRE)-(BI)</a>
<b>Característiques:</b>	<p>Conjunt de tres <i>mods</i> que relaten el pas de la República a l'Imperi amb tres modificacions diferents: <i>Twilight of The Republic</i>, <i>The First Triumvirat</i>, <i>58BC: Caear Imperator</i>. Cada una de les parts està adaptada al moment que tracta, amb la inclusió de fets i personatges claus. El darrer <i>mod</i> és el que està més desenvolupat, i inclou més opcions i funcions dinàmiques, així com missions històriques.</p>

---

### Roma Surrectum

<b>Joc Base:</b>	Rome Total War i Total War Rome II
<b>Creador:</b>	Roma Surrectum Team
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?251-Roma-Surrectum">http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?251-Roma-Surrectum</a>
<b>Característiques:</b>	<p>Un dels més populars de la xarxa i amb una llarga trajectòria, amb tres versions actualment en desenvolupament, la darrera centrada en la segona part del</p>

joc original. És un joc que es centra tan en l'apartat gràfic com en la jugabilitat, introduint nous conceptes i millores substancials. A més també introdueix molts elements històrics per tal de donar-li major fidelitat.

### **Divide et Impera**

<b>Joc Base:</b>	Total War Rome II
<b>Creador:</b>	Dresden00
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2024-Divide-et-Impera-(DeI)"><u>http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2024-Divide-et-Impera-(DeI)</u></a>
<b>Característiques:</b>	Aquesta modificació redefineix completament el joc original, des del mateix mapa fins a la inclusió de noves mecàniques i normes en base a altres <i>mods</i> menors. Busca oferir una experiència completament nova, amb una major dificultat, que a la vegada suposi un repte "històric", com el control social o demogràfic, per oferir una experiència més realista i històricament acurada, en paraules dels desenvolupadors.

### **Radious Total War Mod**

<b>Joc Base:</b>	Total War Rome II
<b>Creador:</b>	Radious
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?618817-Radious-Total-War-Mod-(Updated-20-08-2015)"><u>http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?618817-Radious-Total-War-Mod-(Updated-20-08-2015)</u></a>
<b>Característiques:</b>	Modificació completa i total del joc original, que cerca redefinir el joc base, afegint noves opcions tals com unitats i edificis històricament més acurats, així com centrar-se en aspectes com la intel·ligència artificial. També refà els sistemes del joc per fer-los més equilibrats.

### **Age of Bronze**

<b>Joc Base:</b>	Total War Rome II
<b>Creador:</b>	Age of Bronze Dev Team
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2045-Total-War-Age-of-Bronze-(TW-AoB)"><u>http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2045-Total-War-Age-of-Bronze-(TW-AoB)</u></a>
<b>Característiques:</b>	Transformació històrica total del joc original per ubicar-lo

en un període de temps diferent, en aquest cas l'Antiga Mesopotàmia durant l'edat de bronze, repensant totes les faccions, mapes i situació original del joc. Aquesta és una conversió del joc que cerca donar una experiència històrica diferent a partir de la mecànica del mateix joc.

### Ancient Empires

<b>Joc Base:</b>	Total War Attila
<b>Creador:</b>	Ancient Empires(UMCenturion)
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2095-Ancient-Empires-(AE)">http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2095-Ancient-Empires-(AE)</a>
<b>Característiques:</b>	Aquesta modificació tracta de portar tota l'experiència històrica del <i>Total War Rome II</i> a la seva pròpia expansió, aprofitant algunes de les millores d'aquesta mateixa. A la vegada, introdueix millores de fidelitat històrica a varis nivells: unitats, edificis, esdeveniments... La modificació es troba actualment en la seva primer versió.

### Imperia Et Barbari

<b>Joc Base:</b>	Total War Attila
<b>Creador:</b>	Iutland
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2175-IMPERIA-ET-BARBARI-(IEB)">http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?2175-IMPERIA-ET-BARBARI-(IEB)</a>
<b>Característiques:</b>	Modificació que es centra en millorar l'experiència base del joc, tan a nivell històric com de jugabilitat. Es centra en totes les faccions del joc, equiparant romans i bàrbars pel que fa a possibilitats i accions. Intenta aprofundir en certs moments històrics i oferir una major diversitat cultural en funció de la facció que trii el jugador.

### Europa Perdita

<b>Joc Base:</b>	Total War Attila
<b>Creador:</b>	Europa Perdita Team
<b>Plataforma de distribució:</b>	A través del fòrum/Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?190-Europa-Perdita">http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?190-Europa-Perdita</a>
<b>Característiques:</b>	Aquesta modificació intenta aportar una major profunditat

històrica a nivell de joc, millorant les pròpies mecàniques del joc, per donar major protagonisme a aspectes de caire cultural i religiós que tenen a veure amb les migracions bàrbares, o l'aparició de sectes cristianes i el paper que tingueren en el sí de l'Imperi.

---

### Imperium Universalis

**Joc Base:** Europa Universalis IV

**Creador:** DerGroseKA

**Plataforma de distribució:** Steam

**Pàgina Web:** <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=679204773>

**Característiques:** Conversió completa del joc base, ubicant el *mod* en l'Antiguitat Clàssica. La modificació reconverteix molts dels sistemes del joc base per adaptar-los al període que cobreix, aportant una major sensació de versemblança històrica i donant moltes opcions al jugador mentre juga. El *mod* contempla un ampli espectre de cultures i faccions del món antic, oferint aspectes de jugabilitat difícilment assumibles per altres *mods* o jocs.

A *Steam* té prop de cent mil subscriptors, i actualment és una modificació amb molt d'èxit, fins el punt que la companyia pot haver-se inspirat en aquest *mod* per ubicar el seu joc en l'Antiga Roma.

---

### The Road to 56

**Joc Base:** Hearts of Iron IV

**Creador:** Greatexperiment i altres

**Plataforma de distribució:** Steam

**Pàgina Web:** <https://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=820260968>

**Característiques:** Modificació d'un joc centrar en la Segona Guerra Mundial, que intenta aportar una major profunditat històrica en el joc original, però a la vegada ofereix més opcions de joc, com realitats alternatives. En aquest *mod*, el joc té l'opció de recrear diferents imperis de l'Antiguitat a partir d'estats contemporanis, com l'Imperi Romà a partir d'Itàlia, Bizanci a través de Grècia, l'Imperi Neoassiri mitjançant Iraq, o l'Imperi Aquemènida a partir de l'Iran.

---

### World on Edge: Three Romes

---

<b>Joc Base:</b>	Hearts of Iron IV
<b>Creador:</b>	Knowyourhistorys
<b>Plataforma de distribució:</b>	Steam
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916578754">https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916578754</a>
<b>Característiques:</b>	Conversió parcial del joc base que intenta oferir un escenari d'història alternativa en plena Segona Guerra Mundial, on les tres Romes (Roma, Constantinoble, Moscou) conviuen en el mateix període històric, representades per l'Imperi Romà, l'Imperi Bizantí, i la Unió Soviètica.

---

### Imperial Rome

<b>Joc Base:</b>	Mount & Blade: Warband
<b>Creador:</b>	-
<b>Plataforma de distribució:</b>	Fòrum
<b>Pàgina Web:</b>	<a href="https://steamcommunity.com/app/48700/discussions/0/490125103628507694/">https://steamcommunity.com/app/48700/discussions/0/490125103628507694/</a>
<b>Característiques</b>	Aquesta modificació és una conversió total del joc original. <i>Mount &amp; Blade</i> és un joc centrat en l'època medieval, on el jugador assumeix el paper d'un cavaller medieval que ha de cercar fortuna per un món obert on pot fer pràcticament de tot, des de guerra fins a diplomàcia. El <i>mod</i> transforma el joc situant-lo a l'època de la Roma Imperial, on ha d'assumir el rol d'un jove romà, i fer-se valer en el sí de l'Imperi, passant per les legions o la complicada vida del Senat.



# Imatges



Imatge 1: Civilization



Imatge 2: Caesar III



Imatge 3: Age of Empires



Imatge 4: Age of Empires





Imatge 5: Imperivm



Imatge 6: Legion



Imatge 7. Pax Romana



Imatge 8: Imperivm Civitas



Imatge 9: Praetorians



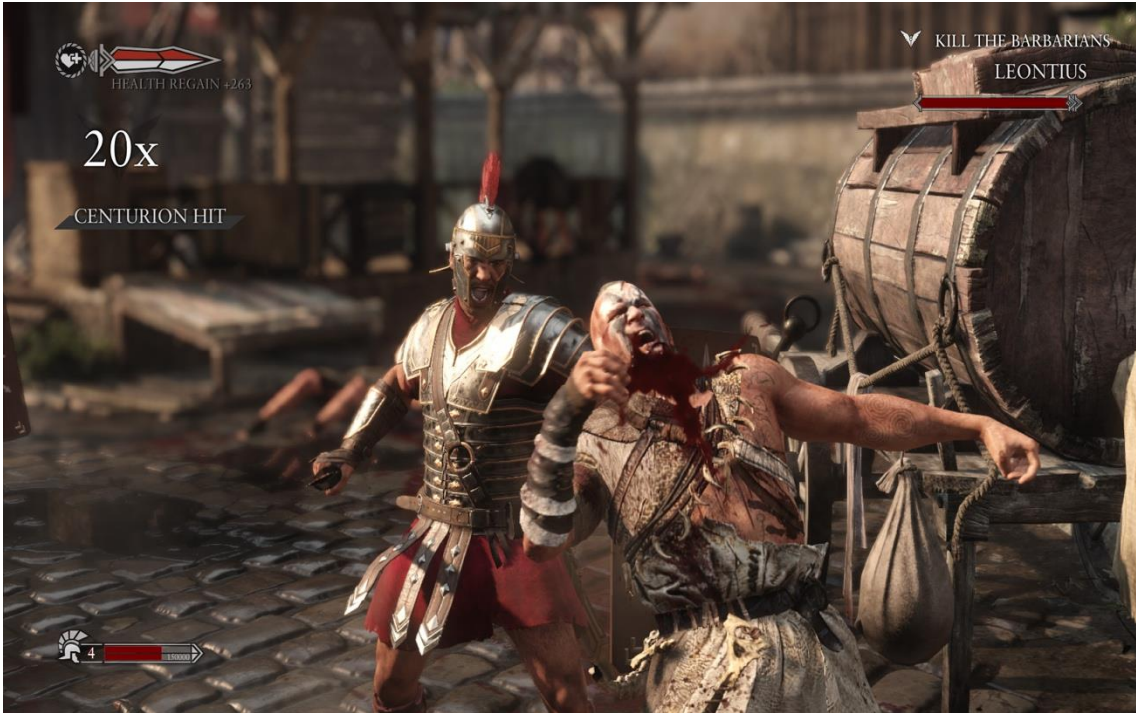
Imatge 10: *Total War Rome 2*



Imatge 11: *Total War Rome 2*



Imatge 12: *Europa Universalis Rome*



Imatge 13: Ryse: Son of Rome



Imatge 14: *Hegemony Rome: The Rise of Caesar*



Imatge 15: Total War Attila



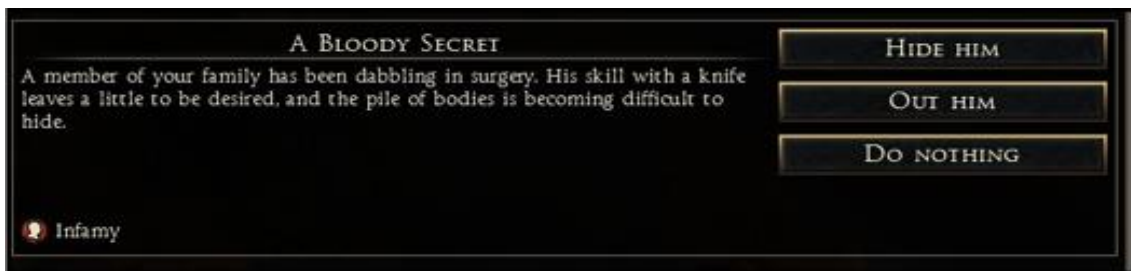
Imatge 16: Total War Arena



Imatge 17: Escena de la pel·lícula *Salvem el Soldat Ryan* (1998)(punt 92)



Imatge 18: Reunió al Senat en el *Pax Romana*(100)



Imatge 19: Decisió invidiual del *Total War Attila* on ha de prendre una determinada acció(101)



Imatge 20: Decisió de batalla al *Total War Rome II* on s'ha de decidir que fer després de la batalla amb els presoners(102)



Imatge 21: Decisió de conquesta al *Total War Attila* on s'ha de decidir que fer després de capturar un enclavament(103)





Imatge 22: Detall del *Total War Attila* on es pot apreciar la influència de cada religió sobre la província en qüestió i com aquesta afecta l'estabilitat de la mateixa (punt 104)



**TARRACO**  
COLONIA IULIA URBS TRIUMPHALIS

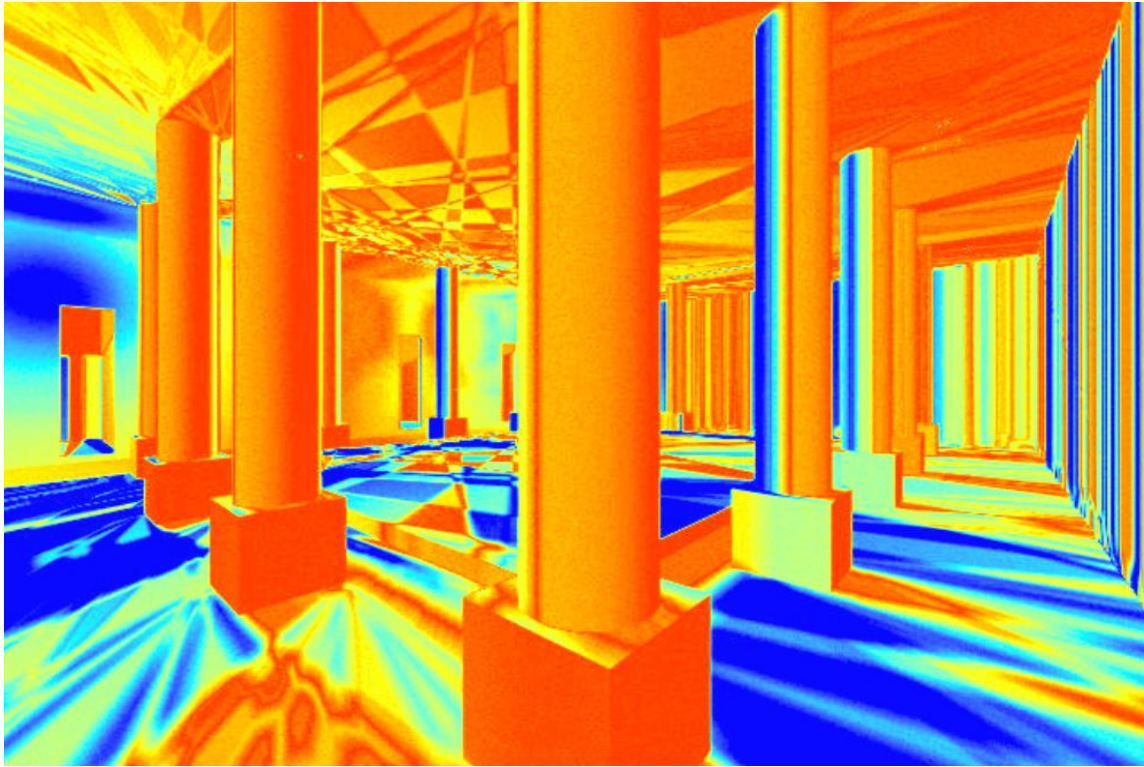
Imatge 23: Mapa d'una reconstrucció ideal de la ciutat de Tarraco (Tarragona)



Imatge 24: Reconstrucció idíl·lica d'una ciutat romana al *Caesar* (punt 108 i 112)



Imatge 25: Detall del joc *Imperium Civitas*(114)



Imatge 26: Exemple *Viewshied Analysis 1*



Imatge 27: Exemple *Viewshied Analysis 2*